СОГЛАСОВАНО:

_____

Руководитель Республиканского
Агентства по делам молодежи
Т.В. Парпаева
«___» «_____» 2026 г.

СОГЛАСОВАНО

_____

Руководитель ГАУ РБ
«Молодежный центр»
З.В. Санжиев

«___» «_____» 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:

_____

Директор БИИК СибГУТИ
Архинчеев В.Е.

«___» «_____» 2026 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**
**«О проведении Республиканского молодежного форума**
**по информационным технологиям «ИТ-Бурятия»**

Республиканский молодежный форум по информационным технологиям «ИТ-Бурятия» представляет собой комплекс мероприятий, направленных на активизацию инновационной деятельности молодежи в сфере информационных технологий, развитие проектной деятельности, обеспечение цифровой грамотности молодежи, создание благоприятных условий для поддержки одаренных детей, формирование цифровых компетенций в области инфокоммуникационных технологий, укрепление взаимодействия образовательных организаций (высшего, среднего профессионального образования, дополнительного профессионального образования и т.п.) в целях создания единого цифрового образовательного пространства Республики Бурятия.

Мероприятие проводится при поддержке Республиканского агентства по делам молодежи, Молодежного центра Республики Бурятия на базе Бурятского института инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики с 10 по 11 декабря 2026 г. в городе Улан-Удэ.

1. Общие положения

1.1. Для проведения Форума создается Организационный комитет (Оргкомитет). В функции Оргкомитета входит следующее:

– осуществление организационно-методического руководства Форумом;

– определение состава и организация работы экспертной комиссии в соответствии с Положениями о проведении мероприятий в рамках Форума (приложения);

– своевременное доведение необходимой информации до участников Форума;

– обеспечение информационной поддержки проведения Форума.

Оргкомитет рассматривает все спорные вопросы, возникающие во время проведения Форума.

1.2. Участниками Форума являются обучающиеся общеобразовательных организаций, профессиональных образовательных организаций (СПО и ВО), организаций дополнительного образования, молодые ученые и специалисты в сфере информационных технологий Республики Бурятия.

1.3. Финансирование Форума

Источниками финансирования Форума являются:

а. Республиканское агентство по делам молодежи

б. Молодежный центр Республики Бурятия

в. Собственные средства БИИК СибГУТИ

г. Средства спонсоров и партнеров

Подробная информация о Форуме регулярно размещается на официальном сайте Института www.biik.ru, официальном сайте Форума _____, в социальных сетях.

## 2. Цели и задачи Форума

Целью проекта является создание единого цифрового пространства, создающего условия для выявления и поддержки талантливой молодежи Республики Бурятия, способствующего формированию и развитию цифровых компетенций у обучающихся и педагогов, предоставляющего возможность диалога молодежи с потенциальными работодателями, представителями государственных структур и бизнеса.

- Развитие и поддержка творческого, интеллектуального потенциала молодёжи, создание благоприятных условий для реализации федерального проекта «Кадры для цифровой экономики».
- Выявление перспективных проектов в области искусственного интеллекта, машинного обучения, интернета вещей, кибербезопасности и т.д.
- Апробация ИТ- проектов с целью их внедрения в регионе и развитие цифровых компетенций обучающихся среднего и высшего профессионального образования
- Популяризация инновационных направлений среди школьников
- Создание условий для профессионального роста учителей и преподавателей информатики
- Обсуждение наиболее актуальных международных вопросов инновационного развития в сфере IT-технологий.
- Создание площадки для общения, взаимодействия и обмена опытом среди молодёжи Республики Бурятия.

- Организация диалога молодёжи с представителями государственных структур, общественных организаций и бизнеса по вопросам инновационного развития и новых технологий в области информационных технологий.

## 3. Направления работы Форум

В рамках Форума организуется работа площадок по разным направлениям ИТ-сферы:

- Конкурс разработчиков компьютерных игр (конкурс проводится по нескольким направлениям, по разным возрастным группам, участники очного этапа представляют готовый проект)
- Фестиваль видео, анимации, 2D и 3D графики
- Открытый конкурс ИТ-проектов (конкурс привлекает внимание не только школьников и студентов, но и молодых ученых и специалистов)
- Конкурс «Битва за промпт» (прикладное использование нейросетей для генерации изображений)
- Конкурс методических цифровых разработок (для преподавателей и учителей информатики)
- Интеллектуальный ИТ-квест «Найди меня»
- Конкурса по кибербезопасности среди школьников «Патриотизм. Поколение IT»»
- Творческого конкурса по информационной безопасности среди школьников
- Мастер-классы по VR, 3D-печати, лазерной гравировке

## 4. Порядок проведения Форума

4.1. В рамках проведения Форума предусмотрены следующие мероприятия:

| 1 день - 10 декабря 2026г. | | |
|---|---|---|
| 08.30 – 09.00 | Регистрация участников Форума | Фойе |
| 09.00 - 09.30 | Церемония официального открытия Форума. | Актовый зал |
| 09.30 – 12.00 | Интеллектуальный ИТ-квест «Найди меня» | Ауд. 307 |
| 09.30 – 12.30 | Баттл разработчиков компьютерных игр | Ауд.116 |
| 09.30 – 12.30 | Открытый конкурс IT- проектов. | Актовый зал |
| 09:30 -13:30 | Кибербезопасность | Ауд.118 |
| 10.00 – 13.00 | Мастер-класс по 3D-печати | Ауд.119 |
| 10.00 – 13.00 | Мастер-класс «Лазерная гравировка» | Ауд.119 |
| 10.00 – 13.00 | Мастер класс «VR/AR реальности» | Ауд. 120а |
| 2 день – 11 декабря 2026г. | | |
| 09.30 - 10.00 | Регистрация участников Форума | Актовый зал |
| 10.00 – 13.00 | Фестиваль видео, анимации, 2D и 3D графики | Ауд.116 |

| | | |
|---|---|---|
| 10.00 – 13.00 | Конкурс методических цифровых разработок (для преподавателей и учителей) | Ауд. 318 |
| 10.00 – 13.00 | Конкурс «Битва за промпт» | Ауд. 308, 311 |
| 10.00 – 13.00 | Мастер-класс по 3D-печати | Ауд.119 |
| 10.00 – 13.00 | Мастер-класс «Лазерная гравировка» | Ауд.119 |
| 10.00 – 13.00 | Мастер класс «VR/AR реальности» | Ауд. 120а |
| 13.00 – 13.30 | Церемония закрытия форума и награждение победителей | Актовый зал |

4.2 Сроки проведения мероприятий: с 16 ноября по 07 декабря 2026 г – отборочные туры, 10-11 декабря – очные туры

4.3 Для участия в мероприятии необходимо отправить заявку на сайте Форума: _____

## 5. Подведение итогов

5.1 Все участники и наставники награждаются сертификатами и благодарственными письмами.

5.2 При подведении итогов определяются победители и призеры в каждом мероприятии Форума.

5.3 Победители и призеры награждаются грамотами и ценными призами.

Приложение 1

# ПОЛОЖЕНИЕ

## о проведении интеллектуального квеста

## «Найди меня»

1. Настоящее Положение определяет порядок организации, условия проведения и участия в интеллектуальном квесте «Найди меня» (далее - Игра).

2. Организатор Игры - Бурятский институт инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики.

3. Для организации и проведения Игры создается жюри, в состав которого входят педагогические работники БИИК СибГУТИ.

**Цели и задачи Игры**

Игра проводится с целью развития устойчивого интереса к информатике и ИКТ при помощи нестандартных заданий в занимательной игровой форме.

Основными задачами Игры являются:

1. Выявление и поддержка одаренных детей, обеспечение благоприятных условий для их самореализации и самоопределения.

2. Развитие познавательного интереса, творческой активности обучающихся.

3. Развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию.

4. Воспитание уважения к сопернику, воли к победе, умения работать в команде.

**Участники Игры**

1. Игра проводится среди команд общеобразовательных организаций.

2. К Игре допускаются школьники старше 14 лет в единой форме.

3. Состав команды 4 человека, в том числе капитан команды. Капитан, является лицом, ответственным перед жюри за совершаемые командой действия, относящиеся непосредственно к процессу Игры.

**Организация Игры**

1. Оргкомитет Игры осуществляет общее руководство подготовкой и проведением Игры. В состав оргкомитета входят педагогические работники БИИК СибГУТИ.

Оргкомитет выполняет следующие функции:

- организует систему подачи заявок на Игру;
- организует информационную и техническую поддержку Игры;
- организует награждение победителей;
- решает все спорные вопросы.

2. Жюри Игры оценивает игру команд, подводит итоги, определяет победителей.

Членами жюри выступают оргкомитет и специалисты отдела информационных технологий БИИК СибГУТИ.

2.1. Члены жюри обязаны соблюдать Положение о проведении Конкурса, использовать в своей работе критериальный подход, проводить оценку конкурсов.

2.2. Члены жюри имеют право вносить предложения по совершенствованию процедуры проведения интеллектуального квеста, высказывать своё мнение при обсуждении итогов игры.

2.3. Председатель жюри обязан вести наблюдение за соблюдением данного Положения, назначать заседание жюри игры, вести конкурсную документацию, консультировать членов жюри по вопросам процедуры проведения игры, подготовить аналитическую информацию по итогам игры.

2.4. Решение жюри оформляется протоколом за подписью председателя жюри.

**Сроки и порядок проведения Игры**

Игра проводится **10 декабря 2026 г.** в БИИК СибГУТИ, в два этапа:

| **Этап** | **Содержание** | **Сроки** |
|---|---|---|
| **I** | Отборочный:<br>1. Подача заявок на участие в Игре (регистрация).<br>2. Выполнение домашнего задания | **до**<br>**05.12.2026г.**<br>**09.12.2026г.** |
| **II** | Основной:<br>1. Приветственное слово, постановка целей, объяснение правил игры и критериев оценивания.<br>2. Интеллектуальный квест «Найди меня». | **10.12.2026г.**<br>**09:30** |

**Условия участия**

**I этап Игры - подготовительный:**

1. Для участия в мероприятии необходимо до 05 декабря через сайт форума отправить заявку на участие.

2. Выполнение домашнего задания по итогам отборочного тура:

2.1. Подготовка визитки, содержащей название и приветствие команды. Для представления визитки можно использовать: музыкальные

элементы, инсценировку и т.д., которые помогут раскрыть и защитить название команды. Время выступления до 3 минут.

2.2. Подготовить единую форму команды.

3. Предусмотрены интерактивные элементы квеста, в связи с этим наличие мобильного телефона обязательно.

**II этап Игры - основной 10.12.2026:**

1. Приветствие команд постановка целей, объяснение правил игры и критериев оценивания.

2. Интеллектуальный квест «Найди меня».

**Критерии оценок**

Судейство проводится по следующим критериям:

- оригинальность ответов;
- единая форма участников;
- умение работать в команде;
- скорость выполнения задания;
- знание терминологии в IT-сфере.

Для оценивания заданий используются шкала от 1 до 10 баллов.

**Награждение**

Подведение итогов и награждение проводится на основании протокола жюри. Победителем Игры признается команда, набравшая наибольшее количество очков. Команда-победитель награждается ценными призами.

Все участники награждаются сертификатами и памятными призами.

Жюри оставляет за собой право:

- присудить от одного до трех призовых мест;
- оценивать команды или членов команд в других номинациях;
- в случае равенства очков у нескольких команд, показавших лучший результат, провести дополнительный конкурс для выявления команды-победителя Игры.

Приложение 2

**Положение о проведении**

**Конкурса разработчиков компьютерных игр**

# 1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение регламентирует порядок проведения конкурса на лучшую разработку компьютерной игры среди студентов и школьников образовательных организаций республики Бурятия.

# 2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1 Цель конкурса: развитие творческого потенциала обучающихся, привлечение их к активному использованию информационных технологий в практической деятельности.

2.2 Задачи**:**

- стимулирование творческой активности в области информационных технологий;
- приобретение участниками навыков работы с инструментальными средствами разработки компьютерных игр;
- повышение интереса к самостоятельной творческой деятельности;
- повышение интереса к использованию компьютерных программ и средств разработки в учебной и практической деятельности;
- популяризация современных направлений авторских разработок компьютерных игр;
- пропаганда творческих достижений обучающихся;
- реализация преемственности подготовки в области информационных технологий в системе «школа-вуз»;
- поддержка одаренной молодежи;
- привлечение к творческой деятельности детей с ограниченными возможностями, способствование их социальной адаптации и психологической реабилитации.

# 3 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

3.1 Организаторы конкурса

Баттл проводится на базе Бурятского института инфокоммуникаций и организуется преподавателями кафедры информатики и вычислительной техники. Для организации и проведения мероприятия формируются оргкомитет и жюри из числа высококвалифицированных преподавателей, приглашенных

специалистов в области разработки КИ, а также представителей других образовательных организаций.

3.2 Категории участников:
учащиеся средних общеобразовательных школ, а также студенты учреждений среднего профессионального образования (СПО) и высшего образования (ВО).

3.3 Этапы проведения конкурса.
-Заочный тур проводится с 16 ноября по 7 декабря.
-Очный тур проводится 10 декабря в виде защиты своей работы на свободную тему. Участнику предоставляется не более 10 минут на представление своей работы. Выступление должно содержать название, цель работы и ее назначение, краткое описание представленной игры, описание техники разработки. Кроме того, жюри оценивает ответы на вопросы.

3.4 Разделы конкурса

- Игры, созданные с помощью игровых конструкторов и движков
- Программирование игр

## 4 ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К РАБОТАМ

4.1 Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows 7/ 8/8.1/10/Linux.

4.2 Все работы не должны требовать предварительной инсталляции.

4.3 Все работы необходимо представить в **исходном рабочем варианте** вместе с дополнительным файлом с расширением *.exe

4.4 Демонстрация игры должна производится с помощью исполняемого файла, без использования средства разработки, на котором он был реализован.

4.5 Для дополнительного оценивания работ, Оргкомитет оставляет за собой право попросить исходные материалы от участников очного тура.

## 5 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РАБОТ

5.1 Общие критерии оценивания:
– *дизайн* (оценивается творческий подход, оригинальность и мастерство исполнения при создании дизайна уровней и персонажей игры. Имеет значение согласованность дизайна уровней и персонажей, общее впечатление, которое производит дизайн игры на пользователей);
– *техническая реализация* (оценивается насколько технически грамотно реализован творческий проект. Являются л технологии, использованные в проекте, оптимальными с точки зрения производительности, надёжности и будущего развития проекта);
– *новизна*, *оригинальность работы* – оценивается оригинальность, глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств;

– *функциональная завершённость* (оценивается насколько проект готов к внедрению. Были ли продемонстрированы возможности игры, свидетельствующие о её готовности);
– *увлекательность* (оценивается желание у игрока возвращаться к игре снова и снова, готовность пользователя рассказывать об игре окружающим).

## 6 ПРАВИЛА ОТКАЗА В РЕГИСТРАЦИИ РАБОТ

6.1 Оргкомитет оставляет за собой право отклонять:

- работы, в случае возникновения сомнений в авторстве участника (до выяснения ситуации);
- работы, противоречащие законодательству Российской Федерации;
- работы, содержащие ненормативную лексику, высказывания, оскорбляющие человеческое достоинство, призывающие к насилию;
- работы, порнографического и эротического содержания, а также имеющие ссылки на ресурсы, содержащие порнографический характер;
- работы, выполненные с несоблюдением правил и технических требований, установленных в данном положении.

## 7 ПОРЯДОК НАГРАЖДЕНИЯ

7.1 Награждение проводится в индивидуальном зачете. Победители награждаются дипломами и ценными подарками.
7.2 Кроме того, работы могут быть выделены по следующим номинациям:

- Приз зрительских симпатий
- Самый юный участник
- Оригинальная идея
- Лучший дизайн

## 8 ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОРГКОМИТЕТЕ

8.1 Оргкомитет:

- формирует документацию, необходимую для проведения мероприятия;
- разрабатывает критерии и методики оценки выполненных заданий всех этапов конкурса;
- обеспечивает непосредственное проведение мероприятия;
- формирует состав жюри;
- награждает победителей и призеров конкурса.

## 9 ПОЛОЖЕНИЕ О ЖЮРИ ФЕСТИВАЛЯ

9.1 Жюри:

- проверяет и оценивает творческие работы участников;
- определяет победителей фестиваля.

## 10. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

**Адрес учебного заведения**: 670031, Республика Бурятия, г. Улан-Удэ, ул. Трубачеева 152.

**Сайт БИИК СибГУТИ*:*** http://biik.ru

**Адрес электронной почты для подачи заявок**: bfsibguti@mail.ru

**Контактные телефоны: 8(3012)24-00-24**, доб.306 кафедра информатики и вычислительной техники, организатор конкурса - Кузнецова Юлия Сергеевна, сот.**89516372493, электронная почта: _julia_sergeevna@mail.ru**

Приложение 3

**ПОЛОЖЕНИЕ**
**Конкурса IT-проектов**

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении открытого конкурса IT-проектов среди студентов и школьников образовательных организаций Республики Бурятия (далее - Положение) определяет цель, основы организации и проведения республиканского конкурса на лучший IT- проект (далее – Конкурс).

1.2. Конкурс проводится с целью выявления лучших проектов в области информационных технологий и содействия в развитии инновационных разработок молодых авторов.

1.3. Основные задачи Конкурса:

- повышение интереса к современным тенденциям развития IT-сферы;
- расширение круга профессиональных компетенций по выбранной специальности;
- совершенствование навыков самостоятельной работы.

2. Участники конкурса

В Конкурсе могут принять участие студенты и школьники образовательных организаций Республики Бурятия (школ, учреждений среднего профессионального образования, учреждений высшего образования, дополнительного образования).

3. Порядок проведения конкурса

3.1. Регистрация участников и прием заявок — до 07 декабря 2026 года.

3.2. Отборочный тур конкурса проводится 07 декабря 2026 года. В целях определения участников очного тура конкурса комиссия осуществляет оценку презентаций IT-проектов. Объемом 5-7 слайдов. Презентация IT-проекта должна отражать:

- актуальность и новизну;
- функциональность и потребительские характеристики;
- используемые в нем технические решения;
- социальную значимость;
- экономическое обоснование;
- характеристику его разработчиков и вклад участника конкурса.

Презентации отправляются по адресу gor-nadin@yandex.ru

В следующий этап пройдут до 20 участников, показавших лучшие результаты.

3.3. Очный этап конкурса проводится 10 декабря в 10.00 часов в актовом зале БИИК «СибГУТИ» по адресу: ул. Трубачеева, 152. Регламент для выступления каждого автора ограничивается 10 минутами.

3.4. Защита представленных проектов может осуществляться в форме:

- презентации;
- видеоролика;
- флэшролика; и т.п.

3.4. Конкурс проводится в номинациях:

- «Лучший практико-ориентированный проект» — для решений, которые реально можно внедрить в организации (учёба, бизнес, госуслуги). Акцент на пользе, а не только на коде.
- «Прорыв в автоматизации» — проекты на базе RPA, скриптов, интеграции API, автоматизации рутинных задач. Подойдёт тем, кто делает «рабочие инструменты» для отделов или лабораторий.
- «Лучшее применение ИИ в прикладном решении» — если проект использует ML/LLM/компьютерное зрение для конкретной задачи (чат-бот, классификация, поиск аномалий и т. п.).
- «Проект с наибольшим социальным эффектом» — решения для НКО, образования, медицины, экологии, инклюзии. Оценивается по метрикам пользы (охват, экономия времени, доступность).
- «Автоматизация вокруг нас» — устройства, датчики, умные сценарии, сбор и обработка данных с периферии.
- «Лучший образовательный IT-проект» — тренажёры, симуляторы, интерактивные курсы, визуализаторы алгоритмов. Это хорошо ложится на учебные проекты будущих программистов.
- «Открытие года: лучший студенческий стартап» — для ранних MVP с потенциалом коммерциализации: гипотеза, первые пользователи, план развития.

3.5 Награждение победителей конкурса: на Торжественном закрытии Форума.

## 4. Определение победителей конкурса

4.1. По наибольшему количеству набранных баллов определяются победители Конкурса. При равенстве баллов у двух участников решающий голос имеет председатель жюри.

4.2. Жюри Конкурса оценивает участников Конкурса в каждой номинации по следующим критериям:

- структура и содержание представленной разработки;
- стиль и ясность изложения конкурсного материала;
- качество оформления материалов;
- соответствие представленных материалов современным информационным технологиям;

- использование аппаратного обеспечения;
- практическая значимость разработки

4.3. Значение каждого критерия оценивается по пятибалльной шкале.

## 5. Подведение итогов конкурса

5.1. Все участники Конкурса награждаются сертификатами участника независимо от оценки жюри.

5.2. При подведении итогов определяются победитель в каждой номинации и награждается дипломом победителя Конкурса и ценным призом.

5.3. Итоги подводятся на закрытии Форума.

Приложение 4

# ПОЛОЖЕНИЕ

## «Фестиваль видео, анимации, 2D и 3D графики»

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи регионального конкурса «Фестиваль видео, анимации, 2D и 3D графики» (Далее — Конкурс), порядок его организации, проведения, подведения итогов конкурса и награждения.

1.2. Организатором конкурса является Бурятский институт инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики (Далее — Организатор).

1.3. Предметом Конкурса являются творческие работы обучающихся в области видео, компьютерной анимации, 2D- и 3D-графики, выполненные самостоятельно с использованием инструментов компьютерной графики.

1.4. Информация о конкурсе, требованиях к участникам, размещается на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/. Получить дополнительные пояснения по конкурсу можно по телефону: +7(924)018-38-70.

1.5. Участие в конкурсе бесплатное и осуществляется на добровольной основе.

1.6. Общее руководство проведением конкурса осуществляет Организационный комитет (далее -Оргкомитет).

1.7 Оргкомитет отвечает за подготовку и проведение конкурса, утверждает программу мероприятия, рассматривает и решает иные организационные вопросы.

### 2. Цели и задачи Конкурса

Целью конкурса является развитие творческого потенциала обучающихся, привлечение их к активному использованию информационных технологий в практической деятельности с использованием современных инструментов компьютерной графики

**Задачи конкурса:**

- стимулирование творческой активности в области информационных технологий;
- приобретение участниками навыков работы с инструментами компьютерной графики;

- повышение интереса к самостоятельной творческой деятельности;
- повышение интереса к использованию компьютерных программ в учебной и практической деятельности;
- популяризация современных направлений компьютерной графики;
- пропаганда творческих достижений обучающихся;
- повышение художественной культуры обучающихся;
- реализация преемственности подготовки в области информационных технологий в системе «школа-вуз»;
- поддержка одаренной молодежи;
- привлечение к творческой деятельности детей с ограниченными возможностями, способствование их социальной адаптации и психологической реабилитации.

## 3. Условия участия и сроки проведения

3.1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся 1-11 классов, Студенты учреждений среднего профессионального образования (СПО) и высшего образования (ВО) всех видов образовательных учреждений Республики Бурятия (Далее — Участники), проявившие интерес в области графического дизайна. Для участия в конкурсе необходимо подать заявку до 01 декабря 2026 года включительно на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/

3.2 Конкурс предусматривает индивидуальный формат участия на всех этапах конкурса. Участники делятся на три возрастные группы:

- ✓ Начальная школа (с 1 по 4 класс);
- ✓ Средняя школа (с 5 по 11 класс)
- ✓ Студенты учреждений среднего профессионального образования (СПО) и высшего образования (ВО)

3.3 Конкурс проводится в 2 этапа: отборочный и заключительный.

3.4. Отборочный этап конкурса проходит в дистанционном формате: Участники отправляют свои конкурсные работы (в исходном формате) на почту dnkburyatia@yandex.ru Результаты отборочного этапа публикуются на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/. Дата проведения отборочного этапа с 02 по 06 декабря 2026 года.

3.5. Заключительный этап проводится в очном формате. К участию в заключительном этапе допускаются участники, успешно прошедшие проверку на плагиат и набравшие наибольшее количество баллов по итогам отборочного этапа. Очный тур состоится 10 декабря 2026 г. на базе Бурятского института инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики в городе Улан-Удэ и предполагает защиту домашней работы по теме, приуроченной к **Году народного единства.**

На представление работы участнику отводится не более 10 минут. Выступление должно включать название работы, её цель и назначение, краткое описание композиции, описание техники исполнения и раскрытие связи работы с темой народного единства. Жюри также оценивает ответы участника на вопросы.

Места распределяются по количеству баллов, набранных на заключительном этапе: участники с наибольшим количеством баллов занимают первые три места в своей категории.

Организатор вправе вносить изменения в настоящее Положение; новая редакция подлежит обязательной публикации на информационном сайте конкурса.

## 4. Разделы конкурса

4.1. 2D-графика — конкурсные работы должны быть выполнены полностью самостоятельно с помощью любого графического редактора двухмерной графики (растровая и векторная графика).

4.2. 3D-графика — работы должны быть выполнены полностью самостоятельно с помощью любого графического редактора трёхмерной графики.

4.3. Компьютерная анимация — анимационные ролики, обработанные с помощью любого программного средства создания анимации.

4.4. Видеоролики — видеофайлы по теме конкурса, смонтированные на основе отснятого материала с помощью камеры. Фотографии в ролике использовать запрещено.

4.5. Тематика работ всех разделов Фестиваля должна быть связана с Годом народного единства и может раскрывать идеи единства народов России, исторической памяти, культурного многообразия, патриотизма, согласия и взаимопомощи.

## 5. Общие требования к работам

5.1. Каждый участник может представить 1 работу.

5.2. Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows NT/2000/XP/Vista/7/8/8.1/10, Linux.

5.3. Все работы не должны требовать предварительной инсталляции.

5.4. Все работы необходимо представить в исходном рабочем варианте вместе с дополнительным файлом с расширением *.jpg, *.png (для двухмерной и трехмерной графики), файлом с расширением *.swf, *.gif (для анимационных роликов) или итоговым проектом в формате *.avi (для видеофайлов).

5.5. При использовании нестандартных шрифтов необходимо, чтобы они были дополнительно представлены с работой в каталоге «Fonts».

5.6. Визуализация файлов должна осуществляться с помощью встроенных медиасредств и не должна требовать установки дополнительного программного обеспечения.

5.7. Продолжительность анимационных роликов и видеофайлов не может превышать 10 минут. Для дополнительного оценивания работ Оргкомитет оставляет за собой право попросить исходные материалы у участников.

5.8 Защита представленных проектов может осуществляться в форме:

- презентации;
- видеоролика;
- флэшролика; и т.п.
-

## 6. Критерии оценки работ

6.1. Общие критерии оценивания:

- *новизна, оригинальность работы* — оценивается оригинальность работы, глубина идеи, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств;
- *техническая реализация* (оценивается насколько технически грамотно реализован творческий проект. Являются л технологии, использованные в проекте, оптимальными с точки зрения производительности, надёжности и будущего развития проекта);
- *соответствие теме Конкурса* — оценивается раскрытие темы Года народного единства, связь работы с идеями единства народов России, исторической памяти, патриотизма и согласия.

- *Целостность и завершённость проекта* — оценивается логическая связность всех элементов работы, полнота раскрытия темы, наличие законченного продукта, готового к демонстрации.

## 7. Правила отказа в регистрации работ

Оргкомитет оставляет за собой право отклонять:

- работы, в случае возникновения сомнений в авторстве участника (до выяснения ситуации);
- работы, противоречащие законодательству Российской Федерации;
- работы, содержащие ненормативную лексику, высказывания, оскорбляющие человеческое достоинство, призывающие к насилию;
- работы порнографического и эротического содержания, а также имеющие ссылки на ресурсы, содержащие порнографический характер;
- работы, выполненные с несоблюдением правил и технических требований, установленных в данном Положении.

## 8. Подведение итогов

8.1 Всем участникам Конкурса выдаются электронные сертификатами участника.

8.2 Победители и призеры награждаются дипломами, грамотами и ценными призами.

Приложение 5

**ПОЛОЖЕНИЕ**
**Конкурс методических цифровых разработок**

11 декабря 2026 года в 10 часов в Бурятском институте инфокоммуникаций (филиал) ФГБОУ ВО СибГУТИ состоится конкурс методических цифровых технологий» для преподавателей и методистов.

1. Общие положения

Проведение конкурса мотивировано необходимостью поиска и обоснования эффективных способов организации и проведения занятий с применением электронных образовательных ресурсов.

2. Цели и задачи конкурса

Анализ накопленного опыта использования электронных образовательных ресурсов, и поддержка инноваций, направленных на разработку и применение ЭИОС в различных видах и формах образовательной деятельности.

В рамках конкурса предполагается:

– выявить и обобщить современные требования, предъявляемые к использованию ЭИОС в системе высшего, среднего профессионального, общего, дополнительного образования (содержательные, технологические, технические);
– выявить и обобщить нормативно-правовые аспекты использования ЭИОС;
– оценка практического опыта по организации учебного процесса с применением электронных ресурсов,
– оценка использования в учебном процессе электронных ресурсов библиотеки, включая электронные библиотечные системы (ЭБС);
– оценка электронных платформ как основы организации дистанционных форм учебной работы со студентами и школьниками;
– оценка использования ЭИОС в организации учебных и производственных практик студентов;
– опыт разработки и применения компьютерного тестирования для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации студентов, школьников;
– оценка информационной поддержки учебных и производственных практик в ЭИОС;
– опыт использования официальных сайтов как источника информации об основных и дополнительных образовательных программах;
– опыт использования ЭИОС в организации научно-исследовательской работы студентов, школьников;
– опыт применение ЭИОС в организации учебно-воспитательной работы со студентами, школьниками.

## 3. Направления и критерии оценки

3.1. В Конкурсе могут принять участие преподаватели и педагоги образовательных организаций Республики Бурятия (школ, учреждений среднего профессионального образования, учреждений высшего образования, дополнительного образования) по следующим направлениям:

- «Лучшая модель информационной образовательной среды образовательной организации».
- «Методическая разработка по применению информационной образовательной среды в учебном процессе».
- Практика применения информационной образовательной среды в воспитательной деятельности» (зам. директора по ВР, классный руководитель).
- «Лучшая модель информационной библиотечной среды образовательной организации».
- «Методическая разработка по применению информационной образовательной среды в дополнительном образовании».

3.2. Критерии оценки:

- Новизна идеи
- Уникальность содержания
- Качество оформления
- Продуманность интернет-ресурса (юзабилити, удобство пользования)
- Соответствие целевой аудитории

## 4.Этапы проведения конкурса

2.1. Регистрация участников и прием заявок — до 07 декабря 2026 г. На сайте Форума _____

2.2. Очный этап конкурса проводится 11 декабря 2026 г в 10.00 часов в актовом зале БИИК «СибГУТИ» по адресу: ул.Трубачеева, 152.

2.3. Награждение победителей конкурса: на Торжественном закрытии Форума.

Приложение 6

# ПОЛОЖЕНИЕ

## «О проведении республиканского конкурса по кибербезопасности среди школьников «Патриотизм. Поколение IT»»

## 4. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи регионального конкурса по кибербезопасности среди школьников «Патриотизм. Поколение IT» (Далее — Конкурс), порядок его организации, проведения, подведения итогов конкурса и награждения.

1.2. Организатором конкурса является Бурятский институт инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики (Далее — Организатор).

1.3. Предметом Конкурса являются задания, связанные с решением учащимися задач, направленных на выявление, популяризацию, поддержку и распространение практик в области информационной безопасности и воспитания культуры информационной защиты личности, понимания структуры киберпространства, принципов работы в нём, существующих угрозах пользователям Интернета, знаний правил и норм информационной этики.

1.4. Информация о конкурсе, требованиях к участникам, размещается на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/ и в группе вКонтакте https://vk.com/dnk_kotelnikova_03. Получить дополнительные пояснения по конкурсу можно по телефону: +7(924)018-38-70.

1.5. Участие в конкурсе бесплатное и осуществляется на добровольной основе.

1.6. Общее руководство проведением конкурса осуществляет Организационный комитет (далее -Оргкомитет).

1.7 Оргкомитет отвечает за подготовку и проведение конкурса, утверждает программу мероприятия, рассматривает и решает иные организационные вопросы.

## 5. Цели и задачи Конкурса

Целью конкурса является привлечение внимания детей, подростков, педагогов и родителей к теме кибербезопасности и безопасного использования

телекоммуникационных услуг, повышение грамотности детей и подростков в вопросах цифровых технологий и создание условий для развития творческих способностей, креативного и критического мышления в сфере медиакоммуникаций.

**Задачи конкурса:**

– выявление значимых проблем, которые могут быть решены с помощью повышения уровня образованности в сфере кибербезопасности пользователей информационных технологий;

– формирование у учащихся понимания структуры киберпространства, принципов работы в нём, существующих угрозах пользователям Интернета, знаний правил и норм информационной этики;

– формирование понятий, определение функций и сфер распространения ключевых приемов и правил кибергигиены;

– формирование у учащихся знаний, умений принимать взвешенные решения при обращении с финансовыми продуктами в сети «Интернет», а также осведомленности их о цифровых финансовых рисках;

− выявление одаренных учащихся, содействие в становлении творческих и исследовательских качеств личности.

## 6. Условия участия и сроки проведения

**3.1**. К участию в конкурсе допускаются учащиеся 5-11 классов всех видов образовательных учреждений Республики Бурятия (Далее — Участники), проявившие интерес в области кибербезопасности. Для участия в конкурсе необходимо подать заявку до 27 ноября до 12:00 часов на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/

**3.2** Конкурс предусматривает командный формат участия на всех этапах конкурса. Состав команды -5 человек. Участники делятся на две возрастные группы:

- ✓ 5-8 класс – средняя возрастная группа;
- ✓ 9-11 класс- старшая возрастная группа

У каждой команды должно быть название и утвержден капитан. Количество команд в двух возрастных группах от одной образовательной организации не ограничено.

**3.3 Конкурс проводится в 2 этапа: отборочный и заключительный.**

Перед началом отборочного этапа для всех участников проводится **подготовительный вебинар**: разбор заданий отборочного тура по основам кибербезопасности. Ссылка на подключение, дата и время будут отправлены командам на электронную почту.

**3.4. Отборочный этап** конкурса проходит в дистанционном формате на базе образовательной организации, которую команда представляет. Каждой команде направляется ссылка с указанием даты начала выполнения заданий. Срок выполнения заданий командой – 3 дня, затем задания будут заблокированы для выполнения. Результаты отборочного этапа публикуются на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/ и в группе вКонтакте https://vk.com/dnk_kotelnikova_03. Дата проведения отборочного этапа с 01 по 03 декабря 2026 года.

**3.5. Заключительный этап** проводится в очном формате. В заключительный этап допускаются команды, набравшие большее количество баллов по итогам отборочного этапа. Участники выполняют работу над конкурсным заданием в очном формате на базе Бурятского института инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики в городе Улан-Удэ.

На заключительном этапе каждой команде необходимо решить 10 профессиональных задач за 3 часа. О дате проведения заключительного этапа, каждая команда, прошедшая отборочный тур, будет проинформирована заранее.

Места распределяются в соответствии с количеством набранных баллов на заключительном этапе. Участники, набравшие наибольшее количество баллов, занимают первые три места.

Доступ любых посетителей на площадку, кроме Участников конкурса запрещен.

Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение с обязательной публикацией редакции на информационном сайте конкурса.

## 7. Подведение итогов

4.1 Всем участникам Конкурса выдаются электронные сертификатами участника.

4.2 Победители и призеры награждаются дипломами, грамотами и ценными призами.

Приложение 7

**ПОЛОЖЕНИЕ**
**"Конкурс Битва за промпт"**

1. Цели и задачи конкурса

1.1. Цель: развитие творческого потенциала обучающихся, привлечение их к активному использованию технологий искусственного интеллекта и генеративных нейросетей в практической деятельности.

1.2. Задачи:

- стимулирование творческой активности в области информационных технологий;
- приобретение участниками навыков работы с генеративными моделями;
- повышение интереса к самостоятельной творческой деятельности;
- повышение интереса к использованию компьютерных программ в учебной и практической деятельности;
- популяризация современных направлений искусственного интеллекта и компьютерной графики;
- пропаганда творческих достижений обучающихся;
- повышение цифровой и художественной культуры обучающихся;
- реализация преемственности подготовки в области информационных технологий в системе «школа-вуз»;
- поддержка одаренной молодежи;
- привлечение к творческой деятельности детей с ограниченными возможностями, способствование их социальной адаптации и психологической реабилитации.

1.3. Конкурс является тематическим, тема объявляется не позднее, чем за 18 дней до начала фестиваля.

2. Порядок проведения

2.1. Организаторы

Конкурс проводится на базе Бурятского института инфокоммуникаций и организуется преподавателями кафедры информатики и вычислительной техники. Для организации и проведения мероприятия формируются оргкомитет и жюри из числа высококвалифицированных преподавателей, приглашенных специалистов СМИ, рекламных агентств, ведущих художников, а также представителей образовательных учреждений и профильных организаций.

2.2. Категории участников:

- Ученики школ (с 7 по 11 класс)
- Студенты учреждений среднего профессионального образования (СПО) и высшего образования (ВО)

2.3. Этапы проведения конкурса.

Регистрация участников проводится на сайте форума. Необходимо заполнить предлагаемую форму на сайте и отправить ее.

Отборочный тур проводится с 16 ноября до 7 декабря 2026 года. Задание для отборочного тура публикуется на сайте. Результаты опубликовываются также на сайте форума.

К очному туру допускаются участники, которые прошли отборочный тур. Очный тур проводится в БИИК СибГУТИ 11 декабря 2026 г. На данном этапе участникам выдается конкретная тематическая задача. В режиме реального времени финалисты создают текстовые запросы (промпты), затем на площадке происходит генерация по ним цифровых изображений с помощью нейросети. Готовые работы передаются жюри для оценки.

## 3. Общие требования к работам

3.1. Каждый участник очного тура может представить на оценку жюри не более 1 итоговой работы (текст промпта по выданной теме).
3.2. Все промпты должны быть составлены участниками полностью самостоятельно во время финального тура без использования сторонних заготовок или шпаргалок.
3.3. Итоговое изображение должно быть сгенерировано на программном обеспечении, предоставленных Оргкомитетом на конкурсных местах площадки IT-форума.
3.4. Запрещается использование чужих готовых промптов, а также любой последующий ручной дорисовок или графический монтаж полученного изображения в сторонних фоторедакторах. Картинка должна быть чистым результатом работы нейросети по запросу участника.
3.5. Технические параметры сгенерированных файлов (разрешение, соотношение сторон) выставляются согласно техническому заданию, выдаваемому на площадке.
3.6. В целях контроля честности и прозрачности процесса генерации Оргкомитет оставляет за собой право потребовать от участника демонстрацию истории запросов (логов) в интерфейсе используемой нейросети.

## 4. Критерии оценки работ

Общие критерии оценивания:

- *Качество промпт-инжиниринга — точность, глубина, структурированность текстового запроса, использование специальных параметров, стилизаторов и обоснованность выбора вводных слов.*
- *Соответствие заданной тематике — насколько точно сгенерированное изображение и заложенная в промпт идея отражают тему, выданную на площадке.*
- *Оригинальность и новизна идеи — креативность мышления, нестандартный подход к раскрытию темы через визуальный образ.*
- *Сложность и качество технического исполнения — визуальная проработка деталей нейросетью, отсутствие явных грубых артефактов генерации, эстетическая и художественная ценность итогового изображения.*

## 5. Правила отказа в регистрации работ

Оргкомитет оставляет за собой право отклонять:

- работы, в случае возникновения сомнений в авторстве участника (до выяснения ситуации);
- работы, противоречащие законодательству Российской Федерации;
- работы, содержащие ненормативную лексику, высказывания, оскорбляющие человеческое достоинство, призывающие к насилию;
- работы, порнографического и эротического содержания, а также имеющие ссылки на ресурсы, содержащие порнографический характер;
- работы, выполненные с несоблюдением правил и технических требований, установленных в данном положении.

Приложение 8.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**«О проведении творческого конкурса по информационной безопасности среди школьников**

## 8. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи творческого конкурса по информационной безопасности среди школьников (Далее — Конкурс), порядок его организации, проведения, подведения итогов конкурса и награждения.

1.2. Организатором конкурса является Бурятский институт инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики (Далее — Организатор).

1.3. Предметом Конкурса являются творческие работы, связанные с решением учащимися задач, направленных на выявление, популяризацию, поддержку и распространение практик в области информационной безопасности и воспитания культуры информационной защиты личности, понимания структуры киберпространства, принципов работы в нём, существующих угрозах пользователям Интернета, знаний правил и норм информационной этики.

1.4. Информация о конкурсе, требованиях к участникам, размещается на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/ и в группе вКонтакте https://vk.com/dnk_kotelnikova_03. Получить дополнительные пояснения по конкурсу можно по телефону: +7(924)018-38-70.

1.5. Участие в конкурсе бесплатное и осуществляется на добровольной основе.

1.6. Общее руководство проведением конкурса осуществляет Организационный комитет (далее -Оргкомитет).

1.7 Оргкомитет отвечает за подготовку и проведение конкурса, утверждает программу мероприятия, рассматривает и решает иные организационные вопросы.

## 9. Цели и задачи Конкурса

Целью конкурса является привлечение внимания детей, подростков, педагогов и родителей к теме информационной безопасности и безопасного использования телекоммуникационных услуг, повышение грамотности детей и подростков в вопросах цифровых технологий и создание условий для развития творческих способностей, креативного и критического мышления в сфере медиакоммуникаций.

**Задачи конкурса:**

– выявление значимых проблем, которые могут быть решены с помощью повышения уровня образованности в сфере информационной безопасности пользователей информационных технологий;

– формирование у учащихся понимания принципов работы в существующих угрозах пользователям Интернета, знаний правил и норм информационной этики;

– формирование понятий, определение функций и сфер распространения ключевых приемов и правил кибергигиены;

– формирование у учащихся знаний, умений принимать взвешенные решения при обращении с финансовыми продуктами в сети «Интернет», а также осведомленности их о цифровых финансовых рисках;

− выявление одаренных учащихся, содействие в становлении творческих и исследовательских качеств личности.

## 10.Условия участия и сроки проведения

**3.1**. К участию в конкурсе допускаются учащиеся 1-11 классов всех видов образовательных учреждений Республики Бурятия (Далее — Участники), проявившие интерес в области информационной безопасности. Для участия в конкурсе необходимо подать заявку до 07 декабря 2026 года включительно на сайте https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/

**3.2** Конкурс предусматривает командный или индивидуальный формат участия.

**3.3.** Творческий конкурс включает в себя проекты по профилактике преступлений, выполненных с использованием информационно-телекоммуникационных технологий, с использованием VR/AR технологий, 3D моделирование и 2D анимация, а также проекты в формате компьютерной игры. Возраст участников 1-11 класс.

- Готовый проект необходимо представить на конкурс в виде презентации или видеоролика, содержащего:

- название работы;
- цель и назначение проекта;
- краткое описание проекта;
- описание техники разработки.

-Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows 7/ 8/8.1/10/Linux.
-Все работы не должны требовать предварительной инсталляции.
-Допускается командное или индивидуальное участие.
-Для участия в мероприятии необходимо отправить заявку на https://sadovv.github.io/forumbiik.github.io/. Творческий конкурс проводится в дистанционном формате.

5.1 Общие критерии оценивания:

- *Соответствие тематике конкурса* — оценивается, насколько содержание работы раскрывает тему профилактики преступлений, совершаемых с использованием информационно-телекоммуникационных технологий.

– *Дизайн*- оценивается творческий подход, оригинальность и мастерство исполнения;
– *Техническая реализация* - оценивается насколько технически грамотно реализован творческий проект;
– *новизна, оригинальность работы* – оценивается оригинальность, глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств;
- *Достоверность и корректность содержания* — оценивается соответствие представленной информации о видах киберпреступлений и способах защиты действующим правовым нормам и практикам информационной безопасности; отсутствие фактических ошибок вводящих в заблуждение сведений.
- *Целостность и завершённость проекта* — оценивается логическая связность всех элементов работы (сюжет, интерфейс, сценарий, графика), полнота раскрытия темы, наличие законченного продукта, готового к демонстрации.

## 11.Подведение итогов

4.1 Всем участникам Конкурса выдаются электронные сертификатами участника.

4.3 Победители и призеры награждаются дипломами, грамотами.