

# **Organizačný poriadok súťaže v programovaní počítačových hier IHRA**

Súťaž v programovaní počítačových hier IHRA pre žiakov základných škôl, stredných škôl, študentov univerzít a počítačových nadšencov sa riadi nasledujúcim organizačným poriadkom, ktorý je vytvorený v súlade so smernicou Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky č. 27/2011 o organizovaní, riadení a finančnom zabezpečení súťaží detí a žiakov škôl a školských zariadení v znení smernice č. 6/2013.

## **Článok 1 Poslanie súťaže**

Poslaním súťaže IHRA v programovaní počítačových hier je:

- a) vyhľadávať talentovaných žiakov a študentov na školách, podporovať rozvoj ich talentu a prispievať k zmysluplnému využívaniu ich voľného času,
- b) rozvíjať predstavivosť žiakov a študentov, ich programátorské zručnosti a prácu s grafickými editormi,
- c) viesť žiakov k samostatnej tvorivej činnosti a podporovať ich záujem o vzdelávanie,
- d) rozvíjať schopnosti kooperácie v rámci tímu a komunikačné zručnosti pri prezentácii vlastných projektov,
- e) vytvárať pozitívny vzťah žiakov a študentov k informačným technológiám.

## **Článok 2 Charakter súťaže**

Súťaž je dobrovoľnou záujmovou činnosťou žiakov základných a stredných škôl a študentov univerzít, ale aj počítačových nadšencov. Súťaž sa organizuje v čase vyučovacieho procesu aj mimo neho.

Činnosť učiteľov a žiakov a študentov na súťaži sa hodnotí ako činnosť, ktorá priamo súvisí s výchovno-vzdelávacím procesom na základnej a strednej škole a na vysokej škole.

## **Článok 3 Štruktúra súťaže a charakteristika kategórii**

Súťaž IHRA prebieha počas jedného školského roka. Každý ročník pozostáva z jedného off-line postupového kola a celoštátnej finálovej prehliadky. Postupové kolo je realizované off-line formou mimo vyučovania. Celoštátna finálová prehliadka je organizovaná prezenčnou formou, spravidla v čase vyučovania v mieste organizátora.

Žiaci súťažia jednotlivito, prípadne v tímoch. Počet súťažiacich v tíme nie je obmedzený. Súčasťou tímu môže byť aj odborný koordinátor jednotlivca, resp. tímu z príslušnej školy.

Prihlásenie do súťaže je možné realizovať v štyroch kategóriách:

- a) kategória Z: žiaci základných škôl
- b) kategória S: žiaci stredných škôl
- c) kategória U: študenti Prírodovedeckej fakulty UPJŠ v Košiciach
- d) kategória O: všetci ostatní

Tím môže byť zložený aj zo zástupcov viacerých kategórií – súťažná kategória sa v takom prípade určí na základe najvyššie zastúpenej kategórii v tíme.

## **Článok 4**

### **Organizačné a odborné zabezpečenie súťaže**

Organizátor: Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach, Prírodovedecká fakulta  
Šrobárova 2, 041 54 Košice

tel.: 055/234 2541, e-mail: lubomir.antoni@upjs.sk.

Organizátor zabezpečí zverejnenie oznamu o otvorení nového ročníka súťaže v priebehu októbra príslušného školského roka na stránke súťaže. Podmienkou pre zaradenie žiakov a študentov do súťaže je zaslanie registračných údajov na mailovú adresu súťaže [ihra@science.upjs.sk](mailto:ihra@science.upjs.sk) do 31. januára príslušného školského roka. Registračné údaje obsahujú:

- a) meno a priezvisko autora / autorov (prípadne názov tímu),
- b) súťažná kategória,
- c) predbežný názov súťažnej hry,
- d) programovací jazyk alebo prostredie.

Postupové off-line kolo prebieha na školách zaregistrovaných tímov. Typ hry, programovací jazyk, nástroje a obsah hry nie je obmedzený. Podmienkou je do hry tvorivo zakomponovať logo organizátora súťaže, ktoré je dostupné vo viacerých verziách na stránke súťaže <http://ics.upjs.sk/ihra>. Do súťaže je možné zaregistrovať aj hru, ktorá bola prezentovaná v predchádzajúcom ročníku, ale jej vývoj naďalej pokračuje.

Súťažné hry je možné odosielať na mailovú adresu súťaže do 31. marca príslušného školského roka. Spolu so súbormi súťažnej hry je potrebné zaslať súbor s popisom hry (alebo odkaz na webovú stránku s popisom hry) a zdrojový kód hry. Zdrojový kód sa nezverejňuje na stránke súťaže, slúži len na posudzovaciu činnosť odbornou komisiou. Členmi odbornej hodnotiacej komisie súťaže sú vysokoškolskí učitelia a zástupcovia herných vývojárov z praxe.

Do celoštátnej finálovej prehliadky postupujú tímy, ktoré vo svojej kategórii splnili všetky podmienky súťaže a ktoré získali dostatočný počet bodov na základe hodnotenia off-line postupového kola odbornou komisiou. Odborná hodnotiacia komisia v off-line postupovom kole hodnotí:

- a) nápad hry a jeho spracovanie,
- b) technická náročnosť programovania,
- c) spracovanie dokumentácie,
- d) prenositeľnosť na rôzne platformy.

Počas celoštátnej finálovej prehliadky autori svoju hru prezentujú pred odbornou komisiou, ostatnými súťažiacimi, hosťami a divákmi. Súťažiaci majú možnosť pred začiatkom prehliadky otestovať svoju hru na prezentačnom počítači, na ktorom sú súťažné hry nainštalované. Odborná hodnotiacia komisia v celoštátnom finálovom kole hodnotí:

- a) nápad hry a jeho spracovanie,
- b) predvedená hrateľnosť hry,
- c) technická náročnosť programovania,
- d) grafické spracovanie a celkový estetický efekt,
- e) úroveň prezentačných schopností,
- f) štruktúra záverečnej prezentácie hry.

Vyhodnotenie súťaže a oceňovanie tímov prebieha po ukončení celoštátnej finálovej prehliadky. Výsledky súťaže spolu so súťažnými hrami sú následne zverejnené na stránke súťaže.

## **Článok 5**

### **Riadenie súťaže, činnosť celoštátnej odbornej komisie**

Organizáciu a priebeh školského kola, dozor počas dopravy žiakov na celoštátnej finálovej prehliadky zabezpečuje príslušná škola. Organizáciu a priebeh celoštátnej finálovej prehliadky zabezpečuje organizátor a odborne riadi celoštátna odborná komisia. Celoštátna odborná komisia je zložená z predsedu a dvoch členov. Členov celoštátnej odbornej komisie menuje minister na návrh organizátora súťaže.

Odbornú hodnotiacu komisiu pre školské kolá a pre celoštátne finálové kolo menuje organizátor na návrh celoštátnej odbornej komisie. Odborná hodnotiacia komisia sa riadi schváleným organizačným poriadkom súťaže.

## **Článok 6**

### **Bezpečnosť a ochrana zdravia pri súťaži**

Za bezpečnosť žiakov v čase konania postupového kola zodpovedá príslušná škola, na ktorej off-line postupové kolo prebieha. Za bezpečnosť žiakov počas ich dopravy na celoštátnu finálovú prehliadku zodpovedá sprevádzajúca osoba, spravidla učiteľ žiaka.

Za bezpečnú prevádzku odborných učební v mieste organizátora v čase konania celoštátneho finálového kola zodpovedá organizátor. Odborné učebne musia vyhovovať všetkým bezpečnostným predpisom. Počítače pre prezentáciu súťažných projektov na celoštátnej finálovej prehliadke poskytuje organizátor. Je povolené použitie vlastných počítačov žiakov.

Počas prítomnosti žiakov v odborných učebniach v čase konania celoštátnej finálovej prehliadky zabezpečí organizátor odborný dozor.

Za bezpečnosť a ochranu zdravia žiakov a sprevádzajúcich osôb v ostatných priestoroch v mieste organizátora v čase konania celoštátnej finálovej prehliadky zodpovedá organizátor.

## **Článok 7**

### **Spôsob schvaľovania a čerpanie rozpočtu súťaže**

Postupové off-line kolá súťaže sú zabezpečované z rozpočtov škôl účastníkov súťaže. Prostriedky na finančné zabezpečenie hodnotenia súťaže a finančné zabezpečenie celoštátnej finálovej prehliadky kola sú pridelené z rozpočtu organizátora.

Nad rámec finančných prostriedkov pridelených z rozpočtu organizátora sa na finančnom zabezpečení súťaže môžu podieľať aj spolupracujúce organizácie a sponzori.

## **Článok 8**

### **Účinnosť a registrácia organizačného poriadku**

Tento organizačný poriadok je zaregistrovaný na Ministerstve školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky pod číslom 2016-9485/41559:69-10E0 a nadobúda účinnosť od školského roka 2016/2017.

Vypracoval: doc. RNDr. Stanislav Krajčí, PhD.

Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach