

Jauniešu programmēšanas konkurss “Iegriez pasauli!”

Nolikums

1. Konkursa organizētāji

Jauniešu programmēšanas konkursu “Iegriez pasauli” (turpmāk tekstā – “Konkurss”) organizē [Eiropas Komisijas pārstāvniecība Latvijā](#) sadarbībā ar [dabas un tehnoloģiju parku “URDA”](#) un nevalstisko organizāciju [“Eiropas Kustība Latvijā”](#). Konkurss ir daļa no Eiropas Komisijas pārstāvniecības Latvijā projekta par aprites ekonomikas digitālās spēles izstrādi skolas vecuma jauniešu auditorijai 12+.

2. Konkursa mērķis

Konkursa kārtībā izvēlēties Komandu, kas veic aprites ekonomikas digitālās spēles “Iegriez pasauli!” izstrādi.

3. Konkursa dalībnieki

3.1. Konkursā aicinātas piedalīties skolēnu Komandas. Komandu var veidot dažādu skolu un dažāda vecuma skolēni.

3.2. Katrā Komandā ir ne mazāk kā trīs skolēni un viens pieaugušais (skolotājs, skolas direktors, vecāks, mentors u.tml.). Pieaugušais ir Komandas kapteinis un pārstāv Komandas intereses, nodrošina saziņu ar Konkursa organizatoriem un pievienojas Komandai Konkursa finālā, ja Komanda tam ir izraudzīta. Komandas kapteinis ir zinošs programmēšanas jomā, sniedz Komandas dalībniekiem profesionālu atbalstu un padomu Konkursa laikā.

3.3. No vienas skolas vai interešu izglītības iestādes Konkursā var piedalīties neierobežots Komandu skaits.

3.4. Viena Komanda Konkursā var iesniegt vairākus atšķirīgus pieteikumus.

4. Konkursa norise un pieteikšanās kārtība

4.1. Konkurss norisinās neklātienē no 2021. gada 8. aprīlim līdz 30. aprīlim.

4.2. Lai pieteiktos Konkursam, Komandas kapteinis līdz 2021. gada 30. aprīlim plkst. 23.55 iesniedz Komandas pieteikumu elektroniski [saitē](#).

4.3. Pēc pieteikuma iesniegšanas vienas dienas laikā Konkursa organizatori nosūta kapteinim apstiprinājumu uz pieteikumā norādīto e-pasta adresi par pieteikuma saņemšanu.

5. Konkursa uzdevums

5.1. Ar aprites ekonomikas spēles saturu un funkciju izklāstu variet iepazīties pievienotajā prezentācijā vai lejupielādēt prezentāciju šajā [saitē](#).

5.2. Spēles saturu, ieteicamās piktogrammas un krāsu toņus piedāvā Konkursa organizators.

5.3. Lai piedalītos Konkursā, Komanda patstāvīgi izvēlas programmēšanas vidi un programmēšanas valodu, kurā veidos spēli, un izstrādā to šajā izvēlētajā veidā. Drīkst un ir ieteicams, izmantot spēļu dzinēju (*game engine*). Visām izmantotajām tehnoloģijām jābūt

brīvpiekluves/ atvērtā koda (*free and open source*). Ieteicams, bet ne obligāti izstrādāt (modelēt) spēles struktūras un spēlēšanas (*gameplay*) diagrammu/as.

5.4. Spēles vizualizācijas izveidē Komanda var izmantot visus sagatavē pieejamos Konkursa organizatora nodrošinātos attēlus, kā arī jebkādu citus Komandas izvēlētos failus, kas nepārkāpj trešo pušu tiesības, jo īpaši autortiesības.

5.5. Konkursā iesniedzamajai spēlei nav jābūt pabeigtam produktam. Konkursā atļauts iesniegt arī daļēji izstrādātu risinājumu. Piemēram, izveidoti nepieciešamie skati un navigācija starp tiem, izveidotas animācijas, daļēji pabeigta funkcionalitāte un daļēji ieviests tekstuālais/ vizuālais saturs.

5.6. Spēles saturs sastāv no 5 (pieciem) soļiem:

- Vienas spēles laikā, spēlētājiem, pēc rotācijas principa, tiek uzdoti 1 līdz 3 jautājumi no katras tēmas – kopā 15 jautājumi vienas spēles ietvaros.
- Uz 15 jautājumiem spēles dalībniekiem ir jāatbild 10 minūšu laikā, kas arī ir vienas spēles kopējais laiks.
- Katram jautājumam ir 2 līdz 4 atbilžu versijas. Pēc izvēlētas atbilde akceptēšanas, parādās īsa informācija. Nepareizas atbildes gadījumā, jautājums nepazūd, bet nomainās uz citu, tās pašas tēmas, jautājumu. Tādejādi, jo vairāk nepareizu atbilžu, jo lielāks jautājumu skaits 10 minūšu laikā jāatbild.
- Atbildēšanas laiks tiek vizualizēts ar laika atskaites palīdzību.
- Spēlētājs spēles laikā uz ekrāna vienlaicīgi redz spēles laika atskaiti un savu rezultātu – nopelnīto punktu skaitu.
- 100 punkti ir kopējais spēles punktu skaits.
- Spēles rezultāts ir mērāms 3 iegūstamo punktu līmeņos: augstākais līmenis 75 – 100 punkti, vidējais līmenis 35 – 74 punkti un zemākais – 1 – 34 punkti.
- Ja rezultāts netiek sasniegts 10 minūšu laikā, uz ekrāna parādās uz raksts «Tev vēl ir otra iespēja!»
- Ja rezultāts tiek sasniegts, atbildēts uz 15 jautājumiem pareizi 10 minūšu laikā, spēles ekrānā parādās attiecīgā līmeņa-novērtējuma teksts, poga «Spēlēt vēlreiz!», poga «Apskatīties rezultātu!» un poga «Zaļo darbību vārdu vārdnīca»
- Spēles centrālā figūra ir planēta Zeme jeb zemeslode. Spēles vizualizācijā iesakām izmantot Eiropas zaļā kursa piktogrammas un krāsas (skat. nākamo slaidu).

5.7. Spēles vizualizācijas un digitalizācijas izveidei ir izvirzītas šādas obligātās prasības:

- Drīkst izmantot tikai atvērta koda (*open source*) programmatūru.
- Jābūt izstrādātai vismaz daļējai programmatiskai funkcionalitātei.
- Kodam jābūt rakstītam, pēc iespējas, ievērojot “labās programmēšanas praksi”.

- Kodam jābūt komentētam, tur, kur tas vajadzīgs.
- Nedrīkst izmantot “Adobe Flash”.
- Vizualizācija ir veidota, saskaņā ar 5. punktā minētajām norādēm.
- Reizē ar spēles radošo risinājumu, iesniegt sarakstu ar izmantotajiem brīvpieejas interneta resursiem, kas ir izmantoti spēles audiovizuālo elementu izstrādē, piemēram, interneta vietne www.freesound.org un citas.
- Komandas izveidotā vizualizācija un digitalizācija ir Komandas radošās darbības rezultāts.

6. Konkursa darbu vērtēšana un apbalvošana

6.1. Konkursam iesniegtos piedāvājumus vērtē Konkursa žūrija, kuras sastāvā Eiropas Komisijas pārstāvniecība Latvijā, dabas un tehnoloģiju parku “URDA”, nevalstiskās organizācijas “Eiropas Kustība Latvijā” pārstāvji un programmēšanas eksperts.

6.1. Konkursa žūrija uzaicina 3 komandas, kas būs ieguvušas augstāko vērtējumu, uz radošā darba prezentāciju tiešsaistē.

6.2. Papildu obligātajām prasībām žūrija vērtē Komandas piedāvājuma atbilstību spēles darba uzdevumam, Komandas idejas oriģinalitāti, māksliniecisko sniegumu, koda sarežģītību, algoritmisko risinājumu un darba kvalitāti. Ņemot vērā, ka atļauts iesniegt daļēji pabeigtus radošos risinājumus, tiks attiecīgi vērtēta arī spēles radošā risinājuma pabeigtības pakāpe.

6.3. Komanda, kas iegūs augstāko žūrijas novērtējumu, iegūs tiesības spēli digitalizēt un pēc pabeigtas spēles nodošanas saņems galveno balvu – 1000 EUR (viens tūkstotis, 00 eiro centi), otrās un trešās vietas ieguvēji saņems dāvanu komplektus no Konkursa organizatoriem.

6.4. Ar Konkursa uzvarētājiem tiks noslēgta vienošanās par spēles izstrādes nosacījumiem un sagaidāmo rezultātu.

6.5. Konkursa žūrija patur tiesības lūgt uzvarējušo Komandu sadarboties un/ vai apvienoties ar citu Komandu, kas ir piedalījusies konkursā.

6.6. Konkursa uzvarētājiem spēles izveides gala termiņš ir 2021. gada 1. augusts.

6.7. Konkursa organizatori patur tiesības neizvēlēties nevienu no Konkursa piedāvājumiem.

6.8. Konkursa žūrijas lēmums par Konkursā iesniegto darbu vērtējumu ir galīgs un neapstrīdams.

7. Konkursa rezultātu paziņošana

7.1. Konkursa rezultāti tiks paziņoti Komandām individuāli uz pieteikumā norādīto e-pastu un publicēti konkursa mājaslapā www.esmaja.lv 2021. gada 14. maijā.

7.2. Ja kāda no uzaicinātajām Komandām atsakās no dalības konkursa finālā, Konkursa organizatori Komandas vietu piedāvā Komandai ar nākamo augstāko vērtējumu.

8. Konkursa radošā rezultāta īpašumtiesības

8.1. Eiropas Komisijas pārstāvniecība Latvijā neatsaucami iegūst īpašumtiesības un visas intelektuālā īpašuma tiesības uz Konkursa uzvarētāju Komandas radošās darbības rezultātu jeb izstrādāto spēli, kas saskaņā ar noslēgto vienošanos izgatavota konkrēti Konkursa ietvaros, vienošanās atrunātajā termiņā.

8.2. Intelektuālā īpašuma tiesības ietver jebkuras tiesības, kā autortiesības un citas intelektuālā vai rūpnieciskā īpašuma tiesības, uz visiem rezultātiem, kā arī visiem tehnoloģiskajiem risinājumiem un informāciju, ko Komanda radījusi, veicot vienošanās izpildi. Eiropas Komisijas pārstāvniecība Latvijā iegūst visas tiesības no brīža, kad Komanda ir izstrādājusi spēli un saskaņā ar vienošanos nodevusi to Eiropas Komisijas pārstāvniecībai.

8.3. Eiropas Komisijas pārstāvniecība Latvijā apņemas izvietot atsauci uz Konkursa uzvarētāja Komandas un/vai skolas nosaukumu spēles komunikācijas un informācijas materiālos.

8.4. Konkursa balvas summa ietver samaksu Komandai par to, ka tiesības, tostarp attiecībā uz visiem spēles izmantošanas veidiem, tiek piešķirtas Eiropas Komisijas pārstāvniecībai Latvijā.

9. Personas datu izmantošana

Konkursa Komandu foto un video materiāli var tikt izmantoti publicitātes un mārketinga nolūkos Konkursa organizatoru un sadarbības partneru mājaslapās un sociālajos tīklos (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube u.c.).

Konkursa organizatora kontaktpersona: Liene Valdmane, tālr. 22144144, saziņa e-pasta adresē: esmaja@esmaja.lv