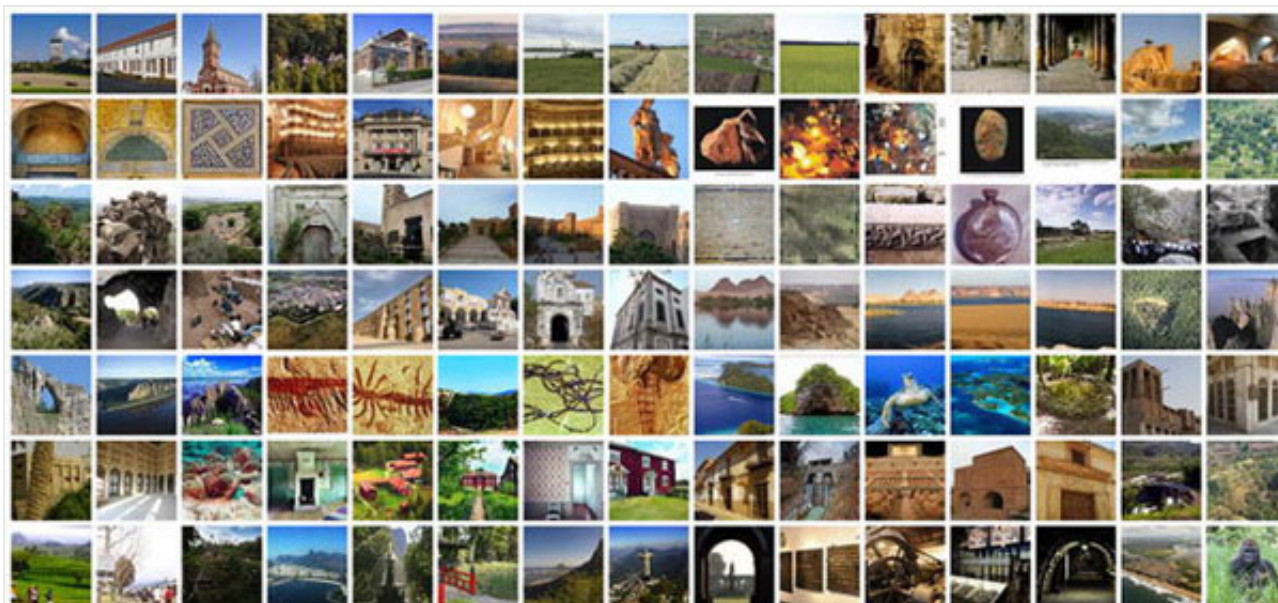


Правила в творческой категории. Тема "Всемирное наследие"



Объекты всемирного наследия – это неотъемлемая составная часть истории человечества, с которой мы живём сегодня, и которую мы обязаны сохранить для будущих поколений. Наше культурное и природное наследие невосстановимо. К таким уникальным и разнообразным объектам всемирного наследия относятся, например, саванны Серенгети в Восточной Африке, египетские Пирамиды, Большой Барьерный риф в Австралии и кафедральные соборы в стиле барокко, построенные в Латинской Америке.

Объекты всемирного наследия имеют исключительное значение, поскольку принадлежат всему человечеству, независимо от того, где они находятся.

Задание для команд

Разработать и создать роботов, предназначенных для охраны объектов всемирного наследия.

Перечень объектов всемирного наследия ЮНЕСКО

К Объектам всемирного наследия сейчас относят 962 культурных и природных объекта, которые Комитет по всемирному культурному наследию ЮНЕСКО (World Heritage Committee UNESCO) признал имеющими уникальную глобальную ценность.

В этот перечень включено 745 культурных [Культурные объекты] , 188 природных [Природные объекты] и 29 смешанных [Смешанные объекты] объектов в 157 странах. В сентябре 2012 года 190 государств ратифицировали Конвенцию по Объектам всемирного наследия (World Heritage Convention).

[Список объектов всемирного наследия ЮНЕСКО на английском.](#)

[Список объектов всемирного наследия ЮНЕСКО на русском.](#)

[Список объектов всемирного наследия ЮНЕСКО в России.](#)

Правила

1. К участию в Теме "Всемирное наследие" творческой категории допускаются команды, реализовавшие проекты, собранные на основе **ЛЕГО** – микрокомпьютера **RCX** или **NXT**, но в отличие от основной категории в их конструкции могут использоваться не только детали **ЛЕГО**, но и другие материалы.
2. Презентация проектов проводится в форме выставки.
3. В творческой категории не могут участвовать операторы команд, участвующие в основной категории.
4. Командам будет предоставлено примерно по 10 минут для демонстрации проекта судьям: из них 5 минут отводится на демонстрацию, а оставшиеся 2-5 минут займут ответы на вопросы судей.
5. Под каждый проект будет предоставлен стол размером 80 x 120 сантиметров (размеры предварительные), два стула, электрическая розетка 220 В и мощностью не более 0,5 кВт, так же, за столом проекта будет стена, на которую при помощи канцелярских гвоздиков можно прикрепить плакат проекта. При необходимости дополнительного места и с другими пожеланиями необходимо обращаться в оргкомитет. Пожелания команды могут быть учтены за дополнительную плату.
6. Каждая команда должна подготовить плакат проекта. Размер: минимум 60x80 см, максимум 120x200 см. Плакат должен содержать: название проекта, название команды, школы и категории, фотографии проекта, описание проекта, технические характеристики проекта и т.п.
7. Каждая команда должна заполнить страницу своего проекта на официальном сайте состязаний. Помимо информации о названии проекта, авторах, фотографиях, кратком описании и т.п., на страницу необходимо выложить следующие файлы или ссылки:
 - Полное описание проекта в электронном виде (Word или PDF). В нем должны быть описаны все возможности робота, а также его отличительные особенности (не менее 500 печатных знаков). Описание робота необходимо проиллюстрировать картинками/фотографиями стадий создания робота в разных ракурсах и снабдить примером программы.
 - Ссылка на видеозапись проекта длительностью максимум 2 минуты на сайте www.youtube.com.

Страница должна быть заполнена, а все материалы выложены не позднее, чем **за 7 дней** до состязаний.

8. Описание проекта в бумажном виде также должно быть подготовлено и передано судьям в день состязаний.
9. Выявление победителя творческой категории будет производиться жюри.
10. Выбор победителя будет производиться в трех возрастных группах:
 - Младшая группа - дата рождения операторане ранее 15 ноября 2000 г.
 - Средняя группа - дата рождения операторане ранее 15 ноября 1997 г.
 - Старшая группа - дата рождения операторане ранее 15 ноября 1993 г.
11. Максимальное число очков для оценки проекта равно 200. Общий счет делится на следующие категории:

Проект		Всего очков: 50
1	Творчество и качество решения	25
2	Исследование и отчет о нём	15
3	Интересность	10
Программирование		Всего очков: 45
1	Автоматизация	15
2	Хоршая логика	15
3	Сложность	15
Инженерный дизайн		Всего очков: 45
1	Понятность конструкции	15
2	Инженерная новизна	10
3	Механическая эффективность	10
4	Структурная стабильность	5
5	Эстетика	5
Презентация		Всего очков: 40
1	Успешная демонстрация	15
2	Понимание и навыки аргументации	10
3	Быстрые ответы	5
4	Плакаты и оформление	5
5	Видео проекта	5
Командная работа		Всего очков: 20
1	Единый уровень понимания проекта	10
2	Участие всей команды	5

3	Командный дух	5
---	---------------	---

Примечание:

Выполнение пунктов 5, 6 и 7 будет предусмотрено на всероссийском этапе состязаний. О характеристиках мест под творческий проект и требований к наличию и качеству описаний на отборочных этапах необходимо обращаться в оргкомитеты отборочных этапов. По усмотрению оргкомитетов состязаний отборочных этапов, максимальное количество баллов за «Наличие и качество описания» может быть уменьшено (вплоть до 0).