

УСЛОВИЯ НА НАЦИОНАЛНИЯ КОНКУРС ЗА КОМПЮТЪРНА ОБУЧАВАЩА ИГРА

Организаторите приемат изисквания с формиран набор от показатели, по които конкурсното жури ще извършва оценяването на заявените прототипи.

- Основна целева група участници в **националния конкурс за компютърна обучаваща игра** са представители на висши училища, извършващи обучение в области на висшето образование 5. Технически науки, 1. Педагогически науки, 2. Хуманитарни науки, 4. Природни науки, математика и информатика;
- Всяко кандидатстващо по настоящия конкурс висше училище може да се представя само от един екип;
- В състава на екипите за настоящия конкурс се допуска участие на студенти, докторанти и университетски преподаватели;
- Период за разработка на компютърна обучаваща игра: **25.03.2025 – 14.12.2025 год.**;
- За по-добра организация и разпределение на времето на конкурсното жури по процедурата за оценяване на постъпилите конкурсни предложения се предвиждат два етапа на заявки:
 - **Заявка – намерение** (начална) за участие в националния конкурс се подава до **20.04.2025 год.** (<https://ikf.ftn.shu.bg/>)



- **Заявка – приложение** (окончателна) за разглеждане в националния конкурс се подава в периода **от 20.04 до 14.12.2025 год.** (<https://ikf.ftn.shu.bg/>)



- Наградна стратегия:
 - **Първа награда** – Наградна пластика, парична сума в размер на 2000 лева, сертификат;
 - **Втора награда** – Плакет, парична сума в размер на 1000 лева, сертификат;
 - **Трета награда** – Плакет, парична сума в размер на 500 лева, сертификат.
- Организаторите формират **седемчленен състав на конкурсното жури**, от които двама **външни представители на бизнес средите** с експертиза в разработката на компютърни игри, платформи в образователната сфера или обучаващи приложения;



- На членовете на конкурсното жури следва да бъде предоставян предварителен функционален достъп за индивидуално оценяване на предлагания прототип на разработената компютърна обучаваща игра в периода: **15.12.2025 - 21.12.2025 год.**;
- За окончателното оценяване, прототипът на компютърната обучаваща игра следва да бъде представян от член на екипа, разработил продукта пред конкурсното жури по определен жребий за датата и часа на представяне;
- Всеки един достъп и представяне на прототипа на компютърната обучаваща игра следва да бъде през една от текущите версии на основните клиентски агенти (Chrome, Firefox, Edge, Internet Explorer, Safari, Opera);
- Акредитивите за достъп, определени за преглед и оценка на прототипа на компютърна обучаваща игра от страна на членовете на конкурсното жури се прилагат в **заявката-приложение**;
- За да бъде валидна всяка **заявка-приложение**, се изисква изпращането до организаторите на подписан хартиен екземпляр на **декларация** по смисъла на закона за авторските и сродните му права. Образец на декларацията ще бъде предоставян след изпращане на **заявката-намерение**;
- За представянето и оценката на прототипа на компютърната обучаваща игра пред конкурсното жури не се изисква физическо присъствие от страна на екипа-разработчик, а се предвижда използването на Google Meet услуга;
- Окончателната оценка се формира от средноаритметичното тегло на двете основни категории показатели – *технически* и *нетехнически*;
- Окончателните решения за оценка на конкурсното жури не подлежат на оспорване.

За контакти:

телефони:

0899 377696 – професор Цветослав Цанков

0885 866 118 – доцент Валентин Атанасов

0895 784776 – главен асистент Даниел Денев

електронна поща:

v.atanasov@shu.bg

Адрес за изпращане на декларациите:

гр. Шумен 9700, ул. „Университетска“ 115

Дата: 25.03.2025

Ръководител на организационен комитет:.....

/проф. Цветослав Цанков/