

# МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

## Н А К А З

03.03.2007 N 177

Зареєстровано в Міністерстві  
юстиції України  
23 березня 2007 р.  
за N 266/13533

### Про затвердження Положення про Всеукраїнський чемпіонат з інформаційних технологій "Екософт"

Відповідно до Положення про Міністерство освіти і науки України, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 19.12.2006 N 1757 (1757-2006-п), і з метою підвищення якості навчально-виховного процесу та підтримки обдарованої молоді в галузі розробки програмного забезпечення, технічного устаткування та прикладних рішень для обчислювальних систем

### Н А К А З У Ю:

1. Затвердити Положення про Всеукраїнський чемпіонат з інформаційних технологій "Екософт", що додається.
2. Міністру освіти і науки Автономної Республіки Крим, начальникам управлінь освіти і науки обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій:
  - 2.1. Довести наказ до відома керівників навчальних закладів.
  - 2.2. Здійснити організаційні заходи щодо проведення 1-го відбіркового етапу Всеукраїнського чемпіонату з інформаційних технологій "Екософт".
  - 2.3. Сприяти участі переможців 1-го відбіркового етапу в 2-му завершальному етапі Всеукраїнського чемпіонату з інформаційних технологій "Екософт".
3. Відділу позашкільної освіти, виховної роботи та захисту прав дитини (Рудковська Р.А.) спільно з Національним еколого-натуралістичним центром учнівської молоді (Вербицький В.В.) здійснити організаційні заходи щодо щорічного проведення 2-го завершального етапу Всеукраїнського чемпіонату з інформаційних технологій "Екософт".
4. Контроль за виконанням наказу покласти на першого заступника Міністра Жебровського Б.М.

Міністр

С.М.Ніколаєнко

ЗАТВЕРДЖЕНО  
Наказ Міністерства освіти  
і науки України  
03.03.2007 N 177

Зареєстровано в Міністерстві  
юстиції України  
23 березня 2007 р.  
за N 266/13533

ПОЛОЖЕННЯ  
про Всеукраїнський чемпіонат  
з інформаційних технологій "Екософт"

1. Загальні положення

1.1. Всеукраїнський чемпіонат з інформаційних технологій "Екософт" (далі - чемпіонат) - щорічне відкрите індивідуально-командне змагання учнів загальноосвітніх, професійно-технічних навчальних закладів, студентів та аспірантів вищих навчальних закладів, а також молодих професійних розробників складових обчислювальних систем.

1.2. Завданням чемпіонату є:

виявлення та підтримка обдарованої молоді в галузі розробки програмного забезпечення, технічного устаткування та прикладних рішень для обчислювальних систем;

вивчення пріоритетних напрямів у розробці програмних засобів, попиту на них та пропозицій;

демонстрація технічних інноваційних рішень у галузі інформаційних технологій, розповсюдження авторського програмного продукту, конструкторських ідей тощо;

забезпечення всебічної адресної підтримки розробника складових обчислювальних систем.

1.3. Чемпіонат проводиться Міністерством освіти і науки України за підтримки провідних компаній, що розробляють апаратні засоби і програмне забезпечення, а також юридичних і фізичних осіб, які виступають спонсорами та партнерами.

Партнери чемпіонату (технічні та інформаційні) отримують статус генеральних координаторів і користуються максимальним сприянням з боку організаторів заходу, у тому числі для здійснення реклами власних продуктів.

Безпосереднє керівництво чемпіонатом здійснює Національний еколого-натуралістичний центр учнівської молоді Міністерства освіти і науки України.

1.4. Офіційні реквізити чемпіонату:

емблема: "Екософтик" - графічне зображення кулеподібної істоти жовтого кольору, з блакитним капелюшком - дашком назад, у кросівках і чорних окулярах, яка тримає розкрити квітку, з комп'ютером на квітколожі;

девiз: "Наука, природа, технологiї" - три відокремлених слова, розміщених уздовж вигнутих стрілок із зображенням колажів природничої та технічної тематики;

вимпел: прапор синьо-жовтого кольору зі словами "ЕКОСОФТ" і "ECOSOFT" зеленого кольору, розташованими по колу, між якими розміщене графічне зображення земної кулі;

знак: білий круг діаметром 3 і 5 см зі словами "ЕКОСОФТ" і "ECOSOFT" зеленого кольору, розташованими по колу, між якими розміщене графічне зображення земної кулі; по периметру круга - слова червоною фарбою "Всеукраїнський чемпіонат з інформаційних технологій".

## 2. Порядок і терміни проведення

### 2.1. Чемпіонат проводиться у два етапи:

1-й етап - регіональний, відбірковий - в Автономній Республіці Крим, обласний, Київський та Севастопольський міський - протягом жовтня - грудня поточного року;

2-й етап - всеукраїнський, завершальний - лютий – березень наступного року. Проводиться в м. Києві на базі Національного еколого-натуралістичного центру учнівської молоді.

Фінансування 1-го відбіркового етапу чемпіонату здійснюється за рахунок організаторів, організацій, що відряджають учасників, а також додаткових джерел фінансування, меценатів, спонсорів, різних організацій, підприємств.

Порядок проведення 2-го завершального етапу та умови його фінансування повідомляються додатково листом Міністерства освіти і науки України.

2.2. Для проведення 1-го етапу чемпіонату органами управління освіти і науки, підпорядкованих Раді міністрів Автономної Республіки Крим, обласним, Київській та Севастопольській міським державним адміністраціям, створюються відповідні оргкомітети.

Оргкомітет 1-го етапу:

здійснює координацію підготовки та проведення 1-го етапу чемпіонату;

затверджує програму його проведення;

визначає для проведення базові навчальні заклади;

затверджує склад суддів (арбітрів, членів журі);

створює призовий фонд для переможців;

забезпечує висвітлення чемпіонату в регіональних засобах масової інформації;

залучає до участі в організації та проведенні чемпіонату місцеві (районні, міські, обласні) установи та громадські організації.

Оргкомітети 1-го етапу чемпіонату до 1 лютого подають центральному оргкомітету заявку за формою, що додається (додаток 1), та підсумкові протоколи "Про результати проведення 1-го етапу Всеукраїнського чемпіонату з

інформаційних технологій "Екософт" із зазначенням прізвища, ім'я, по батькові переможців, назви навчального закладу, теми розробки, категорії програмних або апаратних засобів, номінації, у якій розробники визнані призерами, за адресою: 04074, м. Київ, вул. Вишгородська, 19, Національний еколого-натуралістичний центр учнівської молоді Міністерства освіти і науки України (з позначкою "Екософт"), а також електронною поштою:

e-mail: [komendantov@globeukraine.ln.ua](mailto:komendantov@globeukraine.ln.ua).

2.3. З метою здійснення загального керівництва заходом та проведення 2-го етапу чемпіонату створюється центральний оргкомітет.

Склад центрального оргкомітету чемпіонату затверджується наказом Міністерства освіти і науки України.

Центральний оргкомітет:

визначає термін і місце проведення завершального етапу;

установлює порядок відбору претендентів, кількісний і персональний склад учасників, а також квоту для окремих розробників або авторських груп;

здійснює координацію підготовки та проведення завершального етапу чемпіонату;

забезпечує робоче місце учасника необхідними для демонстрації авторського програмного продукту, конструкторських ідей тощо апаратними засобами та програмами;

здійснює режисуру та сценарну розробку, проводить репетиції тощо;

визначає журі;

створює призовий фонд для учасників чемпіонату;

забезпечує висвітлення чемпіонату в засобах масової інформації та вирішення питання використання авторських розробок згідно з чинним законодавством.

Центральний оргкомітет залишає за собою право внесення змін до програми 2-го етапу чемпіонату в залежності від категорії учасників та їх творчого рівня.

### 3. Учасники чемпіонату та документація

3.1. Учасниками чемпіонату можуть бути учні загальноосвітніх, професійно-технічних навчальних закладів, студенти вищих навчальних закладів I-IV рівнів акредитації, аспіранти вищих навчальних закладів, інститутів післядипломної педагогічної освіти, дипломовані розробники віком від 12 років до 35 років.

3.2. Навчальні заклади направляють заявки до оргкомітету 1-го етапу чемпіонату.

Порядок відбору претендентів, кількісний і персональний склад учасників, а також квоту для окремих розробників або авторських груп визначається оргкомітетом.

3.3. У зв'язку з відкритою формою заходу до оргкомітетів претенденти можуть подавати заявки самостійно. У подібних випадках участь у чемпіонаті обов'язково підтверджується офіційним запрошенням.

3.4. Під час реєстрації учасники подають такі документи:  
картку для участі в чемпіонаті за формою, що додається (додаток 2), на кожну авторську розробку окремо;  
анкету учасника чемпіонату за формою, що додається (додаток 3);  
опис авторської розробки (в електронному вигляді);  
тези в електронному вигляді обсягом до 2 сторінок тексту формату А4;  
рецензію або відгук на розробку;  
копію свідоцтва про реєстрацію авторського права на розробку (за його наявності);  
інформацію щодо співавторів;  
копію наказу навчального закладу або органу управління освітою щодо участі в чемпіонаті.  
Учасник чемпіонату подає особисто паспорт (для учасників до 16 років - учнівський квиток). Керівники делегацій заповнюють анкети за формою, що додається (додаток 4).

#### 4. Програма чемпіонату

4.1. Під час захисту конкурсанти повинні викласти ідею та основні характеристики авторської розробки, відповісти на питання, поставлені журі. Тривалість захисту до 12 хвилин. Кожному учаснику надається час для попередньої підготовки до захисту.

4.2. Демонстрація розробок проводиться публічно з використанням презентаційних матеріалів. На захисті можуть бути присутні учасники заходу, керівники делегацій, спонсори, гості.

#### 5. Вимоги до подання розробок

5.1. Програмні та апаратні засоби повинні бути авторськими, функціонально завершеними, не залежними від систем програмування, а також придатними до застосування в освітянській, науковій або інших галузях практичної діяльності.

Програмні засоби можуть бути: ігрові, навчальні, прикладні, системні, інструментальні, анімаційні та спеціального призначення, а також Web-розробки.

Апаратні засоби можуть бути представлені як функціональні пристрої, моделі, макети або опис.

5.2. Тематика авторських розробок не обмежується.

До участі в змаганні допускаються програмні продукти, створені різними мовами програмування, які функціонують у середовищі MS-DOS, Windows або Linux.

Інноваційні рішення в галузі інформаційних технологій можуть бути представлені у вигляді будь-яких конструкторських пристроїв (апаратних засобів), компонентів обчислювальних систем.

5.3. За погодженням з оргкомітетом учасники можуть установлювати спеціальні програми супроводу та підключати додаткові пристрої.

5.4. Копії розробок та відомості про розробників заносяться до інформаційного банку чемпіонату за їх згодою.

## 6. Суддівство чемпіонату

До роботи в складі суддівства запрошуються фахівці в галузі інформаційних технологій, представники органів управління освітою, науково-педагогічні працівники вищих і вчителі загальноосвітніх навчальних закладів, за згодою наукові працівники профільних інститутів Національної академії наук України й Академії педагогічних наук України, представники громадських організацій та об'єднань.

## 7. Визначення переможців

7.1. Переможцями чемпіонату можуть бути як окремі учасники, так і творчі колективи, за категоріями:

- учні загальноосвітніх навчальних закладів;
- учні професійно-технічних і студенти вищих навчальних закладів I-II рівнів акредитації;
- студенти вищих навчальних закладів III-IV рівнів акредитації;
- аспіранти вищих навчальних закладів, інститутів післядипломної педагогічної освіти, дипломовані розробники.

7.2. Розробки оцінюються за критеріями:

- функціональна завершеність;
- професійний рівень;
- технологічна надійність;
- практична ефективність;
- ергономічність інтерфейсу (ступінь пристосованості розробки до людини, який визначає енергетичні затрати в процесі роботи);
- суспільна корисність;
- творча оригінальність;
- рівень презентації.

7.3. Переможці визначаються з номінацій:

- "неординарна творча розробка";
- "стильність оформлення та якісний інтерфейс";
- "високий професійний рівень продукту";
- "максимальна функціональність продукту";
- "висока суспільно-корисна спрямованість";
- "краща розробка теми з екологічного спрямування";
- "юна надія" (для учасників віком до 15 років);
- "приз спонсорських симпатій".

7.4. Переможці 2-го етапу чемпіонату нагороджуються дипломами Міністерства освіти і науки України та призами. Учасники 2-го етапу, які не посіли призових місць, отримують почесні грамоти від організаторів чемпіонату.

7.5. Переможці 2-го етапу можуть бути рекомендовані для участі в міжнародних змаганнях.

## 8. Статус авторських розробок

8.1. З метою пропагування кращих розробок на час проведення 2-го етапу чемпіонату запрошуються виробники та користувачі, які працюють у галузі апаратного і програмного забезпечення.

8.2. Розробникам надається можливість отримати кваліфіковану консультацію фахівців стосовно захисту авторського права на власний винахід.

8.3. Питання авторського права та розповсюдження окремих програмних продуктів і технічних рішень розв'язуються автором розробки самостійно.

Начальник відділу позашкільної  
освіти, виховної роботи  
та захисту прав дитини

Р.А.Рудковська

Додаток № 1  
до пункту 2.2. Положення про  
Всеукраїнський чемпіонат  
з інформаційних технологій "Екософт"

Заявка  
на участь у 2-му етапі  
Всеукраїнського чемпіонату з інформаційних технологій "Екософт"  
(подається окремо на кожного учасника)

Прізвище, ім'я, по батькові (повністю): \_\_\_\_\_

Число, місяць, рік народження: \_\_\_\_\_

Назва навчального закладу (повна назва і адреса): \_\_\_\_\_

Факультет, курс, клас: \_\_\_\_\_

Результати участі в розробці (повна або часткова участь): \_\_\_\_\_

Прізвище, ім'я, по батькові викладача (наукового керівника) \_\_\_\_\_

Назва розробки \_\_\_\_\_

Апаратно-програмне середовище для демонстрації: \_\_\_\_\_

Категорія програмних (апаратних) засобів \_\_\_\_\_

Рішенням оргкомітету (ради навчального закладу, установи): \_\_\_\_\_

(прізвище, ініціали учасника)

рекомендується до участі у 2-му етапі Всеукраїнського чемпіонату з  
інформаційних технологій "Екософт".

Адреса для зв'язку з конкурсантом (поштова, E-mail, URL) \_\_\_\_\_

Голова оргкомітету (ради)  
навчального закладу (установи) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(підпис)

\_\_\_\_\_  
(прізвище, ініціали)

Дата заповнення: " \_\_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.



Додаток № 2  
до пункту 3.4. Положення про  
Всеукраїнський чемпіонат  
з інформаційних технологій "Екософт"

Картка  
на участь у Всеукраїнському чемпіонаті з інформаційних технологій "Екософт"  
(подається для кожної розробки окремо)

Назва розробки \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Прізвище, ім'я авторів (розбірливо)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Навчальний заклад \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Наукові керівники проекту \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Резюме про розробку \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Потреба в технічних пристроях \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Мета створення розробки і очікуваний результат \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(використання з навчальною метою, впровадження в галузь господарства, отриманий економічний ефект)

Додаток № 3  
 до пункту 3.4. Положення про  
 Всеукраїнський чемпіонат  
 з інформаційних технологій "Екософт"

Анкета

учасника Всеукраїнського чемпіонату з інформаційних технологій "Екософт"  
 (заповнюється кожним учасником окремо)

Прізвище, ім'я, по-батькові учасника (розбірливо)


Дата, рік народження

		X		X					
--	--	---	--	---	--	--	--	--	--

Навчальний заклад \_\_\_\_\_

факультет \_\_\_\_\_

клас, курс, \_\_\_\_\_

аспірантура \_\_\_\_\_

вчений ступінь, вчене звання \_\_\_\_\_

Місце проживання:

--	--	--	--	--	--

Контактний телефон К

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

E-mail

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

URL

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Сфера інформаційних розробок \_\_\_\_\_

У яких заходах були учасником \_\_\_\_\_

Додаток № 4  
 до пункту 3.4. Положення про  
 Всеукраїнський чемпіонат  
 з інформаційних технологій "Екософт"

Анкета  
 керівника делегації Всеукраїнського чемпіонату з інформаційних технологій  
 "Екософт"

Прізвище, ім'я, по-батькові керівника (розбірливо)


Навчальний заклад \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

вчений ступінь \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

вчене звання \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Місце проживання: 

--	--	--	--	--	--	--	--	--

 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Контактний телефон 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

E-mail 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

URL 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Сфера інтересів для співробітництва \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_