



"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2014"

**XVIII Международный Открытый
ежегодный очно-дистанционный фестиваль
«Компьютерная страна — 2014» взял старт.
Удачи всем участникам! В добрый путь, фестиваль!**



В восемнадцатый раз фестиваль «Компьютерная страна» откроет двери для любителей компьютерного творчества, для тех, кто по-настоящему увлечен удивительным миром современных технологий. Фестиваль «Компьютерная страна» будет проходить в два тура. I тур — дистанционный (с 3 по 17 февраля 2014 года) - предполагает сетевое взаимодействие участников между собой, инструктаж руководителей клубов, непосредственную работу в рамках программы дистанционного тура фестиваля. Во II туре — очном (с 25 по 27 марта 2014 года) - примут участие финалисты дистанционного тура, имеющие приглашение оргкомитета фестиваля.

В этом году творческие взносы и задания компьютерного марафона были посвящены теме «О спорт, ты мир!». Участники не только продемонстрировали навыки владения информационными технологиями, но и погрузились в увлекательную атмосферу Олимпийских игр.

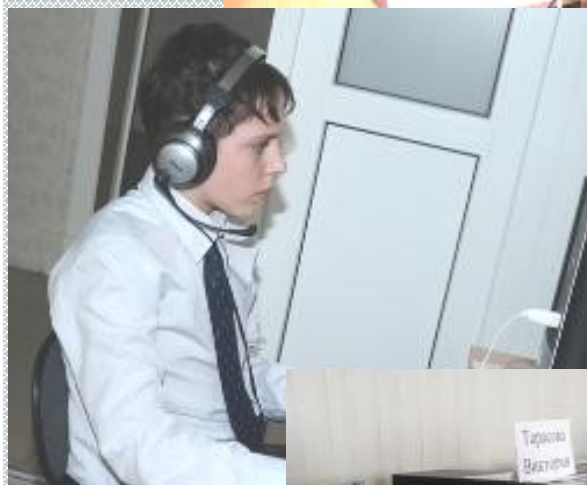
2014 год объявлен в России Годом культуры. Приобщились к миру прекрасного и конкурсанты фестиваля «Компьютерная страна». Так, дистанционный тур был посвящен киноискусству.

Программа очного тура фестиваля будет состоять из традиционных частей. Пройдут чемпионаты по установлению личного первенства членов клубов: клуба программистов, клуба компьютерных дизайнеров, клуба "Медиатор", клуба "Аккорд", клуба web-мастеров, клуба «Фокус». Преподаватели в рамках работы клуба для педагогов "Информационные технологии в образовании" примут участие в мастер-классах, обсудят актуальные вопросы преподавания информационных технологий в формате круглого стола. Однако в связи с открытием в СамЛИТе ТехноЦентра работа клуба преподавателей пройдет в двух секциях: «ИКТ в помощь учителю» и «Образовательная робототехника».

Приятным дополнением к напряженной соревновательной программе станут развлекательно-игровые мероприятия: выставка роботов, чемпионат геймеров, спортивные игры с Kinect, реалити-квест. Участников фестиваля порадуют экскурсии по лицей, в Техно Центр и в фирму «Открытый код».

Фестиваль является открытым для каждого, кто устремлен в будущее, к новому образованию информационного общества.

Добро пожаловать на фестиваль!



Фотографии из
архива
фестиваля
«Компьютерная
страна - 2013»

ДИСТАНЦИОННЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ

Чтобы войти в число участников дистанционного тура, всем претендентам необходимо было выполнить обязательные условия: своевременно подать заявку, предоставить творческий вступительный взнос, позиционирующий участника фестиваля в качестве члена того или иного клуба. Кроме того, у каждого участника необходимо было наличие электронной почты и свободного доступа к сети Интернет в момент проведения фестиваля. Более 300 школьников и педагогов приняли участие в дистанционном туре фестиваля, который проходил с 3 по 17 февраля 2014 года.

ЗАДАНИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА

Как известно, 2014 год объявлен в России Годом культуры. Так, и участники дистанционного тура «Компьютерной страны» смогли соприкоснуться с прекрасным, окунуться в мир киноискусства и мультипликации.



История кино начинается в 19 веке. То, что нам сегодня кажется очевидным, изобретатели и пионеры кинематографа поняли далеко не сразу. Были сделаны десятки попыток создать системы записи и воспроизведения движущихся изображений, в которых даже принимал участие знаменитый Эдисон, но и его система оказалась неудобной, рассчитанной всего лишь на индивидуальный просмотр. В результате, признанными изобретателями кинематографа стали французы, братья Луи и Огюст Люмьеры. Аппаратура Люмьеров оказалась очень удобной, с её помощью можно было легко снимать и демонстрировать фильмы на большом экране, что и предопределило успех их изобретения. В 2014 году мы вплотную приблизились к юбилею – 120 лет со дня первого киносеанса, проведенного братьями Луи и Огюст Люмьер в подвале «Гран Кафе» на бульваре Капуцинов.

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ представляет проект «Мультипликаторы»

История кинематографа неотрывно связана с историей мультипликации. Первые мультики рисовали вручную, и для того, чтобы заставить персонажа двигаться, улыбаться, смеяться и плакать приходилось создавать десятки, сотни и тысячи различных слайдов.

А в современном мире есть множество программ, которые позволяют создавать мультфильмы за считанные минуты. Нужно только нажать на кнопку и выбрать фон, нажать на другую кнопку, и вот, персонаж улыбается и машет рукой. Но за кажущейся простотой стоит труд тысячи программистов и дизайнеров, которые научили героев мультфильмов двигаться и чувствовать.

Так, программистам 4 - 7 классов было предложено «оживить» мультипликационный персонаж, запрограммировать действия, которые он мо-



жет совершать. Для этого нужно написать не более 7 методов, каждый из которых оценивается по сложности реализации, технике выполнения и оригинальности идеи.

Для старшеклассников задание пришло от знаменитых героев мультфильма «Каникулы в Простоквашино» Матроскина и Шарика. В своем письме они просили дать задание ученикам написать для них заставку на монитор: «Пусть это будет файл запускной, а как запустится, пусть картинку рисует. Да необычное что-нибудь, как узоры на коврах бывают, или вот заставка winamp у нас была в детстве с визуальными эффектами...». Заставка должна быть работоспособной, технически сложной и, конечно, оригинальной и красивой.



КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ представляет проект «Фильм, фильм, фильм!»



Работа Андрея Тяжова

Одна из главных кузниц советской культуры – киностудия «Мосфильм» – отметила в этом году 90-летний юбилей. 30 января 1923 года на базе двух национализированных кинофабрик был создан «Мосфильм».

Первую киноленту производственно-творческое объединение выпустило через год после создания. Это был фильм режиссера Бориса Михина «На крыльях высь». Его премьера и считается днем рождения «Мосфильма».

В связи с этим дизайнеры создавали обложку для диска («задувку») одного из фильмов киностудии «Мосфильм»: «Мэри Поппинс, до свидания!»; «Человек с бульвара Капуцинов»; «Тот самый Мюнхгаузен»; «Служебный роман»; «Земля Санникова»; «Иван

Васильевич меняет профессию»; «12 стульев»; «Гусарская баллада»; «Алые паруса»; «Гардемарины, вперед!».

Оценивались цветовое решение, оригинальность, композиция, авторские рисунки, фотографии, соответствие требованиям по оформлению работы. Обязательным требованием являлось использование предложенных шаблона диска и логотипа «Мосфильма».



КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

«Наше советское кино» - это тема работ дистанционного тура для клуба «Web-мастеров». Ребята создавали web – сайт (web-страницу) о популярном фильме 1960-1989 годов, о режиссере, который снял данный фильм, известных актерах, снявшихся в этом фильме, киностудии.

Сайт должен был содержать страницу с перечнем адресов - ресурсов: графических, видео, звуковых, текстовых и т.п. Количество используемых источников должно быть не менее пяти, материалы для наполнения сайта изготовитель сайта подбирал самостоятельно.

Работы получились очень интересные, красочные. Сразу видно, что и среди молодого поколения есть поклонники отечественного кинематографа.



Работа Святослава Боева

КЛУБ «АККОРД» представляет проект «Юный звукорежиссёр»

До 2-й половины 20-х годов XX столетия кино оставалось «немым». Лишь в октябре 1927 года в Нью-Йорке в киноленте «Певец джаза» впервые были соединены речь с музыкой, синхронизированные с изображением. Современные технические возможности позволяют передать окружающее нас пространство, состоящее из множества звуков, то есть передать с экрана звуковое пространство.



Членам клуба «Аккорд» было предложено попробовать себя в качестве звукорежиссёров и создать забавную озвучку к любимому фрагменту фильма, мультфильма или клипа, ис-

пользуя предложенные в библиотеке материалы и дополнив их своими. Озвучка могла быть исполнена в стиле новостной ленты, компьютерной игры, голосовых пародий. Другие варианты проекта — создание ролика, анонсирующего какой-либо фильм, попурри из узнаваемых киномелодий, рассказ о ярких музыкальных актёрах.

К работам предъявлялись строгие профессиональные требования: грамотность обработки сэмплов, оригинальность композиции, использование видео ролика, использование голосовых авторских сэмплов, полнота использования возможностей выбранного музыкального редактора. А эрудированность, фантазия и креативность — эти незаменимые инструменты помогали юным звукорежиссерам сделать работу интересной и неординарной.

КЛУБ «МЕДИАТОР» И КЛУБ «ФОКУС» представляют проект «Юный видеомонтажник»

Индустрия кино — это мир фантазии и выдумки режиссёров и сценаристов — фильмы дарят нам тот мир, в котором мы не можем быть, хотя, вероятно, хотели бы этого всей душой.

Членам клуба «Медиатор» предлагалось показать и рассказать, как производится видеофильм, какое оборудование используется, какое программное обеспечение необходимо. Продуктом стала интерактивная презентация, в которой ребята использовали материалы, предложенные в библиотеке и найденные самостоятельно.

Конкурсанты клуба «Фокус» изготавливали видеоролик — выпуск киножурнала «Ералаш». Анимационный или видеоролик оформлялся в стиле начала XX века: черно-белое изображение, ускоренное воспроизведение,

наличие шумов, использование субтитров, музыкальное оформление и т.п. В своей работе ребята могли использовать примеры из представленной библиотеки и дополнить сборник авторскими видеокадрами.

Для получения хорошего результата конкурсантам понадобились не только исчерпывающие сведения по теме, но и все умения и навыки. Нельзя забывать, что кино — это искусство, так что важным критерием успешности работы, конечно, являлся творческий подход.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАРАФОН

Шагая в ногу со временем, не оставаясь в стороне от событий, захвативших внимание всей страны, участники традиционного февральского Компьютерного Марафона, погрузились в мир увлекательных заданий, хитрых головоломок, нестандартных вопросов, объединенных темой «Зимние Олимпийские игры в Сочи — 2014». Действительно, чему еще может быть посвящен Марафон, когда все с замирающим сердцем следили за триумфальными выступлениями российских спортсменов.



Игра проходила в формате web-квеста. Участвовать можно было командой или индивидуально.

Рейтинговая таблица выстраивалась по двум критериям — количеству найденных ответов и времени выполнения каждого задания.

В этом году для участия в Марафоне было заявлено 52 команды из самарских школ, среди которых конечно, и Самарский лицей информационных технологий, команды из Борисоглебска, Казани, Пензы, Череповца, Нижнего Новгорода. После on-line регистрации ребята могли приступить к заданиям, а помогали им герои знакомого многим мультфильма «Смешарики».

Знание информационных технологий, сообразительность и смекалка, командный дух и хорошее настроение - вот такой набор инструментов понадобился соревнующимся для выполнения непростых заданий Олимпийского Компьютерного Марафона.

Соревнования начались с Больших гонок, на которых требовалось определить лидера среди Смешариков. И только решив задание, можно продвинуться дальше. Но никакие препятствия не останавливали компьютерных «марафонцев».

В ходе решения следующей задачи нужно было выполнить расшифровать имя «Талишарика», занимающегося 15 зимними видами спорта. Визуализировавшись вместе с Барашем на ледник, ребята отгадали название одного из олимпийских стадионов («Айсберг»). Дальше нужно было расшифровать ребус, поймать ключ, сброшенный с вертолета. В одной из задач расшифровкой ключа стал набор номера на сотовом телефоне. А творческие способности и фантазия понадобились при отгадывании «неведомой зверюшки».

Каждое найденное решение команды должны были как можно быстрее зарегистрировать для автоматической проверки на сайте Марафона. Как всегда, болельщики следили за ходом соревнования по on-line монитору.

Итоги Компьютерного марафона будут подведены на церемонии открытия фестиваля «Компьютерная страна — 2014»

Мы поздравляем всех участников фестиваля с началом очного тура и желаем творческих успехов!

Команды «марафонцев» за выполнением заданий



Редактор выпуска -
Ольга Александровна Нехай

Дизайн заголовка -
Елена Владимировна
Коробова

Самарский Лицей
Информационных
Технологий

443096 Россия г. Самара
ул. Больничная, 14-а
тел. 223-21-28

Web-server: <http://www.samlit.net/>
E-mail: licey@samlit.net

Выходит с 1992 года
Периодичность :
один— два раза в месяц.
Тираж — 10 экземпляров

Газета «ЛИК»
зарегистрирована
в реестре школьной
прессы России.
RSPR 63-00686-Г-02

RSPR 63-00686-Г-02



Зарегистрировано в Реестре школьной прессы России. Portal.lgo.ru