

Положение о конкурсе научно-исследовательских проектов  
DIGITAL HUMANITIES START

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение регламентирует статус и порядок организации и проведения конкурса научно-исследовательских проектов Digital Humanities Start (далее Конкурс), проводимого на базе магистратуры Digital Humanities НИ ТГУ (лаборатория гуманитарных проблем информатики) в рамках работы Школы цифровой гуманитаристики (Digital Humanities School).

1.2. Конкурс рассматривается как механизм привлечения внимания студентов к сообществу Digital Humanities, его основным направлениям деятельности и направлен на продвижение образовательных программ магистратуры Digital Humanities среди абитуриентов.

1.3. Конкурс включает серию лекций и мастер-классов, направленных на подготовку проектов абитуриентов, и защиту научно-исследовательских проектов по тематике Digital Humanities перед экспертной комиссией.

**2. Цели и задачи**

2.1. Цель Конкурса - поддержка и развитие научно-исследовательского потенциала студентов, их возможностей в применении полученных знаний на практике.

2.2. Задачи Конкурса:

- привлечение внимания студентов к области цифровой гуманитаристики в целом и к направлениям работы магистратуры Digital Humanities в частности;
- стимулирование качественного и количественного роста образовательной и научно-исследовательской деятельности студентов в сфере Digital Humanities;
- выявление состояния основных направлений и уровней научных изысканий студентов в сфере Digital Humanities;
- содействие в выборе профессиональной ориентации и продолжения образования по соответствующим образовательным программам магистратуры Digital Humanities, реализуемым в НИ ТГУ.

**3. Условия и порядок участия в Конкурсе**

3.1. В Конкурсе могут принимать участие студенты старших курсов российских и зарубежных вузов.

3.2. Для участия в Конкурсе необходимо подать заявку, пройдя по ссылке

[http://huminf.tsu.ru/dh\\_lab/?page\\_id=10858&lang=ru](http://huminf.tsu.ru/dh_lab/?page_id=10858&lang=ru)

3.3. К участию в Конкурсе допускаются работы, подготовленные одним или несколькими авторами. Количество авторов конкурсной работы не должно превышать 3 человек.

3.4. Для участия в Конкурсе необходимо подготовить научно-исследовательский проект аналитического или практико-ориентированного характера.

3.5. Проект должен представлять собой актуальное исследование по одному из предложенных направлений с последующей его защитой перед Конкурсной комиссией (экспертами). Основное содержание представляемых на конкурс работ может относиться к следующим направлениям:

социальная робототехника;

электронное обучение;

виртуальная и дополненная реальность;

компьютерные игры и киберспорт;

дизайн графических пользовательских интерфейсов.

#### **4. Порядок организации и проведения Конкурса**

4.1. Сроки проведения Конкурса с 1 по 5 июля 2017 года.

4.2. Конкурс предполагает реализацию нескольких этапов:

1 этап - прием конкурсных работ с **10 мая 2017 г. по 25 июня 2017 г.**

2 этап – **1 июля 2017 г.** открытые лекции и мастер-классы специалистов из сферы IT;

3 этап – **3 – 4 июля 2017 г.** доработка проектов, подготовка к защите;

4 этап - защита проектов перед Конкурсной комиссией (экспертами), подведение итогов Конкурса, награждение победителей - **5 июля 2017 г.**

4.3. Конкурс проводится в очной форме, но по решению Оргкомитета допускается заочное (видео презентация)/дистанционное участие (вебинар).

4.4. Организационный взнос за участие в Конкурсе не предусмотрен.

#### **5. Организационно-методическое и информационное обеспечение Конкурса**

5.1. Для организации и проведения Конкурса создаются Оргкомитет и Конкурсная комиссия (эксперты).

5.2. Информация о порядке участия в Конкурсе, об участниках и победителях является открытой, предполагает публикацию на сайте лаборатории гуманитарных проблем информатики ([http://huminf.tsu.ru/dh\\_lab/?page\\_id=91&lang=ru](http://huminf.tsu.ru/dh_lab/?page_id=91&lang=ru)) и в официальных

группах в VK (<https://vk.com/digitalscholltsu> <https://vk.com/huminf>).

## **6. Функции Оргкомитета и Конкурсной комиссии (экспертов)**

### 6.1. Оргкомитет Конкурса:

- организует и обеспечивает проведение всех этапов Конкурса;
- обеспечивает информационную поддержку проведения этапов Конкурса;
- формирует состав Конкурсной комиссии (экспертов);
- организует оформление и выдачу дипломов участникам и победителям Конкурса.

### 6.2. Конкурсная комиссия (эксперты):

- формирует программу конференции, в рамках которой осуществляется защита проектов;
- заслушивает и оценивает доклады участников Конкурса;
- определяет победителей Конкурса.

6.3. Членами Конкурсной комиссии (экспертами) могут быть российские и иностранные специалисты из числа профессорско-преподавательского состава, принадлежащие к сообществу Digital Humanities и реализующие исследования по направлениям цифровой гуманитаристики.

## **7. Порядок участия в Конкурсе**

7.1. Для участия в Конкурсе участники предоставляют заявку, состоящую из 2-х частей: описание проекта и визуальная презентация проекта.

### 7.2. Описание проекта включает:

- титульный лист (приложение 1.1);
- раздел 1 (обоснование проекта): актуальность, практическая/научная значимость, перспективы внедрения;
- раздел 2 (содержание проекта):

аналитический проект предусматривает описание модели или технологии, проект практико-ориентированного характера - описание разработки (модель, ресурсы/технологии, план реализации/воплощения);

- приложение (визуализация проекта): схемы, модели, таблицы и т.д., если это предусматривает содержание проекта.

7.3. На защиту проекта отводится не более 10-ти минут.

7.4. Регламентированные требования к объему конкурсной работы и ее оформлению не предусматриваются.

## **8. Оценка конкурсных работ**

8.1. Оценивание работ участников производится Конкурсной комиссией (экспертами) по 5 параметрам, максимальное количество баллов по каждому из которых равно 20:

- практическая и/или научная значимость;
- качество представляемого материала;
- уровень оригинальности проекта;
- уровень владения материалом;
- грамотность и логичность изложения.

8.2. Победителями Конкурса признаются участники, набравшие наибольшее количество баллов.

8.3. Если участники набрали одинаковое количество баллов, то Конкурсная комиссия (эксперты) определяет победителей путем голосования. Апелляция по итогам Конкурса не предусмотрена.

## **9. Права победителей и призеров Конкурса**

Результаты участия в Конкурсе учитываются согласно пп. 43-47 Правил приема о порядке учета индивидуальных достижений поступающих при приеме на обучение в Томский государственный университет магистратуры в 2017-2018 учебном году.

## **10. Контактные лица:**

Шабалина Дарья Олеговна – менеджер учебного офиса, shabalina@ido.tsu.ru, 8-913-857-10-24.

СОГЛАСОВАНО

Заведующий лабораторией  
гуманитарных проблем информатики

Г.В. Можаяева

Министерство образования и науки Российской Федерации

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)  
Лаборатория гуманитарных проблем информатики

## ТЕМА ПРОЕКТА

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

на конкурс DIGITAL HUMANITIES START

по направлению

социальная робототехника

электронное обучение

виртуальная и дополненная реальность

компьютерные игры и киберспорт

дизайн графических пользовательских интерфейсов

*(оставить нужное)*

Автор(ы) проекта  
ФИО