

# Оглавление

1.	Положения мероприятия	3
	1.1 О мероприятии	
	1.2 Организаторы	
	1.3 Компетенции	
	1.4 Используемое оборудование	3
2.	Планировки объектов	4
	2.2 План аудитории проведения	эна

## 1. Положения мероприятия

#### 1.1 О мероприятии

IT-Fest – это мероприятие, посвященное «Дню Программиста», в честь которого, студенты, которые учатся на профессии отрасли IT, будут собираться для соревнований в профессиональных компетенциях.

#### 1.2 Организаторы

Ефимов С. В. – Организатор мероприятия.

Каюшкин Д. В. – Аудитор\* по компетенциям: Unity, С#, разработка сайтов.

Маткулиев Р. О. – Аудитор\* по компетенциям: Unreal Engine.

#### 1.3 Компетенции

Создание игр на игровом двигателе – Unity

Создание игр на игровом двигателе – Unreal Engine

Разработка приложений на языке – С#

Создание сайтов с использованием языков – HTML, CSS, JavaScript/Python

#### 1.4 Используемое оборудование

Необходимы семь системных блоков со следующими комплектующими:

Процессор – Intel Core i5-13600К

Видеокарта – NVIDIA GeForce RTX 3050 (8 ГБ VRAM)

Оперативная память – 32 ГБ DDR4

Накопитель типа SSD M2.NvME с объемом от 512 ГБ

Необходимы 7 мониторов со следующими характеристиками:

Разрешение экрана 2560 х 1440 пикселей

Частота обновления – 75 ГЦ

Необходимы 7 клавиатура формата 100% и 7 мышек форма для игр

#### ПРИМЕЧАНИЕ

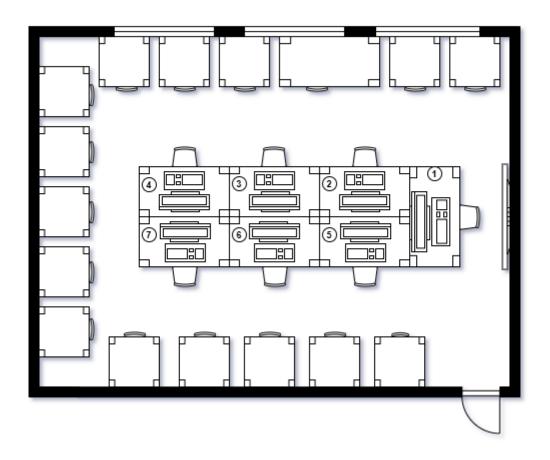
Разрешается так же с собой приносить свои клавиатуры и мышки.

При согласовании с организаторами, допускается использования личных ноутбуков.

## 2. Планировка аудитории

### 2.1 Схема аудитории

Каб. №6



#### Схема № 1

Стол №1 – За данным столом будет находиться аудитор компетенции.

**Стол №2, 3, 4** — Столы участников команды №1.

**Стол №5, 6, 7** — Столы участников команды №2.

За столом №1 располагается аудитор компетенции.

Команда №1 располагается за столами: №2, 3, 4

Команда №2 располагается за столами: №5, 6, 7

# 2.2 Схема подключения оборудования

Каб. №6

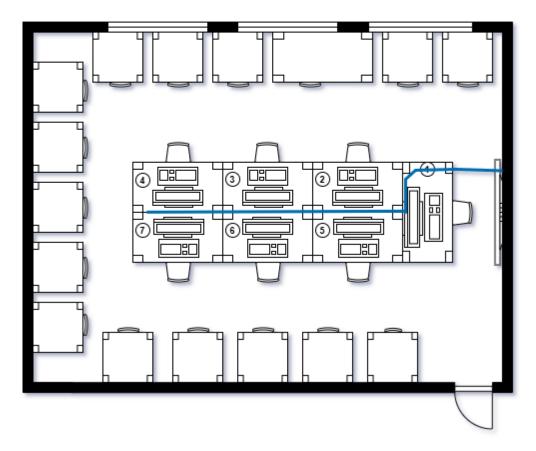


Схема № 2Синими линиями, обозначены провода.