1. Конкурс разработчиков компьютерных игр

В рамках отборочного тура конкурса (дистанционно) участники выполняют предложенные организаторами задания в определенный временной интервал, по результатам отборочного этапа формируется список участников очного этапа. Участники очного этапа демонстрируют свои разработки по различным категориям: игры, разработанные с помощью фреймворков/ движков, игры, написанные на различных языках программирования, кроме того, в каждом направлении три возрастные группы: младшие школьники (1-4 класс), средняя школа (5-9 класс), студенты и старшая школа (10-11 кл).

1. Соревнования по спортивному программированию «Юный программист»

К очному этапу конкурса допускаются участники, прошедшие отборочный тур (дистанционно), задания которого выставляются организаторами заранее, также участники выполняют тест, по результатам отборочного тура отбираются по 10 участников в каждой возрастной группе. В рамках очного тура участники выполняют задания, утвержденные экспертами накануне конкурса. Тематика заданий конкурса определяется на основании заданий чемпионата «Профессионалы», что обеспечивает высокий уровень требований.

1. Соревнования по сетевому и системному администрированию «Юный сетевой администратор»

Отборочный тур конкурса организован в виде онлайн-тестирования, по результатам которого участники, набравшие наибольшее количество баллов, проходят в очный тур (кол-во 10 чел). В рамках очного этапа участники выполняют задания чемпионата «Профессионалы», адаптированные под возрастные категории

1. Фестиваль видео, анимации, 2D и 3D графики

Отборочный тур фестиваля проходит дистанционно, участников информируют о тематике конкурса, в рамках которого должны выполняться работы. В рамках фестиваля проходят соревнования по компьютерной анимации, 2D и 3D графике в разных возрастных категориях. На очный этап конкурса участники представляют готовый продукт: компьютерную анимацию (н-р, фильм), компьютерный рисунок и т.п. Важно: не допускается использование нейросетей.

1. Соревнования по трехмерному моделированию

Отборочный тур организован дистанционно, в виде онлайн-тестирования, по результатам отборочного тура формируется список участников очного этапа. Участники заранее информируются об используемом на конкурсе ПО, заданием очного тура является создание 3D-модели в соответствии с требованиями.

1. Открытый конкурс ИТ-проектов (конкурс привлекает внимание не только школьников и студентов, но и молодых ученых и специалистов)

На отборочный этап конкурса представляются готовые решения в различных областях ИТ: веб-сайты, мобильные приложения, программные продукты и т.п., направленные на решение социальных или иных задач в интересах Республики Бурятия. По результатам отбора лучшие 10 проектов проходят в очный этап конкурса.

1. Конкурс методических цифровых разработок (для преподавателей и учителей информатики)

На отборочный тур преподаватели и учителя информатики представляют цифровую методическую разработку, реализованную с использованием новейших цифровых технологий, по результатам отбора, лучшие 10 участников проходят в очный этап. Задание очного этапа заключается в разработке цифрового урока на заданной организаторами тематике. В рамках конкурса также проходят мастер-классы по внедрению цифровых технологий в процесс обучения.

1. Гонки роботов
2. Интеллектуальный ИТ-квест

Мероприятие не предусматривает отборочного тура, участники (10 команд) получают первое задание квеста накануне, задания необходимо выполнить используя не только знания по информатике, но и обладая высоким уровнем владения информационными технологиями и электронными сервисами. Сам квест организуется на базе БИИК СибГУТИ, представляет собой выполнение заданий на разных станциях. Учитываются правильность и скорость выполнения заданий

1. Кибербезопасность
2. Интернет вещей