

## **Положение окружного этапа областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение»**

### **1. Общие положения**

1.1. Конкурс цифровых художественных работ «Золотое сечение» (далее – конкурс) является окружным этапом Областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение», который проводится в рамках Большого всероссийского фестиваля детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья (далее – Большой фестиваль) по направлениям «Изобразительное», «Игровая индустрия: дизайн», «Технический дизайн», «НИ-ТЕСН».

1.2. Конкурс цифровых художественных работ «Золотое сечение» проводится в Самарской области с 2019 года.

1.3. Организатор окружного этапа (далее окружной оператор) Конкурса - структурное подразделение государственного бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы с.Красноармейское м.р.Красноармейский Самарской области Центр детского творчества. Соорганизатор окружного этапа конкурса – детский мини-технопарк «Квантум» ГБОУ СОШ с. Красноармейское.

### **2. Цель и задачи конкурса**

2.1. Цель конкурса: выявление, развитие и поддержка детского творчества, воспитание и развитие личной успешности детей и молодёжи, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, приобщение их к ценностям российской и мировой культуры и искусства.

2.2. Задачи конкурса:

- стимулирование интереса к цифровому художественному творчеству, в том числе с целью ориентации на будущую профессию;
- гармоничное развитие личности и достижение результатов, необходимых для успешной социализации в условиях современного общества;
- выявление талантливых детей Самарской области, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, и продвижение их творчества;
- трансляция лучших практик дополнительного образования детей художественной направленности и передового педагогического опыта.

### **3. Номинации и специальная тема конкурса**

3.1. Номинации конкурса:

- Компьютерная графика и дизайн
- Игровая индустрия

- Технический дизайн (подноминации: HI-TECH, VR)

3.2. Специальная тема, посвященная 80-летию Победы.

Работы по теме подаются в рамках номинации «Компьютерная графика и дизайн».

#### **4. Участники конкурса**

4.1. В конкурсе могут принимать участие обучающиеся образовательных организаций и организаций, осуществляющих обучение всех типов независимо от ведомственной принадлежности, в том числе дети с ограниченными возможностями здоровья.

4.2. Возраст участников от 7 до 17 лет. Конкурс проводится по возрастным группам:

- первая возрастная группа - от 7 до 9 лет;
- вторая возрастная группа - от 10 до 12 лет;
- третья возрастная группа - от 13 до 15 лет;
- четвертая возрастная группа - от 16 до 17 лет.

Для коллектива принадлежность к возрастной группе определяется по той группе, в которую входит наибольшее количество его участников.

#### **5. Руководство конкурсом**

5.1. Руководство проведением окружного этапа конкурса осуществляет оргкомитет (Приложение № 1).

5.2. Оргкомитет конкурса формирует состав жюри (Приложение № 2).

5.3. Жюри конкурса осуществляет экспертизу поступивших в конкурс работ в соответствии с критериями оценки материалов, определяет победителей и призеров конкурса.

#### **6. Сроки и порядок проведения конкурса**

6.1. Конкурс проводится в три этапа с февраля по апрель 2025 года:

- школьный этап – февраль 2025 года;
- окружной этап – февраль-март 2025 года;
- региональный этап – апрель 2025 года.

6.2. Школьный этап.

Руководители государственных (муниципальных) и негосударственных образовательных организаций и организаций, осуществляющих образование, обеспечивают проведение отборочных конкурсных мероприятий в организациях, направляют победителей в муниципальный этап.

6.3. Окружной этап.

6.3.1. Организатор конкурса по образовательному округу – оператор конкурса – формирует состав жюри (по согласованию с Организатором (Приложение 2), составляет заявку на сервисе Yandex Forms, организует проведение конкурсных мероприятий, формирует реестр участников окружного этапа конкурса, определяет и направляет победителей в соответствии с установленными

региональным оператором квотами в региональный этап конкурса.

**Для участия в окружном этапе до 28 февраля 2025 года участники заполняют заявку по ссылке**

<https://forms.yandex.ru/u/67a9c99290fa7b712c8e1c2c/>

6.3.2.

Протокол окружного этапа Конкурса размещается на сайте СП ГБОУ СОШ с. Красноармейское Центр детского творчества в разделе «Мероприятия»

[http://krpioner.minobr63.ru/?page\\_id=385](http://krpioner.minobr63.ru/?page_id=385)

6.4. Региональный этап.

6.4.1. Заявки на участие в региональный этап конкурса победителей окружного этапа подают муниципальные операторы конкурса (п. 6.3).

6.4.2. Протокол конкурса размещается на официальном сайте ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ [www.цсмсамара.рф](http://www.цсмсамара.рф) и направляется муниципальным операторам конкурса.

**6.5. Требования к конкурсным работам.**

6.5.1. Возможно участвовать в конкурсе в нескольких номинациях. В каждой номинации участник может заявить одну работу.

Конкурсные работы подаются в виде ссылок на размещение работ. Видеоролики необходимо разместить во ВКонтакте в открытой группе, ссылка подается в соответствии с инструкцией (Приложение №3). Работы по ссылке должны быть доступны для всех до 1 декабря 2025 года. Работы должны быть обозначены в точном соответствии заявке: название работы, Ф.И., возраст авторов, ФИО руководителя, название учреждения. Ссылка должна открывать только конкурсную работу. Участники обязаны обеспечить соблюдение авторских прав третьих лиц при использовании их произведений в составе конкурсных материалов (ГК РФ, ст. 70, 71).

6.5.2. Конкурсные работы должны соответствовать требованиям (Приложение №4).

В номинации «Компьютерная графика и дизайн» подается (творческая работа, выполненная при помощи компьютерных технологий и программ, включая использование ресурсов нейросетей).

В номинации «Игровая индустрия» предоставляется готовая игра (гейм-дейв): программное обеспечение игры, представленное в виде готового продукта.

В номинации «Технический дизайн»

в подноминации НИ-ТЕСН предоставляются: техническая сага, стендовый моделизм, промышленный дизайн и макетирование, 3D-дизайн, включая созданные нейросетями;

в подноминации VR предоставляются: виртуальные экскурсии, архитектура, виртуальный дизайн, в том числе, созданные с использованием ресурсов нейросетей.

## **7. Критерии оценки работ**

7.1. Критерии оценки работ в номинации «Компьютерная графика и дизайн»: художественная целостность представленной работы, эстетическая ценность; творческая индивидуальность и мастерство автора, владение выбранной техникой;

соответствие работы возрасту авторов.

7.2. Критерии оценки работ в номинации «Игровая индустрия».

художественные качества дизайна игры;

оригинальность, гармоничность музыкального и звукового оформления;

качество сюжета игры, насколько хорошо он интегрирован в игру;

целостность дизайна игры как продукта, в котором все элементы подчинены основной единой концепции;

оригинальность решений;

соответствие работы возрасту авторов.

7.3. Критерии оценки работ в номинации «Технический дизайн»:

оригинальность идеи (уникальность, использование необычных экспозиционных, конструкционных материалов и технологических решений, соответствие уровня разработки решений аналогам);

практическая значимость проекта, соответствие композиции содержанию и назначению проекта;

эстетическая выразительность (использование в проекте тектоники, симметрии и асимметрии, метрической и ритмической упорядоченности, фактуры, текстуры, контрастности, цвета, пластики, декоративности, цветовая сочетаемость, равновесие частей композиции и выделение сюжетно-композиционного центра);

качество исполнения проекта/обработки изображения;

сложность изготовления (3D печать/лазерная /фрезерная резка/станки с числовым программным управлением (ЧПУ), использование самостоятельно изготовленных композитных материалов);

сложность разработки (уровень профессиональной среды (платформы, сервиса) приложения, уровень на языке программирования, в котором велась разработка);

качество технической документации (наличие, соответствие проекту, подробность и грамотность представленной документации);

соответствие работы возрасту авторов.

## **8. Подведение итогов конкурса**

8.1 Победители окружного этапа в каждой возрастной группе по номинациям награждаются дипломами Юго-Западного управления. Дипломы в электронном виде будут размещены на сайте СП ГБОУ СОШ с. Красноармейское Центр детского творчества в разделе «Мероприятия» [http://krpioner.minobr63.ru/?page\\_id=385](http://krpioner.minobr63.ru/?page_id=385) , а также на странице опорного центра дополнительного образования м.р.Красноармейский в социальной сети ВК

<https://vk.com/otskrasnoarmeyskaya>

8.2 Жюри имеет право присуждать не все места, присуждать одно место нескольким участникам.

8.3 Решения жюри оформляются протоколом и не подлежат пересмотру.

## **9. Обработка персональных данных**

9.1. В соответствии с требованиями статьи 9 федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных», подавая заявку на участие в конкурсе, обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги выражают согласие на обработку организатором персональных данных участников конкурса (обучающиеся, педагоги), включающих фамилию, имя, отчество, возраст, адрес электронной почты, контактный телефон.

9.2 Подавая заявку на участие в конкурсе, обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги подтверждают, что ознакомлены с настоящим положением, порядком и условиями, определяющими проведение конкурса, а также с правилами размещения и обработки персональных данных участников конкурсных и массовых мероприятий ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ, размещенными на официальном сайте по ссылке: <http://цсмсамара.рф/about/personal-data.php>

9.3 Организаторы гарантируют, что полученные персональные данные обрабатываются в соответствии с требованиями законодательства в области персональных данных и исключительно в целях проведения конкурса, определенных настоящим положением.

## **10. Авторское право**

Участие в конкурсе подтверждает факт предоставления организатору конкурса согласий участников на использование в некоммерческих целях объекта/-ов авторского права, и без иного специального согласования размещать в сети Интернет на сайтах, на каналах и в чатах, в электронных и печатных версиях СМИ, плакатах, и иных информационно-рекламных материалах, на выставках и других публичных мероприятиях, проводимых организатором конкурса, использовании при изготовлении фирменной продукции организатора конкурса, а также для подготовки внутренних отчётов организатора.

### **Контактные данные Оргкомитета**

446140, Самарская область, Красноармейский район, с.Красноармейское, ул. Чапаева, д.7., тел. 8(84675)22-5-44, e-mail: [krpioner@yandex.ru](mailto:krpioner@yandex.ru)

По организационным вопросам участия:

Колчева Ирина Анатольевна – методист СП ГБОУ СОШ с.Красноармейское  
Центр детского творчества, руководитель миникваториума ГБОУ СОШ  
с.Красноармейское, 89171641561

к положению о проведении окружного этапа областного конкурса  
цифрового художественного творчества «Золотое сечение»

**Состав Оргкомитета окружного этапа областного конкурса  
цифрового художественного творчества «Золотое сечение»**

1. Харитоновна Оксана Николаевна, ведущий специалист отдела реализации общеобразовательных программ Юго-Западного управления министерства образования Самарской области;
2. Абашкина Оксана Николаевна, директор ГБОУ СОШ с. Красноармейское;
3. Гужина Татьяна Валерьевна, методист СП ГБОУ СОШ с. Красноармейское Центр детского творчества;
4. Колчева Ирина Анатольевна, методист СП ГБОУ СОШ с. Красноармейское Центр детского творчества.

## Приложение №2

к положению о проведении окружного этапа областного конкурса цифрового художественного творчества «Золотое сечение»

### Состав жюри окружного этапа областного конкурса цифрового художественного творчества «Золотое сечение»

1. Гужина Татьяна Валерьевна, методист СП ГБОУ СОШ с. Красноармейское м.р. Красноармейский Центр детского творчества;
2. Колчева Ирина Анатольевна, методист СП ГБОУ СОШ с. Красноармейское м.р. Красноармейский Центр детского творчества, руководитель школьного мини-технопарка «Квантум»;
3. Яхонтов Андрей Владимирович, педагог дополнительного образования СП ГБОУ СОШ с.Красноармейское м.р. Красноармейский Центр детского творчества;
4. Рындин Владислав Николаевич, педагог дополнительного образования Хворостянского филиала ГБОУ СОШ пос. Прогресс ДДТ м.р. Хворостянский, руководитель мини-технопарка «Квантум»;
5. Кириченко Елена Сергеевна, педагог дополнительного образования Пестравский филиал ГБОУ СОШ с. Майское ДДТ м.р. Пестравский, руководитель мини-технопарка «Квантум»;
6. Быстрова Наталья Ивановна, педагог дополнительного образования СП ГБОУ СОШ №1 п.г.т. Безенчук ЦДТ «Камертон» м.р. Безенчукский, руководитель мини-технопарка «Квантум»;
7. Цуканова Светлана Ивановна, педагог дополнительного образования СП ГБОУ СОШ №4 –Дом детского творчества г.о.Чапаевск, руководитель мини-технопарка «Кванториум»;
8. Богочёва Наталья Алексеевна, педагог дополнительного образования, СП ГБОУ СОШ №4 –Дом детского творчества г.о.Чапаевск;
9. Гостева Любовь Александровна, методист СП «Квантум -3» ГБОУ СОШ №3 г.о.Чапаевск.

**Приложение №3**

к положению о проведении окружного этапа областного конкурса  
цифрового художественного творчества «Золотое сечение»

Формирование ссылки на конкурсную работу в ВКонтакте

1. Открыть видеопрезентацию в «ВКонтакте» и нажать кнопку «Поделиться».
2. Нажать на раздел «Экспортировать».
3. Скопировать ссылку из поля «Код для вставки»



к положению о проведении окружного этапа областного конкурса  
цифрового художественного творчества «Золотое сечение»

## Требования к конкурсным работам

### 1. Номинация «Компьютерная графика и дизайн».

Творческая работа выполнена при помощи компьютерных технологий и программ (например: Corel Draw, Adobe Photoshop, др.). Представляется работа в формате \*.jpg, \*.png, min 3000 пикселей по длинной стороне.

### 2. Номинация «Игровая индустрия: дизайн».

Участники представляют готовую игру (гейм-дейв): программное обеспечение игры в виде готового продукта. Подается работа в виде ссылки, размещенной в открытом облачном хранилище; ссылка на промо-видео (не более 2х минут) во ВКонтакте с открытым доступом страницы и самого видео.

Готовая игра включает в себя:

#### 2.1. Дизайн (постер игры)

Разработка элементов визуализации игры: внешний вид персонажей, общий стилистический портрет – пейзажи, антураж, атмосфера. Работы должны быть выполнены в виде одного большого постера (обложки, плаката) и визуально передавать идею произведения.

#### 2.2. Саунд-дизайн

Материалы могут быть представлены как в форме самостоятельной музыкальной темы, так и включать в себя манипуляции и комбинирование ранее составленного или записанного аудио, подобного музыке или звуковым эффектам. Так же могут быть представлены разработки темы, видов и способов отображения звуков, набор звуковых эффектов.

#### 2.3. Нарративный дизайн (нарратив, сюжет)

Материалы, отражающие общую сюжетную канву, план кампаний, основные задания и т.п. – в зависимости от жанра. Отображение полноты игрового опыта игрока.

#### 2.4. Гейм-дизайн (концепт-документ)

2.4.1. Разработка дизайн-документа, описывающего правила и особенности дизайна, описание концепции компьютерной игры, контент-дизайн, создание персонажей, предметов, загадок и миссий и т.д.

2.4.2. Дизайн-документ – игра на бумаге. Структура дизайн-документа более сложна, чем структура концепта из-за большего размаха и детальности. Хотя, вполне возможно разделить любой дизайн-документ на две основные части: функциональная спецификация и техническая спецификация.

Содержание дизайн-документа:

- 1) Введение
- 2) Концепция
  - 2.1) Введение
  - 2.2) Жанр и аудитория
  - 2.3) Основные особенности игры
  - 2.4) Описание игры
  - 2.5) Предпосылки создания
  - 2.6) Платформа
- 3) Функциональная спецификация
  - 3.1) Принципы игры
    - 3.1.1) Суть игрового процесса
    - 3.1.2) Ход игры и сюжет
  - 3.2) Физическая модель
  - 3.3) Персонаж игрока
  - 3.4) Элементы игры
  - 3.5) «Искусственный интеллект»
  - 3.6) Многопользовательский режим
  - 3.7) Интерфейс пользователя
    - 3.7.1) Блок-схема
    - 3.7.2) Функциональное описание и управление
    - 3.7.3) Объекты интерфейса пользователя
  - 3.8) Графика и видео
    - 3.8.1) Общее описание
    - 3.8.2) Двумерная графика и анимация
    - 3.8.3) Трехмерная графика и анимация
    - 3.8.4) Анимационные вставки
  - 3.9) Звуки и музыка
    - 3.9.1) Общее описание
    - 3.9.2) Звук и звуковые эффекты
    - 3.9.3) Музыка
  - 3.10) Описание уровней
    - 3.10.1) Общее описание дизайна уровней
    - 3.10.2) Диаграмма взаимного расположения уровней
    - 3.10.3) График введения новых объектов
- 4) Контакты

2.5. Презентация игры:

Промо-видео, размещенное во ВКонтакте длительностью не более 2 минут.

### **3. Номинация «Технический дизайн».**

Фотографии работ (3-4 фотографии, сделанные с разных ракурсов, min 3000

пикселей по длинной стороне);

видеоматериалы в виде ссылки на ВКонтакте с открытым просмотром в случае динамического (движущегося) проекта HI-TECH или VR (видеосъемка должна содержать полный цикл движения макета) по направлению творчества «Технический дизайн»: техническое описание изготовления деталей, программное обеспечение должно быть приложено к каждому проекту данного направления.

## **Подноминации:**

### **3.1. HI-TECH**

техническая сага – проект, состоящий из деталей, изготовленных с применением станков (в т.ч. с ЧПУ, лазерной/фрезерной резки и т.п.), изготовленный на единой площадке, соответствующий определенному историческому периоду;

стендовый моделизм – проект, состоящий из деталей, изготовленных с применением станков (в т.ч. с ЧПУ, лазерной/фрезерной резки и т.п.), прототипирующий определенный объект или модель;

промышленный дизайн и макетирование – проект, состоящий из деталей, изготовленных с применением станков (в т.ч. с ЧПУ, лазерной/фрезерной резки и т.п.), изготовленный на единой площадке, изображающий определенную площадку, территорию и т.п. окружающей действительности с модернизационными вставками, показывающими, как ребенок хотел бы видеть данный объект;

3D-дизайн – проект, состоящий из деталей, изготовленных с применением станков (в т.ч. с ЧПУ, лазерной/фрезерной резки и т.п.), без тематических ограничений.

### **3.2. VR**

виртуальные экскурсии – IT-проект в виртуальном пространстве (компьютерное или VR-изображение), изображающий определенный период и территорию «присутствия»;

архитектура – IT-проект в виртуальном пространстве (компьютерное или VR-изображение), изображающий город, поселок, строения в виде или форме, приносящими наибольшее культурно-эстетическое удовлетворение, но соответствующими их функциональности и техническим требованиям;

виртуальный дизайн – IT-проект, виртуальная реальность (стационарная или динамичная) без тематических ограничений.