

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

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 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 , 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

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.