

УТВЕРЖДЕНО
Директор
ГБОУ ДОД ЦРТДЮ ЦСМ
А.Н. Гриднев
«04» июля 2022 г.



**Положение
о проведении областного конкурса цифровых художественных работ
«Золотое сечение»**

1. Общие положения

1.1 Областной конкурс цифровых художественных работ «Золотое сечение» (далее – конкурс) является региональным этапом Большого всероссийского фестиваля детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья (далее – конкурс) по направлениям «Изобразительное», «Игровая индустрия: дизайн», «Технический дизайн», «НИ-ТЭСН».

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

1.3. Организатор конкурса: Центр детского художественного творчества Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей Центра развития творчества детей и юношества «Центр социализации молодежи» (далее – ЦДХТ ЦСМ).

1.4. Организатор конкурса оставляет за собой право изменить условия настоящего положения после утверждения Министерством просвещения Российской Федерации положения Большого фестиваля, разместив информацию на сайте <http://цсмсамара.рф>.

2. Цель и задачи конкурса

2.1. Цель конкурса:

выявление, развитие и поддержка детского творчества, воспитание и развитие личной успешности детей и молодежи, 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 региональных практик дополнительного образования детей художественной направленности и передового педагогического опыта.

3. Номинации конкурса

компьютерная графика и дизайн;

игровая индустрия;

технический 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 конкурса осуществляет Оргкомитет (Приложение 1).

5.2. Оргкомитет конкурса формирует жюри из ведущих специалистов культуры, искусства, образования.

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 май 2023 года:

школьный этап – февраль-март 2023 года;

муниципальный этап (по образовательным округам)

– март-апрель 2023 года;

финальный этап – май 2023 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. Муниципальный этап.

Организатор конкурса по образовательному округу:

по согласованию с региональным и муниципальным оператором формирует состав жюри, организует проведение конкурсных мероприятий, формирует реестр участников муниципального этапа конкурса (электронное приложение – форма заявки ЗС 23), определяет победителей и призеров, направляет победителей в финальный этап конкурса;

с 19 по 25 апреля 2023 года направляет на электронную почту bvfsamara@mail.ru в соответствии с требованиями (Приложение 2):

протокол заседания жюри муниципального этапа по форме (Приложение 3) с подписями членов жюри;

реестр всех участников муниципального этапа с обозначением итогов конкурса (электронное приложение – форма заявки ЗС 23);

аналитическую записку по итогам проведения муниципального этапа с выводами и рекомендациями жюри (Приложение 4).

6.4. Финальный этап.

6.4.1. Образцовые творческие коллективы и члены Образцовых творческих коллективов имеют право участвовать в финальном этапе конкурса, минуя муниципальный.

Для участия в финале Образцовые творческие коллективы и члены Образцовых творческих коллективов с 19 по 25 апреля 2023 года направляют заявку (электронное приложение – форма заявки ЗС 23) на электронную почту bvfsamara@mail.ru в соответствии с требованиями (Приложение 2).

Если Образцовые творческие коллективы и члены Образцового творческого коллектива являются победителями муниципального этапа, подавать заявку самостоятельно не требуется (п. 6.3).

6.4.2. Заявки на участие в финале конкурса победителей муниципального этапа подают организаторы конкурса по образовательному округу (п. 6.3).

6.4.3. Протокол конкурса будет размещен на официальном сайте ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ www.цсмсамара.рф и направлен муниципальным операторам, организаторам конкурса по образовательному округу и на адреса участников, указанные в заявках.

6.5. Возможно участвовать в конкурсе в нескольких номинациях. В номинации заявляется одна работа.

Конкурсные работы подаются в виде ссылок на размещение работ. Видеоролики необходимо разместить во ВКонтакте в открытой группе,

ссылка подается в соответствии с инструкцией (Приложение 5). Фото размещается в любом облачном хранилище. Работы по ссылке должны быть доступны для всех до 1 декабря 2023 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.

Конкурсные работы должны соответствовать требованиям (Приложение 6).

7. Критерии оценки работ

уровень художественного и технического мастерства, целостность, оригинальность;
соответствие работы возрасту участников.

8. Подведение итогов конкурса

8.1. Победители в каждой возрастной группе по номинациям награждаются дипломами Лауреата I степени, призеры – награждаются дипломами Лауреата II и III степени.

Дипломы в формате *.pdf направляются в архиве на электронную почту участника, указанную в заявке.

8.2. Жюри имеет право присуждать не все места, присуждать одно место нескольким участникам, определить специальные номинации конкурса, специальные дипломы и пр.

8.3. Решения жюри оформляются протоколом и не подлежат пересмотру.

8.4. Победители и призеры участвуют в заочном Федеральном этапе Большого фестиваля.

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://цсмсамапа.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 отчетов организатора.

Контактные данные Оргкомитета:

443010 г. Самара, ул. Куйбышева, 131, каб. 20

Карлинская Лариса Валериевна – руководитель ЦДХТ ЦСМ

(846) 333-12-18, bvfsamara@mail.ru

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
к положению о проведении областного конкурса цифрового
художественного творчества «Золотое сечение»

Состав Оргкомитета
областного конкурса цифрового художественного творчества
«Золотое сечение»

1. Гриднев Анатолий Николаевич – директор ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ,
председатель
2. Карлинская Лариса Валериевна – руководитель ЦДХТ ЦСМ
3. Воробьева Инесса Дмитриевна – методист ЦДХТ ЦСМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2
к положению о проведении областного конкурса цифрового
художественного творчества «Золотое сечение»

Требования к оформлению эл. файлов и переписке в эл. почте

Конкурсные материалы подаются в одном эл. письме отдельными прикрепленными файлами (архивировать не нужно). На всех подаваемых участников заполняется заявка в одной таблице в несколько строчек.

После проверки правильности оформления заявки отправитель получит ответное письмо в течение пяти рабочих дней: «Заявка принята» или «Заявка не принята, необходимо...».

В электронной переписке по поводу участия в данном конкурсе (заявки, уточнения, вопросы, т.д.) в поле «Тема письма» указывать сначала аббревиатуру названия конкурса – ЗС, затем указание на автора письма. Например: ЗС Планета Тольятти, РП муноператор Самара.

(Почта bvfsamara@mail.ru настроена на автоматическую сортировку и письма с неформатной темой могут быть утеряны).

ПРИЛОЖЕНИЕ 3
к положению о проведении областного конкурса цифрового
художественного творчества «Золотое сечение»

Форма протокола заседания жюри муниципального этапа
областного конкурса цифрового художественного творчества
«Золотое сечение»

_____ образовательный округ.

Дата

Место составления

Присутствовали:

- 1.
- 2.
- 3.

Повестка заседания:

1. Определение победителей и призеров муниципального этапа областного конкурса цифрового художественного творчества «Золотое сечение».
2. Составление аналитической записки по итогам проведения муниципального этапа областного конкурса цифрового художественного творчества «Золотое сечение».

Постановили:

1. Признать победителями и направить в финальный этап конкурса в номинации «_____»:
 - возрастная категория: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;
 - возрастная категория: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;
 -

Признать победителями и направить в финальный этап конкурса в номинации «_____»:

– возрастная категория: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;

– возрастная категория: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;

–

...

2. Утвердить аналитическую записку по итогам проведения муниципального этапа областного конкурса цифрового художественного творчества «Золотое сечение».

Подписи жюри:

ФИО _____

ФИО _____

ФИО _____

ПРИЛОЖЕНИЕ 4
к положению о проведении областного конкурса цифрового
художественного творчества «Золотое сечение»

Аналитическая записка по итогам проведения муниципального этапа
областного конкурса цифрового художественного творчества
«Золотое сечение»
_____ образовательный округ

Организатор: наименование образовательной организации

Дата проведения:

1. Количественный состав

Общее количество участников:

из них по возрастным группам:

из них со статусом ОВЗ (индивидуальные и коллективные
участники):

Количество образовательных организаций:

Количество муниципалитетов (перечислить названия):

2. Выводы и рекомендации жюри

ПРИЛОЖЕНИЕ 5
к положению о проведении областного конкурса цифрового
художественного творчества «Золотое сечение»

Ссылка во ВКонтакте на конкурсную работу

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

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.; расширение не менее 800*600, формат *.jpg, *.png).

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

Текстовые материалы, аудио/видеофайлы в формате *.avi или *.wmv, фотографии работ, качество Full HD 1920*1080; файлы разрешением не меньше 1024 на 768 пикселей.

Представляются следующие работы:

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 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. Материалы предоставляются с описательной частью.

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)

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

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. Готовая игра (гейм-дейв).

Программное обеспечение игры, представление его уже в виде готового продукта (промо-видео на YouTube длительностью не более 2 минут).

3. Номинация «Технический дизайн».

Фотографии работ (3-4 фотографии, сделанные с разных ракурсов, min 3000 пикселей по длинной стороне); видеофайлы в формате *.avi или *.wmv в случае динамического (движущегося) проекта (видеосъемка должна содержать полный цикл движения макета); должно быть приложено техническое описание изготовления деталей, программное обеспечение.

Представляются работы по следующим категориям:

3.1. НИ-ТЕСН

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.