

Положение о проведении окружного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение»

1. Общие положения

1.1. Окружной этап областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение» (далее – конкурс) проводит Юго-Восточное управление МОиН Самарской области по направлениям «Изобразительное», «Игровая индустрия: дизайн», «Технический дизайн», «HI-TECH».

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

1.3. Организатор конкурса: Структурное подразделение, реализующее дополнительные общеобразовательные программы ЦДТ «Радуга» ГБОУ СОШ №1 г. Нефтеюганска (далее – ЦДТ «Радуга»).

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, подведомственных Юго-Восточному управлению МОиН Самарской области, **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. |

4.3. Участники подают в конкурс работы в соответствии с требованиями (форма 1).

5. Жюри конкурса

5.1. Жюри конкурса осуществляет экспертизу поступивших в конкурс работ в соответствии с критериями оценки материалов, определяет победителей и призеров конкурса, вправе учредить специальные номинации конкурса (дипломы в специальных номинациях и пр.).

6. Сроки и порядок проведения конкурса

6.1. Конкурс проводится с января по апрель 2022 года в три этапа:

Школьный (учрежденческий) этап – с 10 января по 22 февраля 2022 года;

окружной этап – с 24 по 28 февраля 2022 года;

финальный этап – апрель 2022 года.

6.2. Школьный (учрежденческий) этап.

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

6.3. Окружной этап.

6.3.1. ЦДТ «Радуга» ГБОУ СОШ № 1 г. Нефтеюганска:

формирует состав жюри (Приложение 2), согласовывает его с региональным оператором фестиваля, организует проведение конкурсных мероприятий, формирует реестр участников окружного этапа конкурса (электронное приложение – форма заявки ЦЗС 22), определяет победителей и призёров, направляет победителей в финальный этап конкурса;

с 14 до 31 марта 2022 года направляет на электронную почту bvfsamara@mail.ru в соответствии с требованиями:

Протокол заседания жюри муниципального этапа по форме (форма 2) с подписями членов жюри;

реестр всех участников окружного этапа с обозначением итогов конкурса и ссылками на конкурсные работы участников окружного этапа (электронное приложение – форма заявки ЦЗС 22);

аналитическую записку по итогам проведения окружного этапа с выводами и рекомендациями жюри.

Результаты сообщаются участникам по эл. почте, указанной в заявке, до 31 марта 2022 года.

6.4. Финальный этап.

6.4.1. Финальный этап конкурса проводится в онлайн формате.

6.4.2. Образцовые творческие коллективы имеют право участвовать в финальном этапе конкурса, минуя окружной этап.

6.4.3. Заявки на участие в финале конкурса и согласия на обработку персональных данных победителей окружного этапа подают операторы конкурса по образовательному округу (п. 6.3.1.).

6.4.4. Протокол конкурса будет размещен на официальном сайте ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ – www.цсмсамара.рф – и направлен на электронные адреса, указанные в заявке, до 1 мая 2022 года.

Критерии оценки работ

- художественная целостность работы, эстетическая ценность;
- творческая индивидуальность, оригинальность и гармоничность решений;
- владение выбранной техникой; сложность разработки и выполнения;
- сохранение и использование народных традиций;
- соответствие работы возрасту автора.

7. Подведение итогов конкурса

8.1. Победители окружного этапа в каждой возрастной группе по номинациям награждаются дипломами лауреатов 1, 2, 3 степени.

8.2. Победители финального (областного) этапа в каждой возрастной группе по номинациям награждаются дипломами лауреата I степени министерства образования и науки Самарской области.

8.3. Призеры финального (областного) этапа награждаются дипломами Лауреата II и III степени от Оргкомитета конкурса.

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

8.4. Жюри имеет право присуждать не все места, присуждать одно место нескольким участникам. Решения жюри оформляются протоколом и не подлежат пересмотру.

8.5. Из числа победителей областного конкурса Оргкомитет отбирает представителей в команду Самарского региона для участия в Федеральном этапе фестиваля.

8. 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, Участники

(обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги) выражают согласие на обработку Организатором своих персональных данных, включающих фамилию, имя, отчество, возраст, адрес электронной почты, контактный(е) телефон(ы).

9.2. Участники конкурса (обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги), подавая заявку на участие, тем самым подтверждают, что ознакомлены с настоящим Положением, порядком и условиями, определяющими проведение Конференции, 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 Участников обрабатываются в соответствии с требованиями законодательства в области персональных данных и исключительно в целях проведения конкурса, определенных настоящим Положением.

10. Порядок подачи заявок.

Для участия в окружном конкурсе цифровых художественных работ «Золотое сечение» необходимо прислать заявку (электронное приложение к данному положению) и конкурсные материалы до **24 февраля 2022 года** на электронный адрес: nftdo_cdt@samara.edu.ru

Телефоны для справок

(84670) 2-24-10- педагог-организатор ЦДТ «Радуга» С.У. Мухаметова

Требования к конкурсным работам

Конкурсная работа подается следующими способами:

или прикрепленным файлом к эл. письму с заявкой и согласием на обработку и использование персональных данных;

или размещаются на бесплатных общедоступных облачных хостингах (например яндекс.диск, облако.мэйл.ру и др.) или видеохостингах (например YouTube и др.). Ссылка должна быть действительна до 1 октября 2022 года.

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 представляются с описательной частью.

2.3. Нarrативный дизайн (нarrатив, 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-дэйв).

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

архитектура – ИТ-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 – ИТ-проект, виртуальная реальность (стационарная или динамичная) без тематических ограничений.

Состав жюри
окружного конкурса цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

1. Бледнова О.Е. – начальник Борского территориального отдела образования.
2. Стrogанова А.А. – методист ГБУ ДПО ЦПК «Нефтегорский РЦ».
3. Алеев В.В. – педагог дополнительного образования ЦДТ «Радуга» ГБОУ СОШ № 1 г. Нефтегорска.
4. Березкина И.А. – учитель изобразительного искусства технологии ГБОУ СОШ № 1 г. Нефтегорска.
5. Ронжина А.К. – педагог дополнительного образования ЦДТ «Радуга» ГБОУ СОШ №1 г. Нефтегорска.

Форма 2

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.
- 2.

Постановили:

1. Признать победителями и направить в финальный этап конкурса:

Решение принято (единогласно, ...)

Подписи жюри: