

Утверждаю:

Руководитель СПДОД СЮТ  
Н.И.Кивгазова



Согласовано:

Руководитель Центрального  
управления Минобрнауки  
Самарской области

А.Н.Двирник



## Положение

о проведении окружного этапа 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-ТЕСН».

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

1.3. Организатор областного 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 окружного этапа конкурса:

- Центральное управление министерства образования и науки Самарской области
- Детский мини-технопарк «Квантум» структурного подразделения дополнительного образования детей «Станция юных техников» (СПДОД СЮТ).

1.5. Организатор конкурса оставляет за собой право изменить условия настоящего положения после утверждения Министерством

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 по направлениям Большого фестиваля

### 3.1. Направление «Игровая индустрия: дизайн»

– игровая индустрия;

### 3.2. Направление «Технический дизайн»

– технический дизайн;

– специальная номинация, посвященная 125-летию основания В.И. Немировичем-Данченко и К.С. Станиславским Московского художественного общедоступного театра (в части декораций к спектаклям, в т.ч. 3D).

### 3.3. Направление «Изобразительное: компьютерная графика и дизайн»

- компьютерная графика и дизайн;
- специальная номинация, посвященная 125-летию основания В.И. Немировичем-Данченко и К.С. Станиславским Московского художественного общедоступного театра (в части декораций к спектаклям, в т.ч. 3D);
- специальная номинация «Юные маринисты» (работы, посвященные морской тематике).

#### 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. Окружной этап.

6.3.1. Для участия в окружном этапе конкурса участники с 3 по 31 марта 2023 года направляют заявку (электронное приложение – форма заявки ВЛ 23) на электронную почту [mtkquantum@yandex.ru](mailto:mtkquantum@yandex.ru) в соответствии с требованиями (Приложение 2). Зарегистрироваться по ссылке в Навигаторе дополнительного образования <https://navigator.asurso.ru/ae-workspace/meetings-in-agreement/2644>.

6.3.2. Протокол окружного этапа будет размещен 19.04.2023г. на официальной странице ВКонтакте <https://vk.com/club211141536>, а так же направлен на адреса участников, указанные в заявках.

6.4. Финальный этап.

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

Финальный этап (региональный) проводится до 31 мая. Самовыдвиженцы подают заявку на электронную почту [bvfsamara@mail.ru](mailto: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](http://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 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. Ссылка подается в соответствии с требованиями инструкции (Приложение 3).

## 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 детского мини-технопарка «Квантум» СПДОД СЮТ ГБОУ СОШ №14 г.о.Жигулевск размещенными на официальной странице ВКонтакте <https://vk.com/club211141536>

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:

Окружной этап:

445350 г. Жигулевск, мкр. Г-1, д. 12

Прохорова Екатерина Петровна – методист детского мини-технопарка

«Квантум», 8(987)960-80-28, [mtkquantum@yandex.ru](mailto:mtkquantum@yandex.ru)

Финальный этап:

Контактные данные Оргкомитета:

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

Карлинская Лариса Валериевна – руководитель ЦДХТ ЦСМ

(846) 333-12-18, [bvfsamara@mail.ru](mailto:bvfsamara@mail.ru)



ПРИЛОЖЕНИЕ 1

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. Прохорова Екатерина Петровна – методист, педагог дополнительного образования детского мини-технопарка «Кванум».
2. Лысов Алексей Николаевич - педагог дополнительного образования детского мини-технопарка «Квантум».
3. Калининков Артем Олегович – педагог дополнительного образования детского мини-технопарка «Квантум»
4. Соломатов Василий Борисович – педагог дополнительного образования СПДОД СЮТ.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2  
к положению о проведении окружного этапа 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.

## 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.