

**Приказ Западного управления  
министерства образования и науки Самарской области  
№ 38 от 24.01.2022 года**

О проведении окружного этапа областного конкурса цифровых  
художественных работ «Золотое сечение».

В целях выявления, развития и поддержки детского творчества, воспитания и развития личной успешности детей и молодежи, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, в соответствии с Положением об организации и проведении в Самарской области регионального этапа Большого всероссийского фестиваля детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья, утвержденного распоряжением министерства образования и науки Самарской области от 07.10.2021 г. № 907-р, руководствуясь Положением о Западном управлении министерства образования и науки Самарской области (далее по тексту – Западное управление)

п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить Положение об окружном этапе областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение» (далее по тексту – Конкурс) согласно Приложению № 1 к настоящему приказу.
2. Утвердить состав жюри Конкурса согласно Приложению № 2 к настоящему приказу.
3. Руководителю ГБОУ СОШ № 14 «Центр образования» г.о. Сызрань (Марусиной Е.Б.) организовать и провести Конкурс в срок до 20 марта 2022 года согласно Положению.
4. Руководителям образовательных учреждений обеспечить участие в Конкурсе согласно Положению.
5. Контроль за исполнением приказа возложить на начальника отдела развития общего и дополнительного образования (Осипову Е.Г.).

Приложение №1 к приказу Западного управления  
министерства образования и науки Самарской области  
от \_\_\_\_\_ 2022 г. № \_\_\_\_\_

**Положение об окружном этапе  
областного конкурса цифровых художественных работ  
«Золотое сечение».**

**1. Общие положения.**

1.1. Учредителем окружного этапа областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение» (далее по тексту - Конкурс) является Западное управление министерства образования и науки Самарской области.

1.2. Конкурс является окружным этапом регионального этапа Большого всероссийского фестиваля детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья по направлениям «Изобразительное», «Игровая индустрия: дизайн», «технический дизайн», «НИ-ТЕСН».

1.3. Организатор Конкурса:

- СП ДТДиМ ГБОУ СОШ № 14 «Центр образования» г.о. Сызрань.

1.4. 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.

1.5. 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, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, и продвижение их творчества.

## **2. Участники Конкурса.**

2.1. В Конкурсе могут принимать участие обучающиеся образовательных учреждений всех типов независимо от ведомственной принадлежности, в том числе дети с ограниченными возможностями здоровья.

2.2. Возраст участников от 7 до 17 лет:

- 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.

## **3. Номинации Конкурса.**

3.1. Конкурс проводится по номинациям:

- Компьютерная графика и дизайн;
- Игровая индустрия;
- Технический дизайн.

## **4. Порядок проведения Конкурса.**

4.1. Конкурс проводится до 20 марта 2022 года.

4.2. Участники подают на Конкурс заявки и работы в соответствии с требованиями (п. 5) в срок до 10 марта 2022 года в СП ДТДиМ ГБОУ СОШ № 14 г.о. Сызрань: [dtDIM2006@mail.ru](mailto:dtDIM2006@mail.ru), [dtDIM\\_szr@samara.edu.ru](mailto:dtDIM_szr@samara.edu.ru); тема письма «Заявка. Конкурс «Золотое сечение».

## **5. Требования к конкурсным работам.**

5.1. Конкурсная работа подается следующими способами:

или прикрепленным файлом к эл. письму с заявкой;

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.

5.2. Требования к конкурсным работам:

5.2.1. 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).

#### 5.2.2. 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:

##### - 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.

##### - 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. Также могут быть представлены разработки темы, видов и способов отображения звуков, набор звуковых эффектов. Материалы предоставляются с описательной частью.

##### - 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.

##### - 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

### 1.1. Готовая игра (гейм-дейв).

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

### 5.2.3. 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:

#### 5.1. 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.

## 5.2. 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.

## **6. Подведение итогов Конкурса.**

6.1. Работы участников Конкурса оценивает жюри. Решения жюри оформляются протоколами и не подлежат пересмотру.

6.2. Жюри Конкурса оценивает работы по следующим критериям:

- 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.

6.3. Жюри Конкурса определяет победителей (Лауреат I степени) и призеров (Лауреаты II и III степени) в каждой номинации по возрастным группам. Победители Конкурса могут принять участие в областном конкурсе цифровых художественных работ «Золотое сечение».



Приложение №2 к приказу Западного управления  
министерства образования и науки Самарской области  
от \_\_\_\_\_ 2022 г. № \_\_\_\_\_

**Состав жюри окружного этапа  
областного конкурса цифровых художественных работ  
«Золотое сечение».**

№ п./п.	Ф И О	Место работы
1.	Гундорова О.В.	Старший методист структурного подразделения, реализующего дополнительные общеобразовательные программы, «Дворец творчества детей и молодежи» ГБОУ СОШ № 14 «Центр образования» г.о. Сызрань, председатель жюри;
2.	Азизов Ф.Г.	Педагог дополнительного образования структурного подразделения, реализующего дополнительные общеобразовательные программы, «Дворец творчества детей и молодежи» ГБОУ СОШ № 14 «Центр образования» г.о. Сызрань
3.	Крылова А.Ю.	Методист структурного подразделения, реализующего дополнительные общеобразовательные программы, «Центр внешкольной работы» ГБОУ СОШ с. Шигоны м.р. Шигонский
4.	Мельдер А.А.	Руководитель структурного подразделения, реализующего дополнительные общеобразовательные программы, «Центр внешкольной работы» ГБОУ СОШ № 9 «Центр образования» г.о. Октябрьск
5.	Михайлова С.В.	Руководитель структурного подразделения, реализующего дополнительные общеобразовательные программы дополнительного образования детей, «Центр внешкольной работы» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово м.р. Сызранский

Приложение №1 к Положению об окружном  
этапе областного конкурса  
областного конкурса цифровых художественных работ  
«Золотое сечение».

**Анкета – заявка**  
**на участие в окружном этапе областного конкурса цифровых художе-**  
**ственных работ «Золотое сечение».**

№													
Сокращённое наименование организации (по Уставу)													
Фамилия, имя участника													
Возрастная группа													
Возраст													
Номинация													
Название конкурсной работы													
Ссылка на размещение конкурсной работы													
ФИО, должность педагога, концертмейстера													
Телефон педагога													
Электронный адрес педагога													
Телефон организации													
Электронный адрес организации													

Руководитель образовательного учреждения \_\_\_\_\_