



УТВЕРЖДАЮ

и.о. директора ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ

Е.Л. Шурунова

20 января 2026 года

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 – Большой фестиваль) по направлениям «Изобразительное», «Игровая индустрия: дизайн», «Технический дизайн», «НИ-ТЕСН».

1.2. Конкурс проводится с 2019 года.

1.3. Организатор конкурса – региональный оператор: 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 и специальная тема конкурса

Компьютерная графика и дизайн.

Игровая индустрия.

Технический дизайн (подноминации: HI-TECH, VR).

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 представленных работ в соответствии с критериями п.7.

6. Сроки и порядок проведения конкурса

6.1. Конкурс проводится с февраля по апрель 2026 года в два этапа:

муниципальный этап (по образовательным округам)

– февраль-март 2026 года;

региональный этап – апрель 2026 года.

6.2. Муниципальный этап.

6.2.1. Организатор конкурса по образовательному округу – муниципальный оператор:

формирует состав жюри (по согласованию с Организатором),

составляет заявку на сервисе Yandex Forms в соответствии с анкетой (Приложение 2),

формирует реестр участников муниципального этапа конкурса, организует проведение конкурсных мероприятий, определяет и направляет победителей в соответствии с установленными региональным оператором квотами в региональный этап конкурса,

осуществляет информационную поддержку участников конкурса на региональном и федеральном этапах конкурса.

Образцовые коллективы имеют право участвовать в региональном этапе конкурса, минуя муниципальный. Для участия в региональном этапе Образцовые коллективы направляют заявку муниципальному оператору.

6.2.2. Муниципальный оператор с 24 марта по 1 апреля 2026 года направляет на электронную почту bvfsamara@mail.ru в соответствии с требованиями (Приложение 3):

протокол заседания жюри муниципального этапа по форме (Приложение 4);

реестр всех участников муниципального этапа (победителей, призеров, дипломантов, не получивших никаких званий, не соответствующих положению конкурса) с обозначением итогов конкурса в формате Excel;

реестр Образцовых коллективов, подаваемых в региональный этап, минуя муниципальный, в формате Excel;

аналитическую записку по итогам проведения муниципального этапа с выводами и рекомендациями жюри (Приложение 5);

6.3. Региональный этап.

6.3.1. Список участников в региональном этапе конкурса формируется на основании поданных муниципальными операторами документов (п. 6.3).

Информация о порядке проведения регионального этапа направляется муниципальным операторам конкурса.

Проект протокола регионального этапа конкурса направляется муниципальным операторам для корректировки данных участников конкурса: название коллектива или фамилия и имя участника; сокращенное наименование организации по Уставу; полные фамилия, имя и отчество руководителей коллективов, их должности. Региональный оператор утверждает протокол только после корректировки данных. Дипломы о присвоении звания участникам конкурса формируются путем копирования данных протокола.

6.3.2. Протокол конкурса размещается на официальном сайте ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ www.цсмсамара.рф до 15 мая 2026 года.

6.4. Требования к конкурсным работам.

6.4.1. Возможно участвовать в конкурсе в нескольких номинациях. В каждой номинации участник может заявить одну работу.

Конкурсные работы подаются в виде ссылок на размещение работ. Видео, фото необходимо разместить во ВКонтакте в открытой группе, ссылка подается в соответствии с инструкцией (Приложение 6). Работы по ссылке должны быть доступны для всех до 1 декабря 2026 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).

6.4.2. Конкурсные работы должны соответствовать требованиям (Приложение 7).

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. В каждой номинации по возрастным группам жюри присваивает следующие звания:

Победителю присваивается звание Лауреат 1 степени.

Призерам присваивается звание Лауреат 2 и 3 степени.

Жюри имеет право присвоить звание Дипломант конкурса.

Жюри имеет право выделить абсолютных победителей с присвоением им звания Гран-При.

8.2. Жюри имеет право присуждать не все звания, присуждать одно звание нескольким участникам, добавить специальные номинации конкурса, специальные дипломы и пр.

8.3. Решения жюри оформляются протоколом и не подлежат пересмотру.

8.4. Дипломы в формате *.pdf направляются в архиве муниципальному оператору конкурса.

8.5. Лауреаты 1,2,3 степени и Гран-при конкурса направляются для участия в отборочный (заочный) тур федерального этапа 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 на муниципальном этапе, обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги выражают согласие на обработку организатором муниципального и регионального этапов персональных данных участников конкурса (обучающиеся, педагоги), включающих фамилию, имя, отчество, возраст участника.

9.2. Подавая заявку на участие в конкурсе на муниципальном этапе, 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 организатора конкурса:

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

Карлинская Лариса Валериевна – заведующий отделом ЦДХТ ЦСМ

(846) 333-12-18

bvfsamara@mail.ru

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
к положению о проведении областного конкурса
цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

Состав Оргкомитета
областного конкурса цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

1. Логинова Александра Александровна – заместитель директора по социально-педагогической работе ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ
2. Карлинская Лариса Валериевна – заведующий отделом ЦДХТ ЦСМ
3. Рыжова Светлана Анатольевна – педагог-организатор ЦДХТ ЦСМ

Анкета для составления заявки на сервисе Yandex Forms

Заявка на участие в областном конкурсе цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

*1. Наименование муниципального образования Самарской области
(выбрать из выпадающего списка)

*2. Подведомственность (выбрать из выпадающего списка)

3. Наименование ведомства (выбрать из выпадающего списка)

Пояснение: Для организаций, подведомственных территориальным
управлениям министерства образования/ департаментам
образования администраций г.о.

4. Наименование организации, подведомственной министерству
образования/ департаменту образования администрации г.о. (выбрать из
выпадающего списка)

5. Наименование организации другой подведомственности.

Пояснение: По уставу для заполнения дипломов.

*6. ФИ участника или название коллектива

Пояснение: Отчества детей указывать не нужно. Если участник
представляет коллектив, в скобках указать название коллектива.
Например: Иванова Ксения (Образцовая студия «КомпГраф»)

*7. Количество обучающихся

*8. Количество обучающихся в ТЖС

*9. Из числа в ТЖС количество обучающихся с ОВЗ

*10. Возрастная группа (выбрать из выпадающего списка)

*11. Возраст участника/возрастной диапазон членов коллектива

*12. Номинация (выбрать из выпадающего списка)

13. Подноминация в номинации «Технический дизайн» (выбрать из
выпадающего списка)

*14. Название конкурсной работы

*15. Ссылка на размещение конкурсной работы

*16. Фамилия, имя, отчество, должность педагога

Пояснение: Полностью, для заполнения диплома

17. Телефон педагога

18. Адрес электронной почты педагога

*19. Телефон организации

*20. Адрес электронной почты организации

*21. Наименование населенного пункта

22. Только для Образцовых коллективов! Если Образцовый коллектив участвует в муниципальном этапе, данную ячейку оставить пустой. Если образцовый коллектив участвует в региональном этапе минуя муниципальный, данную ячейку заполнить: Образцовый

* – обязательный вопрос.

Электронное приложение: базы данных для выпадающих списков п. 1, 2, 3, 4

ПРИЛОЖЕНИЕ 3
к положению о проведении областного конкурса
цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

Требования к переписке в эл. почте

Все материалы подаются в одном эл. письме отдельными прикрепленными файлами (архивировать не нужно).

После проверки отправитель получит ответное письмо: «Материалы приняты» или «Материалы не приняты, необходимо...».

В электронной переписке (уточнения, вопросы, т.д.) в поле «Тема письма» указывать сначала аббревиатуру названия конкурса – ЗС, затем указание на автора письма. Например: ЗС муноператор ЮЗУ.

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

ПРИЛОЖЕНИЕ 4
к положению о проведении областного конкурса
цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

Протокол заседания жюри муниципального этапа
областного конкурса цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

_____ образовательный округ.

Дата

Место составления

Присутствовали:

- 1.
- 2.
- 3.

Повестка заседания:

1. Определение победителей и призеров муниципального этапа областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение».
2. Составление аналитической записки по итогам проведения муниципального этапа областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение».

Постановили:

1. Признать победителями и направить в финальный этап конкурса
1.1. в номинации «_____»:
 - первая возрастная группа: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;
 - вторая возрастная группа: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;
 - т.д.

1.2. в номинации «_____»:

- первая возрастная группа: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;
- вторая возрастная группа: ФИ участника, наименование образовательной организации, ФИО педагога;
- т.д.

1.3. т.д.

2. Утвердить аналитическую записку по итогам проведения муниципального этапа областного конкурса цифровых художественных работ «Золотое сечение».

Подписи жюри:

ФИО _____

ФИО _____

ФИО _____

Должность руководителя организации, подпись, расшифровка, печать

ПРИЛОЖЕНИЕ 5
к положению о проведении областного конкурса
цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

Аналитическая записка по итогам проведения муниципального этапа
областного конкурса цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

_____ образовательный округ

Организатор: наименование образовательной организации

Дата проведения:

1. Количественный состав

Общее количество участников: _____ ;

из них по возрастным группам: в первой _____, во второй _____, т.д.;

из них со статусом ТЖС (общее количество детей в составе коллективов
и солистов): _____, в т.ч. со статусом ОВЗ: _____ .

Количество образовательных организаций: _____ .

Количество Образцовых коллективов, поданных в региональный этап, минуя
муниципальный: _____ ;

из них по возрастным группам: в первой _____, во второй _____, т.д.;

из них со статусом ТЖС (общее количество детей в составе коллективов
и солистов): _____, в т.ч. со статусом ОВЗ: _____ .

2. Выводы и рекомендации жюри

ПРИЛОЖЕНИЕ 6
к положению о проведении областного конкурса
цифровых художественных работ
«Золотое сечение»

Ссылка во ВКонтакте на конкурсную работу

1. Открыть работу во «ВКонтакте» и нажать кнопку «Поделиться»
2. Нажать на раздел «Экспортировать»
3. Скопировать ссылку из поля «Прямая ссылка»

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.