**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о региональном этапе Большого всероссийского фестиваля детского и**

**юношеского творчества, в том числе для детей**

**с ограниченными возможностями здоровья**

**I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет условия, порядок организации и проведения регионального этапа Большого всероссийского фестиваля детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья (далее - Фестиваль).

1.2. Организатор Фестиваля – управление образования и науки Липецкой области.

1.3. Фестиваль проводится региональным оператором Фестиваля - Государственным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» в соответствии с планом работы на 2022 год и Положением о Большом всероссийском фестивале детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья.

**II. Цель и задачи**

2.1. Цель Фестиваля – поддержка и развитие детского и юношеского творчества, художественно-эстетическое развитие и воспитание обучающихся, приобщение их к ценностям российской и мировой культуры и искусства, социокультурная интеграция детей с особыми образовательными потребностями, формирование и развитие доступного безбарьерного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью.

2.2. Задачи Фестиваля:

- стимулирование интереса у детей и молодежи к различным видам творчества, современным формам организации творческой деятельности в системе дополнительного образования детей, в том числе с целью ориентации на будущую профессию;

- выявление, поддержка и продвижение одаренных детей с целью дальнейшего личностного самоопределения и ранней профориентации;

- развитие творческого потенциала и личностных качеств, необходимых для успешной социализации в современном обществе, у обучающихся с различными образовательными потребностями;

- выявление творческих достижений детских художественных коллективов в системе образования;

- трансляция лучших практик дополнительного образования детей и передового педагогического опыта;

- обновление содержания и технологий развития детского творчества в сфере дополнительного образования.

**III. Сроки и этапы Фестиваля**

Фестиваль проводится в четыре этапа:

3.1. Школьный этап – до 30 марта 2022 года.

3.2. Муниципальный этап – до 15 апреля 2022 года.

3.3. Региональный этап – до 20 мая 2022 года.

3.4. Федеральный этап

3.4.1. Отборочный (заочный) тур – 1 июня 2022 г. – 15 сентября 2022 года.

3.4.2. Финальный тур – ноябрь 2022 года.

Финальный тур пройдет в очно-дистанционном формате в городе Москве и на платформе Фестиваля <https://grandfestival.vcht.center/>.

Сроки и формат проведения финального тура Фестиваля могут быть изменены в соответствии с эпидемиологической ситуацией в регионе проведения и в Российской Федерации в целом, которая будет наблюдаться на период проведения финального тура Фестиваля.

**IV. Направления Фестиваля**

Фестиваль проводится по следующим направлениям творчества:

4.1. **Театральное.**

Могут быть представлены спектакли по направлениям:

- малая драматическая форма;

- большая драматическая форма;

- музыкальный театр;

- театр кукол;

- инклюзивные театры (могут быть представлены спектакли с участием обучающихся с ограниченными возможностями здоровья).

4.2. **Исполнительское (вокально-инструментальное).**

Могут быть представлены:

- вокальные номера, включая хоровое пение (академический вокал, эстрадный вокал, авторская песня, народное пение);

- инструментальные номера (оркестры симфонические, народные, духовые, камерные, ансамблевое и индивидуальное исполнительство на музыкальных инструментах, включая электронные).

- жестовое пение: (только для участников с нарушением слуха) соло; дуэт, ансамбль/коллектив.

4.3. **Хореографическое.**

Могут быть представлены:

- эстрадный танец;

- современный танец;

- народный танец;

- классический танец.

4.4. **Кино.**

Могут быть представлены:

- игровые фильмы;

- хроникально-документальные фильмы;

- научно-популярные фильмы;

-телепрограммы (образовательные, новостные, ток-шоу);

- телерепортажи;

- социальная реклама;

- видеоклип.

4.5. **Анимация.**

Могут быть представлены работы:

- в технике покадровой анимации (стоп-моушн) с использованием любых материалов (перекладка, предметная, объёмная, рисованная, сыпучая анимация);

- компьютерная анимация – мультфильм, сделанный в технологии компьютерной анимации.

4.6. **Декоративно-прикладное.**

Могут быть представлены работы по видам:

- керамика, скульптура;

- батик (роспись ткани);

- вышивка, вязание;

- ковроткачество, нетканый гобелен;

- костюм, кукла;

- резьба по дереву, выжигание по дереву, мебель;

- художественная обработка бересты;

- лозоплетение, соломка;

- роспись по дереву;

- роспись по стеклу, витраж;

- фелтинг (валяние);

- изделия из металла и кости (чеканка, ковка, резьба по кости и т.п.); - поделки из природных и синтетических материалов.

4.7. **Изобразительное.**

Могут быть представлены работы по видам:

- станковая композиция (творческие работы, выполненные в академической манере по направлениям: рисунок, живопись, композиция);

- декоративная композиция (творческие работы, выполненные с применением различных художественных материалов, стилей);

- компьютерная графика, дизайн (творческая работа, выполненная при помощи компьютерных технологий и программ);

- архитектоника объемных структур (объект, представляющий собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое: арт-объект, инсталляция).

4.8. **Театр моды** (текстильный дизайн, дизайн костюма, который предполагает смотры мастерства, авторских моделей, аксессуаров).

4.9. **Литературное творчество**, включая исполнительское мастерство чтецов.

4.9.1. Индивидуальные участники – авторы могут представить:

- прозаические литературные произведения (сказки, рассказы, очерки, эссе, главы из романов и повестей);

- поэтические литературные произведения (стихи, поэмы).

4.9.2. Исполнители – чтецы могут представить творческие номера по направлениям:

- художественное чтение (исполнение литературных произведений известных авторов);

- авторское чтение (исполнение литературного произведения собственного сочинения);

- литературно-музыкальная композиция.

4.10. **Медиа**.

Могут быть представлены:

- печатные СМИ (циклы статей, рубрики в периодических изданиях);

- электронные СМИ (программа или цикл теле-, радиопрограмм, включая онлайн формат);

- новые медиа (сайты, порталы, мобильные приложения, видеоблоги и др.).

4.11. **Фото** (художественные фотографии любого жанра).

4.12. **Игровая индустрия**: дизайн (методические комментарии в Приложении 1 настоящего Положения). В данном направлении могут быть представлены:

4.12.1. Дизайн (постер игры):

внешний вид персонажей;

общий стилистический портрет - пейзажи, антураж, атмосфера.

4.12.2. Саунд-дизайн:

самостоятельная музыкальная тема, в том числе манипуляции и комбинирование ранее составленного или записанного аудио, подобного музыке или звуковым эффектам;

разработки темы, видов и способов отображения звуков, набор звуковых эффектов.

4.12.3. 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.

4.12.4. Гейм-дизайн (концепт-документ):

дизайн-документ, описывающий правила и особенности дизайна (методические комментарии в Приложении 4 настоящего Положения).

4.12.5. Готовая игра (гейм-дейв):

программное обеспечение игры, представленное в виде готового продукта.

4.13. **«Коллективная книга».**

Участники Фестиваля представляют сборник художественных и публицистических текстов, сопровождаемых авторскими иллюстрациями, выполненный коллективом авторов (например, обучающиеся одного класса или творческого объединения).

4.14. **Технический дизайн** (методические комментарии в Приложении 2 настоящего Положения). В данном направлении могут быть представлены проекты по категориям:

4.14.1. HI-TECH (техническая сага, стендовый моделизм, промышленный дизайн и макетирование, 3D-дизайн);

4.14.2. VR (виртуальные экскурсии, архитектура, виртуальный дизайн).

4.15. **Оригинальный жанр**.

Участники Фестиваля представляют номера циркового искусства (акробатика, гимнастика, эквилибристика, жонглирование, клоунада и др.).

4.16. **Специальные номинации внутри направлений Фестиваля:**

4.16.1. *Номинация, приуроченная к 350-летию со Дня рождения Петра I.* Участники Фестиваля представляют свои работы, посвященные юбилейной дате. Работы представляются в направлениях творчества: **«изобразительное», «кино», «медиа».**

4.16.2. *Номинация «Кадеты России» (только для обучающихся кадетских школ, кадетских классов, кадетских школ-интернатов, кадетских корпусов).* Работы представляются в направлениях творчества: **«исполнительское (вокально-инструментальное)», «литературное творчество, включая исполнительское мастерство чтецов».**

4.16.2.1. Участники Фестиваля представляют вокальные номера по теме: «Служить России». Творческие номера могут быть представлены коллективом исполнителей или сольно.

4.16.2.2. Участники Фестиваля представляют авторские поэтические произведения, написанные о своём регионе/ населенном пункте по теме «О тебе, родной мой край». Творческие работы представляются отдельными авторами.

4.16.3. *Номинация «Комикс»*. Работы выполняются в рамках интеграции литературного и изобразительного творчества.

Участники Фестиваля представляют авторские комиксы по темам:

«Герой моего поколения». Мини-история о персонаже, выдуманном или реальном, который вдохновляет автора;

«Социальный комикс». Мини-история на социально-значимые темы;

«Моя малая Родина». В комиксе представлены история и

достопримечательности родного края, в котором проживает участник Фестиваля;

«Все профессии важны». В комиксе представлены различные профессии;

«Память о войне». Комикс, направленный на сохранение исторической памяти;

«Мое любимое литературное произведение». Комикс представлен в виде трейлера к литературному произведению.

4.16.4. *Номинация «Мы из джаза»*, приуроченная к 100-летию российского джаза.

Участники Фестиваля представляют творческие номера в классической джазовой стилистике («джазовые стандарты»). Работы представляются в направлении творчества «исполнительское (вокально-инструментальное)».

4.16.5. *Номинация «Юные маринисты»*, посвященная кругосветному плаванию в 2022 году парусного учебного судна «Мир».

Участники Фестиваля представляют свои работы, посвященные морской тематике. Работы представляются в направлениях творчества: **«кино», «анимация», «изобразительное», «литературное творчество, включая исполнительское мастерство чтецов», «медиа», «фото», «коллективная книга».**

**V. Участники Фестиваля**

5.1. Участниками Фестиваля являются:

творческие коллективы образовательных организаций всех типов, независимо от форм собственности и ведомственной принадлежности;

индивидуальные участники, обучающиеся образовательных организаций всех типов, независимо от форм собственности и ведомственной принадлежности.

5.2. Возраст участников Фестиваля **от 7 до 17 лет (включительно).**

5.3. Фестиваль проводится в двух возрастных группах участников: **7-12 лет и 13-17 лет.**

В составе детского творческого коллектива в заявленной возрастной группе допускается не более 20% участников из другой возрастной группы.

**VI. Руководство Фестивалем**

6.1. Руководство Фестивалем и его организационное обеспечение осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

6.2. Для участия в региональном этапе необходимо назначить муниципального куратора Фестиваля и в срок **до 17 марта 2022 года** предоставить информацию об ответственном лице на адрес электронной почты [method.Razvitie-48@mail.ru](mailto:method.Razvitie-48@mail.ru) по следующей форме:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Муниципалитет | ФИО муниципального куратора | Место работы | Занимаемая должность | Адрес электронной почты | Телефон |
|  |  |  |  |  |  |

6.3. Организационно-методическое и экспертное сопровождение Фестиваля осуществляется на платформе Фестиваля <https://grandfestival.vcht.center/>

**VII. Порядок проведения этапов Фестиваля**

7.1. Регистрация участников и проведение этапов Фестиваля осуществляются на цифровой платформе Фестиваля https://grandfestival.vcht.center/.

Заявки и конкурсные работы участников Фестиваля должны быть оформлены в соответствии с инструкциями, размещенными на платформе.

Фактом подачи заявки и конкурсных материалов участники всех этапов Фестиваля гарантируют, что им принадлежат исключительные права на конкурсные материалы. Участники Фестиваля обязаны обеспечить соблюдение авторских прав третьих лиц при использовании их произведений в составе конкурсных материалов.

7.2. Требования к конкурсным материалам:

конкурсные материалы размещаются на платформе фестиваля:

видеоматериалы в виде ссылки на YouTube.com с открытым просмотром для направлений творчества «Театральное», «Оригинальный жанр», «Исполнительское (вокально-инструментальное)», «Хореографическое», «Литературное» (в части исполнительского мастерства чтецов), «Театр моды»; видеосъёмка должна полностью отражать происходящее на сцене;

фотографии работ в электронном виде (3-4 фотографии, сделанные с разных ракурсов, min 3000 пикселей по длинной стороне) для направлений творчества «Декоративно-прикладное», «Изобразительное», «Технический дизайн (HI-TECH)»;

фотографии по направлению творчества «Фото», выполненные в цвете или черно-белые, без оформления, хорошего качества (четкие), разрешение 1240 точек по длинной стороне;

текстовые материалы в формате \*.pdf для направления «Литературное творчество»; объем материалов до 30 стр., напечатанные через 1,5 интервала, 12 шрифт Times New Roman. Для специальной номинации «Комикс» иллюстрированный текстовый материал в формате \*.pdf; объем материалов до 30 страниц;

фильмы в виде ссылки на YouTube.com с открытым просмотром по направлению творчества «Кино» со звуковой дорожкой, сделанные на русском языке, созданные в период с 2021 по 2022 г.г., продолжительностью не более 10 минут; качество FullHD 1920\*1080; файлы принимаются с разрешением не меньше 1024 на 768 пикселей;

информационный ресурс по направлению творчества «Медиа»: печатные или электронные СМИ, мультимедийные проекты, радиопрограммы должны быть подготовлены и выполнены (проведены) участниками Фестиваля; время звучания радиопрограмм не более 10 минут;

текстовые материалы, аудио/видеофайлы, а также фотографии работ в электронном виде по направлению творчества «Игровая индустрия: дизайн»: формат конкурсных работ соответствует требованиям перечисленных выше направлений творчества;

сборник текстов и иллюстраций в формате \*.pdf по направлению «Коллективная книга»: аннотация книжного проекта с описанием всех его особенностей и преимуществ размещается в самой книге;

видеоматериалы в виде ссылки на YouTube.com 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.

Конкурсные видео материалы, размещенные на иных ресурсах (не YouTube) не отображаются на цифровой платформе Фестиваля. Размещенные на иных ресурсах видеоматериалы не рассматриваются и не оцениваются членами жюри Фестиваля.

7.3. Школьный этап.

Фестиваль по номинациям проводится в образовательных организациях различного типа (независимо от организационно-правовой формы и ведомственной принадлежности). Непосредственное проведение школьного этапа Фестиваля и регистрация участников данного этапа возлагаются на организацию-участника. Победители по каждой номинации являются участниками муниципального этапа

7.4. Муниципальный этап.

Фестиваль по номинациям проводится в муниципальных образованиях. Организационно-техническое сопровождение муниципального этапа Фестиваля осуществляют муниципальные органы управления образованием или определенный ими муниципальный оператор Фестиваля. Победители и призеры по каждому направлению творчества являются участниками регионального этапа Фестиваля.

7.5. Региональный этап Фестиваля.

Организационно-техническое сопровождение регионального этапа Фестиваля осуществляет региональный оператор. Региональный оператор до 20 мая 2022 г. обеспечивает проведение регионального этапа Фестиваля по каждому направлению творчества. Победители и призёры в направлениях творчества регионального этапа являются участниками отборочного (заочного) тура федерального этапа Фестиваля.

Квота победителей и призеров регионального этапа Фестиваля определяется на основе рейтинга участников, составленного по итогам оценок жюри, и составляет не более 25 % от общего числа участников по каждому направлению творчества и специальным номинациям (5% - победители; 20% - призеры).

**VIII. Критерии оценки работ**

8.1. По направлению творчества «Театральное» и «Оригинальный жанр» жюри оценивает спектакли по следующим критериям:

целостность представленного спектакля/номера, его эстетическая и художественная ценность;

актуальность выбранной темы и современное прочтение постановки; соответствие репертуара возрасту исполнителей;

индивидуальность режиссерского решения, новаторство творческих идей в постановке спектакля;

художественный уровень актерских работ, выразительность, ансамблевость, партнерство;

художественное решение спектакля (сценография и костюмы); музыкальное решение спектакля (музыкальный ряд);

применение выразительных средств в постановке спектакля (световое решение спектакля, видеоряд, лазерная 3D-проекция и другое).

8.2. По направлениям творчества «Исполнительское (вокально- инструментальное)» и «Хореографическое» жюри оценивает номера по следующим критериям:

художественный уровень исполнительского мастерства, выразительность, артистичность;

наличие в творческом номере оригинальных решений в постановке и исполнении;

внешний вид, костюмы, художественное оформление; соответствие репертуара возрасту исполнителей;

точность выполнения жестов, их образность и осмысленность; синхронность жестового исполнения с проговариванием слов (для жестового пения).

8.3. По направлению творчества «Кино» жюри оценивает фильмы по следующим критериям:

художественное и техническое исполнение работы (идея, содержание, изображение, звук, цвет, свет, монтаж и т.д.);

оригинальность, динамичность и эмоциональность подачи материала;

художественная целостность представленного материала, его эстетическая ценность;

актуальность и современность;

индивидуальность режиссерского решения, новаторство творческих идей, проявление авторской позиции;

соответствие работы возрасту авторов; качество визуального оформления.

8.4. По направлению творчества «Анимация» жюри оценивает мультфильмы по следующим критериям:

режиссура – целостность, ясность, оригинальность, актуальность и проработанность идеи;

необычность и новизна сценарных решений;

качество исполнения героев и фонов – гармоничность, красота визуального ряда;

съёмка и качество анимации – четкость кадров, качество освещения, достаточность кадров, плавность анимации;

звук и монтаж – качество звука, соответствие звукового ряда происходящему на экране и всему замыслу, красота и гармоничность звукового ряда.

8.5. По направлению творчества «Декоративно-прикладное» жюри оценивает работы по следующим критериям:

художественная целостность представленной работы;

оригинальность, качество исполнения, новаторство;

творческая индивидуальность и мастерство автора, владение выбранной техникой;

сохранение и использование народных традиций в представленных работах; чистота и экологичность представленных изделий;

соответствие работы возрасту авторов;

эстетический вид изделия (оформление изделия).

8.6. По направлению творчества «Изобразительное» и «Театр моды» жюри оценивает работы по следующим критериям:

художественная целостность представленной работы, эстетическая ценность; творческая индивидуальность и мастерство автора, владение выбранной техникой;

сохранение и использование народных традиций в представленных работах; соответствие работы возрасту авторов;

целостность представленной постановки (только для направления «Театр моды»);

соответствие представленной коллекции выбранной теме (только для направления «Театр моды»).

8.7. По направлению «Литературное творчество, включая исполнительское мастерство чтецов» жюри оценивает литературные работы по следующим критериям:

оригинальность идеи; соответствие жанру;

выдержанность стиля изложения; логика в изложении;

полное раскрытие темы; авторская позиция; творческий подход;

применение литературно-художественных приемов; глубина эмоционального воздействия на читателя;

соответствие работы возрасту авторов; грамотность.

Исполнительское мастерство чтецов жюри оценивает по следующим критериям:

знание текста;

выразительность, эмоциональность (интонация, логические паузы, ударение в контексте художественного замысла произведения);

артистизм (костюмы, музыкальное сопровождение, жесты, мимика); дикция (четкое звукопроизношение).

8.8. По направлению творчества «Медиа» жюри оценивает работы по следующим критериям:

соответствие содержания тематике проекта; оригинальность идеи;

социальная ориентированность проекта; соответствие работы возрасту авторов;

техническое исполнение работы (изображение, звук, цвет и др.); качество визуального оформления.

8.9. По направлению творчества «Фото» жюри оценивает работы по следующим критериям:

художественный вкус;

экспозиционное, цветовое и световое решение; эстетический вид;

соответствие работы возрасту авторов.

8.10. По направлению «Игровая индустрия: дизайн» жюри оценивает работы

по следующим критериям:

«Дизайн»:

художественные качества дизайна игры или её части, элементов; оригинальность и гармоничность в решении;

«Саунд-дизайн»:

оригинальность, гармоничность музыкального и звукового оформления.

«Нарративный дизайн»:

качество сюжета игры или её элементов, созданного конкурсантом и то, насколько хорошо он может быть интегрирован в игру;

оригинальность и гармоничность решений.

«Гейм-дизайн»:

целостность дизайна игры как продукта, в котором все элементы подчинены основной единой концепции;

оригинальность и гармоничность решений.

«Гейм-дейв» (готовую игру) жюри оценивает по всем вышеперечисленным критериям соответствующего направления творчества.

8.11. «Коллективную книгу» жюри оценивает по следующим критериям: актуальность темы книги, ее социальный контекст;

логика и взаимосвязь в тематическом оглавлении книги и составлении сборника;

полное раскрытие темы;

наличие авторской позиции в тексте книги;

применение литературно-художественных приемов в раскрытии темы; соответствие текстов возрасту авторов;

единое стилевое оформление (дизайн книги); грамотность.

8.12. По направлению «Технический дизайн» жюри оценивает проекты по следующим критериям:

оригинальность идеи (уникальность, использование необычных экспозиционных, конструкционных 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).

**IX. Жюри Фестиваля**

9.1. Жюри Фестиваля формируется из специалистов сферы образования, культуры и искусства, специалистов современных детских технопарков.

9.2. Жюри Фестиваля:

осуществляет экспертизу материалов, поступивших на региональный этап Фестиваля, в соответствии с критериями оценки материалов по направлениям творчества;

определяет победителей и призеров регионального этапа Фестиваля.

**X. Награждение участников Фестиваля**

10.1. Победители и призёры награждаются дипломами управления образования и науки Липецкой области, ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

10.2. Члены жюри оставляют за собой право при равном количестве баллов присуждать несколько одинаковых призовых мест.

**XI. Контактная информация**

11.1. По всем вопросам организации и проведения Фестиваля обращаться в Оргкомитет по адресу: г. Липецк, ул. 9 Мая, д.20 Е-mail: [method.Razvitie-48@mail.ru](mailto:method.Razvitie-48@mail.ru)

Телефон:(4742) 43-14-00 Леденева Юлия Васильевна – методист отдела методического сопровождения и конкурсных мероприятий.

11.2. Вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются региональным оператором в соответствии с информацией, направляемой федеральным оператором - федеральным государственным бюджетным учреждением культуры «Всероссийский центр развития художественного творчества и гуманитарных технологий».

Приложение 1 к положению

о региональном этапе Большого

всероссийского фестиваля детского и

юношеского творчества, в том числе для детей

с ограниченными возможностями здоровья

**Комментарии по конкурсным материалам для участников направления**

**«Игровая индустрия: дизайн»**

4.12.1. 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.

4.12.2. 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.

4.12.3. 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.

4.12.4. Гейм-дизайн (концепт-документ).

Разработка дизайн-документа, описывающих правила и особенности игры, 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:

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

4.12.5. Готовая игра (гейм-дейв)

Разработка программного обеспечения игры и представление его уже в виде готового продукта (промо-видео на Youtube длительностью не более 2 минут).

Приложение 2 к положению

о региональном этапе Большого

всероссийского фестиваля детского и

юношеского творчества, в том числе для детей

с ограниченными возможностями здоровья

**Приложение 5 Комментарии по конкурсным материалам для участников направления**

«Технический дизайн»

4.14.1. 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 (в том числе действующий), 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 видение ребенком, как он 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.

4.14.2. 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, приносящей наибольшее культурно-эстетическое удовлетворение, но соответствующие их функциональности и техническим требованиям;

виртуальный дизайн – IT-проект, виртуальная реальность (стационарная или динамичная) без тематических ограничений.