



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное
учреждение культуры

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА
И ГУМАНИТАРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»
(ФГБУК «ВЦХТ»)**

г. Москва, 115114, Дербеневская ул., д. 16
E-mail: info@vcht.ru

Тел.: (499) 235-03-72
Факс: (495) 959-71-73

№ 1 от 24.05.2023

Фестиваль «Искусство в технологиях»

Для участников Большой Всероссийской олимпиады «Искусство. Технологии. Спорт» (далее – Олимпиада) в рамках года Технологии проводится фестиваль по направлению «Искусство» «Искусство в технологиях» (далее – Фестиваль).

Федеральный оператор Олимпиады по направлению «Искусство» и Фестиваля – федеральное государственное бюджетное учреждение культуры «Всероссийский центр развития художественного творчества и гуманитарных технологий» (далее – ФГБУК «ВЦХТ»).

Фестиваль в 2023 году проводится по двум направлениям творчества:

- «Технический дизайн»;
- «Игровая индустрия: дизайн»

в рамках и в соответствии с положением Большого всероссийского фестиваля детского и юношеского творчества, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Прием заявок и конкурсных работ осуществляется с 1 по 30 июня 2023 года на цифровой платформе Фестиваля <https://grandfestival.vcht.center/>.

Инструкция для образовательной организации по подаче заявки размещена по ссылке https://grandfestival.vcht.center/storage/ins_exponent.pdf.

Требования к конкурсным материалам и критерии оценки в приложении 1.

Оценка конкурсных работ участников Фестиваля будет проводиться с 1 июля по 30 августа 2023 года. Протокол итогов фестиваля будет опубликован на платформе <https://grandfestival.vcht.center/> и на сайте ФГБУК «ВЦХТ» на странице мероприятия 15 сентября 2023 года.

Приложение 1

1. Технический дизайн.

В данном направлении могут быть представлены проекты по категориям:

1.1. НИ-ТЕСН (техническая сага, стендовый моделизм, промышленный дизайн и макетирование, 3D-дизайн);

1. 2. VR (виртуальные экскурсии, архитектура, виртуальный дизайн).

Комментарии по конкурсным материалам для участников направления «Технический дизайн»

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 (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.

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.

Требования к конкурсным материалам:

- фотографии работ в электронном виде (3-4 фотографии, сделанные с разных ракурсов, min 3000 пикселей по длинной стороне) для категории НИ-ТЕСН
- видеоматериалы в виде ссылки на ВКонтакте с открытым просмотром в случае динамического (движущегося) проекта НИ-ТЕСН 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 ВКонтакте) не отображаются на цифровой платформе Фестиваля. Размещенные на иных ресурсах видеоматериалы не рассматриваются и не оцениваются членами жюри Фестиваля.

Критерии оценки направления «Технический дизайн»

- 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).

2. Игровая индустрия: дизайн

Участники предоставляют готовую игру (гейм-дейв):

программное обеспечение игры, представленное в виде готового продукта.

Готовая игра включает в себя:

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. 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.

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. Гейм-дизайн (концепт-документ).

4.1 Разработка дизайн-документа, описывающих правила и особенности игры, описание концепции компьютерной игры, контент-дизайн, создание персонажей, предметов, загадок и миссий и т.д.

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:

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

5) Презентация игры: Промо-видео, размещенное на ВКонтакте длительностью не более 2 минут.

Требования к конкурсным материалам:

В заявке участники загружают материалы в виде ссылки, размещенной в открытом облачном хранилище (в раздел «Материалы» в заявке – документ word с активной ссылкой);

ссылка на промо-видео (не более 2х минут) в ВКонтakte с открытым доступом страницы и самого видео (согласно инструкции по работе в ЛК представителя ОО п. 3.3 https://grandfestival.vcht.center/storage/ins_exponent.pdf)

Критерии оценки направления Игровая индустрия: дизайн

- художественные качества дизайна игры или её части, элементов;
- оригинальность, гармоничность музыкального и звукового оформления.
- качество сюжета игры или её элементов, созданного конкурсантом и то, насколько хорошо он может быть интегрирован в игру;
- целостность дизайна игры как продукта, в котором все элементы подчинены основной единой концепции;
- оригинальность и гармоничность решений.