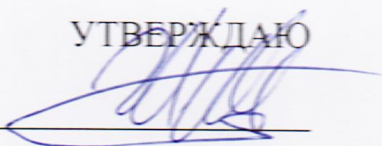


УТВЕРЖДАЮ



---

---

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

**О Всероссийском дистанционном конкурсе проектов «Академия  
Возможностей»**

Москва 2024

## 1. Общие положения

1.1 Настоящее положение (далее - Положение) определяет миссию, цели, задачи, категории участников, порядок организации и проведения Всероссийского дистанционного конкурса проектов «Академия возможностей» (далее - Конкурс), сроки, условия и этапы прохождения, порядок рассмотрения материалов, поступивших от участников Конкурса, и определения победителей Конкурса.

1.2. Официальный сайт в информационно-телекоммуникационной сети Интернет: [elinor.academy.ru](http://elinor.academy.ru) (далее — Сайт)

1.3. Организатором Конкурса является Некоммерческая организация «Фонд Элинора. Академия Возможностей».

1.4. Официальным языком конкурса является русский язык.

1.5. Для участия в Конкурсе каждому участнику необходимо зарегистрироваться на Сайте (п. 1.2 Положения), заполнить регистрационную анкету и подать заявку на участие в Конкурсе в установленные Положением сроки. Подача заявки на участие в Конкурсе подразумевает, что участник и его родитель/иной законный представитель ознакомились с Положением, дали свое согласие исполнять условия Положения, а также дали согласие на обработку и передачу своих персональных данных в целях реализации Конкурса. Задания по Конкурсу, информация о полученных результатах, итоги прохождения в следующий этап будут отправлены на e-mail, указанный при регистрации.

1.6. Все задания Конкурса выполняются участниками самостоятельно. Работы, представленные участниками, проходят проверку на оригинальность, отсутствие признаков плагиата, полных или частичных неправомерных заимствований, копирования. Обнаружение указанных признаков, предоставление несколькими участниками одинаковых по содержанию работ, выявление фактов решения заданий за участников третьими лицами является основанием для дисквалификации участников.

1.7. Представленные на Конкурс работы, содержащие ненормативную лексику, оскорбительные высказывания в адрес организаторов, партнеров, других участников конкурса, любых иных третьих лиц, мотивы политической, идеологической, расовой, национальной или религиозной ненависти или вражды либо мотивы ненависти или вражды в отношении какой-либо социальной группы, в том числе высказывания дискриминационного характера по признакам пола, расы, цвета кожи, национальности, языка, происхождения; пропагандирующие насилие жестокость, порнографию, наркоманию, токсикоманию, антиобщественное поведение, терроризм,

нацизм, расизм, к рассмотрению не принимаются, при этом представившие такие работы участники получают ноль баллов и дисквалифицируются.

1.8. Победители и призеры Конкурса награждаются призами, которые представляют собой бесплатные путевки в детские оздоровительные лагеря и реализацию проекта экспертами, также участникам будут вручены сертификаты об участии в конкурсе.

2. Категории участников Конкурса. Миссия, цели и задачи Конкурса

2.1. Категории участников Конкурса: граждане Российской Федерации, обучающиеся 1-11 классов Образовательных организаций (далее - школьники, обучающиеся 1-11 классов); граждане Российской Федерации, обучающиеся в 2024/20245 учебном году на очной форме обучения в Организациях СПО, иностранные граждане, не имеющие гражданства Российской Федерации, обучающиеся на дату регистрации на Конкурс в 1-11 классах (или приравненных к ним) в Образовательных организациях или Иностранных образовательных организациях(далее иностранные граждане).

2.2. Миссия Конкурса - создание условий для развития и реализации способностей участников Конкурса и включение их в деятельность по эффективному преобразованию и развитию среды вокруг себя.

2.3. Цель Конкурса - помочь юным талантам воплотить идеи по модернизации различных сфер общества через создание плана реализации проекта.

2.4. Задачи Конкурса: реализовать развитие полезных навыков, свой творческий потенциал; установить связи с будущими работодателями для развития дальнейшей перспективы трудоустройства; поиск сподвижников, которые помогут обучающимся реализовать проект; получение компетентной обратной связи от экспертов компании “Элинон” и партнеров; получение навыков написания проектного плана для дальнейшей реализации идей учеников; обеспечение перехода на следующую ступень образовательной системы; обеспечение каждого обучающегося открытой информационно-образовательной средой в целях создания равных стартовых возможностей, формирования соответствующих компетенций для эффективного саморазвития и окружающего сообщества; выявление и эффективная поддержка всестороннего развития и реализации способностей обучающихся по основным трекам (направлениям) Конкурса на всей территории Российской Федерации.

2.5. Проведение Конкурса основывается на следующих принципах:

открытость - правила проведения Конкурса, процедуры и критерии оценки доступны всем участникам конкурса:

объективность - методология оценки заданий в рамках Конкурса разработана таким образом, чтобы обеспечить объективную оценку уровня развития компетенции, продемонстрированного в рамках выполнения задания;

равенство возможностей всех участников - возможности, предоставляемые Организаторами участникам, не зависят от национальных, территориальных, социальных, экономических и иных характеристик участника, условия проведения конкурса в рамках одного конкурсного трека равны для всех участников; ориентация на сотрудничество - Конкурс предполагает продвижение идеалов кооперации и сотрудничества.

2.6. Конкурс проводится по 12 тематическим трекам (направлениям) Конкурса:

- ГЕЙМдизайн-настольные игры.
- ГЕЙМдизайн-создание ролевых игр.
- ГЕЙМдизайн-создание компьютерной игры.
- Архитектура-дизайн помещений.
- Архитектура-проект глэмпинга.
- Веб-дизайн.
- Дизайн костюмов (индустрия моды).
- Ландшафтный дизайн.
- Компьютерные программы оптимизации производства.
- Кулинария.
- Лучшее видео в стилистике фэнтези
- Лучшая фотография в стилистике фэнтези

3. Сроки и порядок проведения

3.1. Конкурс проводится в дистанционном режиме с 15.09.2024г. по 12.04.2025г. г.

Место проведения Конкурса - территория Российской Федерации.

3.2 Этап конкурсных испытаний

Регистрация участников	с 23 сентября 2024 г. по 1 марта 2025 г.
Проведение первого конкурсного испытания "Создание паспорта проекта"	с 1 октября 2024 г. по 1 марта 2025 г.
Проверка паспортов проекта экспертной комиссией, формирование обратной связи для конкурсантов	с 1 марта по 17 марта 2025 г.
Предоставление обратной связи участникам конкурса Выделение финалистов	с 17 марта 2025 г.

Проведение финального конкурсного испытания “Защита проекта”, оценивается экспертной комиссией	с 24 марта по 30 марта 2025
Определение победителей	5 апреля 2025 г.
Награждение победителей	12 апреля 2025 г.

Организаторы Конкурса вправе вносить изменения в сроки проведения Конкурса и/или отдельных его этапов с обязательным размещением информации о таких изменениях на Сайте не позднее чем за семь дней до даты наступления соответствующих изменений. **Прием конкурсных заданий заканчивается в даты, определенные в настоящем пункте, в 20:00 по московскому времени.**

3.3. Просмотр и оценка конкурсных работ проводится членами жюри по видео, фото и текстовым материалам.

3.4. Конкурс проводится на бесплатной основе.

4. Номинации.

4.1. Младшая возрастная номинация. В рамках данной номинации могут участвовать школьники, обучающиеся 1-4 классов Образовательных организаций. Участники данного трека могут принять участие в следующих треках: ГЕЙМдизайн-настольные игры; Дизайн костюмов (индустрия моды); Ландшафтный дизайн; Кулинария; Лучшая фотография в стилистике фэнтези.

4.2. Средняя возрастная номинация. В рамках данной номинации могут участвовать школьники, обучающиеся 5-8 классов Образовательных организаций. Участники данного трека могут принять участие в следующих треках: ГЕЙМдизайн-настольные игры; Дизайн костюмов (индустрия моды); Ландшафтный дизайн; Кулинария; Лучшая фотография в стилистике фэнтези; ГЕЙМдизайн-создание ролевых игр; Архитектура-дизайн помещений; Лучшее видео в стилистике фэнтези.

4.3. Старшая возрастная номинация. В рамках данной номинации могут участвовать школьники, обучающиеся 9-11 классов Образовательных организаций. Участники данного трека могут принять участие в следующих треках: ГЕЙМдизайн-настольные игры; Дизайн костюмов (индустрия моды); Ландшафтный дизайн; Кулинария; Лучшая фотография в стилистике фэнтези; ГЕЙМдизайн-создание ролевых игр; Архитектура-дизайн помещений; Лучшее видео в стилистике фэнтези; ГЕЙМдизайн-создание компьютерной игры; Архитектура-проект глэмпинга; Веб-дизайн; Компьютерные программы оптимизации производства.

5. Треки (направления) реализации проектов обучающихся.

5.1. ГЕЙМдизайн-настольные игры. В рамках данного трека обучающимся будут смогут представить проект своей настольной игры. Уровень сложности и количество механик не важно, главное — идея и адекватная реализация.

5.1.1. Требования к проекту в рамках трека «ГЕЙМдизайн-настольные игры» в номинации «младшая возрастная категория»:

- Правила игры должны быть понятно и подробно написаны.
- Видеоописание игры в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.
- Также автор должен указать основные аспекты игры, в соответствии с которыми будет оцениваться идейная составляющая и конкурентоспособность данной игры в рамках указанных категорий: количество игроков; возрастной ценз игры; длительность партии.

5.1.2. Требования к проекту в рамках трека «ГЕЙМдизайн-настольные игры» в номинации «средняя и старшая возрастная категория»:

- Правила игры должны быть понятно и подробно написаны.
- Также автор должен указать основные аспекты игры, в соответствии с которыми будут оцениваться идейная составляющая и конкурентоспособность данной игры в рамках указанных категорий: количество игроков; возрастной ценз игры; длительность партии.
- У игры должен быть сделан прототип. Если это невозможно, то должно быть подробное иллюстрированное описание компонентов игры.
- В рамках данного трека не будет оцениваться уровень рисования, главное, чтобы были раскрыты идеи и концепт игры.
- Видеоописание игры в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.
- Также автор должен указать основные аспекты игры, в соответствии с которыми будут оцениваться идейная составляющая и конкурентоспособность данной игры в рамках указанных категорий: количество игроков; возрастной ценз игры; длительность партии.

5.1.3. Критерии оценивания проектов настольных игр в рамках всех возрастных категорий:

1. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - игра имеет прототипы, при этом в игре присутствуют авторские механики.

1 балл - основная механика взята у уже имеющихся игр, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - игра является полным плагиатом уже существующей идеи.

2. Игровой баланс.

2 балла - игра готова к полной реализации.

1 балл - игра нуждается в экспертной доработке.

0 баллов - игра не имеет игрового баланса.

3. Логика и качество правил настольной игры.

3 балла - при прочтении правил не возникает вопросов по воплощению игры, они логичны и понятны.

2 балла - при прочтении правил возникает чувство недосказанности, которое не мешает общему проведению игры.

1 балл - при прочтении правил возникает чувство недосказанности, которое частично рушит механику проведения игры.

0 баллов - правила игры непонятны и нелогичны.

4. Соответствие ранее прописанных требований: количество игроков; возрастной ценз игры; длительность партии.

2 балла - соответствие особенностям прописанных требований.

1 балл - частичное соответствие особенностям прописанных требований.

0 баллов - прописанные требования не были учтены при создании игры.

5.2. Дизайн костюмов (индустрия моды). В рамках данного трека участникам будет предоставлена возможность создать свой макет костюма для одного из трёх народов вселенной «Элинор».

5.2.1 Требования к проекту в рамках трека «Дизайн костюмов (индустрия моды)» в номинации «младшая возрастная категория»:

- Костюм должен быть связан с тематической вселенной «Элинор» и соответствовать характеру описываемого народа.

- Идея должна сопровождаться эскизом костюма и описанием материала, из которого будет он сделан.

- Видеоописание костюма в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

5.2.2. Требования к проекту в рамках трека «Дизайн костюмов (индустрия моды)» в номинации «старшая и средняя возрастная категория»:

- Костюм должен быть связан с тематической вселенной «Элинор» и соответствовать характеру описываемого народа.

- Идея должна сопровождаться эскизом костюма и описанием материала, из которого будет он сделан.

- Видеоописание костюма в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

- При создании проекта должны учитываться не только эстетические особенности народа, но и практическое применение костюма в массовом производстве.

- Предоставление фото выкройки, по которой можно создать костюм.

5.2.3 Критерии оценивания дизайнов костюмов в рамках всех возрастных категорий:

1. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - костюм имеет прототипы, при этом присутствуют авторские вставки.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - костюм является полным плагиатом уже существующей идеи.

2. Раскрыта тематика вселенной «Элинор» и особенностей стилизации народа.

3 Балла - костюм полностью раскрывает особенности вселенной «Элинор» и соответствует ее идеи.

2 балла - костюм частично раскрывает особенности вселенной «Элинор» и соответствует ее идеи.

1 балл - костюм поверхностно раскрывает особенности вселенной «Элинор» и соответствует ее идеи.

0 баллов - костюм не раскрывает особенности вселенной «Элинор» и соответствует ее идеи.

3. Простота реализации массового производства.

2 балла - костюм имеет преимущества в реализации массового производства.

1 балл - костюм нуждается в экспертной доработке, для создания массовых элементов.

0 баллов - дизайн тяжел для массовой реализации.

4. Логичность и грамотность повествования.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без ошибок речи.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют ошибки в речи или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

5.3. Ландшафтный дизайн. В рамках данного трека обучающимся будет предоставлено три вида территорий, к которым необходимо будет применить свое новое дизайн-решение, способное привлечь больше возможностей его реализации в более удобном и интересном формате в рамках пребывания на детской базе отдыха.

5.3.1. Требования к проекту в рамках трека «Ландшафтный дизайн» в номинации «младшая возрастная категория»:

- Представление идеи решения кейсовой ситуации в виде графического макета (рисунка), который будет ясно отражать задумку автора изменения описываемого территориального пространства.

- Описание данного макета по предоставленному шаблону, в котором будет раскрыт замысел автора, использовать данную территорию именно в таком формате, а также почему данное решение практически выгодно.

- Видеоописание макета в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

5.3.2. Требования к проекту в рамках трека «Ландшафтный дизайн» в номинации «средняя и старшая возрастная категория».

- Представление идеи решения кейсовой ситуации в виде графического макета (рисунка) или 3D модели, которые будут ясно отражать задумку автора изменения описываемого территориального пространства.

- Описание данного макета по предоставленному шаблону, в котором будет раскрыт замысел автора использовать данную территорию именно в таком формате, а также почему данное решение практически выгодно.

- Видеоописание ландшафтного дизайна в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

- Описание плана расходов при реализации проекта ландшафтного дизайна на базе отдыха.

5.3.3. Критерии оценивания проектов «Ландшафтного дизайна» в рамках всех возрастных категорий:

1. Логичность и грамотность изложения идеи.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки в или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности



рассказа, доводы использования данного пространства изложены в не логической последовательности.

1 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

2. Оригинальность предоставления материала.

1 балл - материал представлен оригинально и нестандартно.

0 баллов - материал представлен в очень типичной форме, без креатива.

3. Полезность изменения пространства.

3 балла – участником была изложена концепция преобразования пространства и доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

2 балла – участником была изложена концепция преобразования пространства и частично доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

1 балл - участником была изложена концепция преобразования пространства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

0 баллов - участником не была изложена концепция преобразования пространства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

4. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - дизайн имеет прототипы, при этом пространство имеет авторские особенности.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - дизайн является полным плагиатом уже существующей идеи.

5. Простота реализации на базе отдыха.

2 балла - дизайн имеет преимущества в реализации на базе отдыха.

1 балл – дизайн нуждается в экспертной доработке, для упрощения реализации.

0 баллов - дизайн тяжел для реализации на детской базе отдыха.

6. Орфографическая грамотность

2 балла - допущено не больше 3 орфографических ошибок.

1 балл - допущено не более 5 орфографических ошибок.

0 баллов - допущено более 5 орфографических ошибок.

5.4. Архитектура. Дизайн помещений. В рамках данного трека обучающимся будет предоставлено три кейсовых ситуаций с описанием помещений и их проблем. Проект ребят - решение одной кейсовой ситуации на выбор.

5.4.1. Требования к проекту в рамках трека «Архитектура. Дизайн помещений» в номинации «старшая и средняя возрастная категория»:

- Представление идеи решения кейсовой ситуации в виде графического макета (рисунка) или 3D модели, который будет ясно отражать задумку автора изменения описываемого территориального пространства.

- Описание данного макета по предоставленному шаблону, в котором будет раскрыт замысел автора использовать данное помещение именно в таком формате, а также почему данное решение практически выгодно.

- Видеоописание дизайна помещения в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

- Описание плана расходов при реализации проекта дизайна помещения на базе отдыха.

5.4.2. Критерии оценивания проектов «Ландшафтного дизайна» рамках старшей и средней возрастных категорий:

1. Логичность и грамотность изложения идеи.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки в или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены в не логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

2. Оригинальность предоставления материала.

1 балл - материал представлен оригинально и нестандартно.

0 баллов - материал представлен в очень типичной форме, без креатива.

3. Полезность изменения дизайна помещения.

3 балла – участником была изложена концепция преобразования пространства и доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

2 балла – участником была изложена концепция преобразования пространства и частично доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

1 балл - участником была изложена концепция преобразования пространства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

0 баллов - участником не была изложена концепция преобразования пространства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивно использования территории.

4. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - дизайн имеет прототипы, при этом пространство имеет авторские особенности.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - дизайн является полным плагиатом уже существующей идеи.

5. Простота реализации дизайна помещения на базе отдыха.

2 балла - дизайн имеет преимущества в реализации на базе отдыха.

1 балл – дизайн нуждается в экспертной доработке, для упрощения реализации.

0 баллов - дизайн тяжел для реализации на детской базе отдыха.

## 6. Орфографическая грамотность

2 балла - допущено не больше 3 орфографических ошибок.

1 балл - допущено не более 5 орфографических ошибок.

0 баллов - допущено более 5 орфографических ошибок.

5.5. Архитектура-проект глэмпинга. Данный трек позволит участникам создать свое глэмпинг-пространство в рамках трех кейсов. Проект ребят - решение одной кейсовой ситуации на выбор.

5.5.1. Требования к проекту в рамках трека «Архитектура-проект глэмпинга» в номинации «старшая возрастная категория».

- Представление идеи решения кейсовой ситуации в виде графического макета (рисунка) или 3D модели, которые будут ясно отражать задумку автора изменения описываемого территориального пространства.

- Описание данного макета по предоставленному шаблону, в котором будет раскрыт замысел автора использовать данную территорию именно в таком формате, а также почему данное решение практически выгодно.

- Видеоописание проекта глэмпинга в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

- Описание плана расходов при реализации проекта на базе отдыха.

5.5.2. Критерии оценивания проектов «Архитектура-проект глэмпинга» в рамках всех возрастных категорий:

1. Логичность и грамотность изложения идеи.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки в или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены в не логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

2. Оригинальность предоставления материала.

1 балл - материал представлен оригинально и нестандартно.

0 баллов - материал представлен в очень типичной форме, без креатива.

3. Полезность изменения пространства.

3 балла – участником была изложена концепция преобразования пространства и доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

2 балла – участником была изложена концепция преобразования пространства и частично доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

1 балл - участником была изложена концепция преобразования пространства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

0 баллов - участником не была изложена концепция преобразования пространства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования территории.

4. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - дизайн имеет прототипы, при этом пространство имеет авторские особенности.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - дизайн является полным плагиатом уже существующей идеи.

5. Простота реализации на базе отдыха.

2 балла - дизайн имеет преимущества в реализации на базе отдыха.

1 балл – дизайн нуждается в экспертной доработке, для упрощения реализации.

0 баллов - дизайн тяжел для реализации на детской базе отдыха.

6. Орфографическая грамотность

2 балла - допущено не больше 3 орфографических ошибок.

1 балл - допущено не более 5 орфографических ошибок.

0 баллов - допущено более 5 орфографических ошибок.

5.6. ГЕЙМдизайн-создание ролевых игр. В рамках данного трека участникам предлагается написать кабинетную ролевую игру в жанре детектив при условии, что количество участников будет от 20 до 40 человек.

5.6.1. Требования к проекту в рамках трека «ГЕЙМдизайн-создание ролевых игр» в номинации «средняя и старшая возрастная категория»:

- Представление сценария кабинетной ролевой игры в рамках заданных условий: жанр - детектив; количество участников от 20 до 40 человек.

- Предоставление плана работы организаторов и дорожной карты подготовки игры, в которых будут указаны даты этапов создания и проведения самого мероприятия.

- Предоставление сметы, в которой будут отражены все затраты на инвентарь, необходимый для реализации игры.

- Видеоописание ролевой игры в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

5.6.2. Критерии оценивания ролевых игр в рамках средней и старшей возрастных категорий:

1. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - игра имеет прототипы, при этом в игре присутствуют авторские механики.

1 балл - основная механика взята у уже имеющихся игр, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - игра является полным плагиатом уже существующей идеи.

2. Механики.

3 балла - механики прописаны ясно и четко, понятны в реализации, присутствует оригинальный подход.

2 балла - механики прописаны ясно и четко, понятны в реализации, присутствуют элементы копирования.

1 балл - присущи недочеты в реализации механик, также заметны элементы копирования.

0 баллов - механики непонятны и сложно осуществимы при реализации.

3. Логика и качество правил ролевой игры.

3 балла - при прочтении правил не возникает вопросов к воплощению игры, они логичны и понятны игрокам.

2 балла - при прочтении правил возникает чувство недосказанности, которое не мешает общему проведению игры.

1 балл - при прочтении правил возникает чувство недосказанности, которое частично рушит механику проведения игры.

0 баллов - правила игры непонятны и нелогичны.

4. Соответствие ранее прописанных требований: количество игроков; жанр и тип игры.

2 балла - соответствие особенностям прописанных требований.

1 балл - частичное соответствие особенностям прописанных требований.

0 баллов - прописанные требования не были учтены при создании игры.

5. Орфографическая грамотность

2 балла - допущено не больше 3 орфографических ошибок.

1 балл - допущено не более 5 орфографических ошибок.

0 баллов - допущено более 5 орфографических ошибок.

5.7. Кулинария. Конкурсантам предоставляется возможность придумать свой рецепт блюда для детских столовых в соответствии с СанПиН, которое можно будет использовать для массового потребления в общеобразовательных и оздоровительных детских организациях.

5.7.1. Требования к проекту в рамках трека «Кулинария» в номинации «младшая возрастная категория»:

- Создание рецепта блюда, которое будет вкусно приготовлено и соответствовать СанПиН.

- Рецепт должен быть представлен по форме, которая указана на сайте в формате PDF. Документ должен содержать список продуктов, этапы приготовления одной порции, фотографии самого блюда или напитков. Тип блюда не ограничен, конкурсанты могут сделать как первое или второе блюда, так и напитки или десерт.

- Видео приготовления блюда в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 3 минут.

5.7.2. Требования к проекту в рамках трека «Кулинария» в номинации «средняя и старшая возрастная категория»:

Создание рецепта блюда, которое будет вкусно приготовлено и соответствовать СанПиН.

- Рецепт должен быть представлен по форме, которая указана на сайте в формате PDF. Документ должен содержать список продуктов, этапы приготовления одной порции, фотографии самого блюда.

- Видео приготовления блюда в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 3 минут.

- Рецепт блюда должен сопровождаться отдельным документом, в котором будут указаны затраты на приготовление более 50 порций, также возможны пути уменьшения расходов.

5.7.3. Критерии оценивания трека «Кулинария» в рамках всех возрастных категорий:

1. Блюдо соответствует нормам СанПиН.

3 балла – блюдо полностью соответствует нормам СанПиН.

2 балла – блюдо частично соответствует нормам СанПиН, при этом нуждается в незначительной доработке.

1 балл - блюдо частично соответствует нормам СанПиН, при этом нуждается в существенной доработке рецепта.

0 баллов – блюдо критично не соответствует нормам СанПиН.

2. Простота реализации массового производства.

2 балла - блюдо имеет преимущества в реализации массового производства.

1 балл - блюдо нуждается в экспертной доработке, для создания массовых элементов.

0 баллов - блюдо тяжело для массовой реализации.

3. В видео четко и ясно раскрыт процесс приготовления.

2 балла – по видео понятно, какие ингредиенты были использованы в приготовлении блюда, а также раскрыты шаги приготовления блюд.

1 балл - по видео частично понятно, какие ингредиенты были использованы в приготовлении блюда, а также раскрыты шаги приготовления блюд.

0 баллов – в видео не отражен процесс приготовления блюд и их ингредиенты.

4. Логичность и грамотность изложения идеи.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены в не логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

5. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - рецепт имеет прототипы, при этом пространство имеет авторские особенности.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - рецепт является полным плагиатом уже существующей идеи.

5.8. Лучшая фотография в стилистике фэнтези. В рамках данного трека перед конкурсантами стоит задача создать самую запоминающуюся фотографию в стилистике фэнтези. На Конкурс принимаются исключительно авторские фотографии, сделанные лично участником Конкурса на фотоаппарат или смартфон. Фотографии, заимствованные из интернета, а также выполненные родителями или другими лицами, не рассматриваются. Авторская фотография должна сопровождаться кратким описанием и указанием на название работы.

Ответственность за авторство фотографий несет организация, представившая эту работу к участию на Конкурс.

5.8.1. Требования к проекту в рамках трека «Лучшая фотография в стилистике фэнтези» в номинации «младшая, средняя и старшая возрастная категория»:

- В качестве продукта проекта должны быть представлены фотографии или коллаж, составляющие единое композиционное и идейное полотно.

- Каждая фотография должна быть хорошего качества. Форма присылаемых на конкурс файлов с фото: jpg. Размер фотографии не менее 1024x800 пикселей с разрешением 72 DPI. Разрешается базовая обработка фотографий, подчеркивающая авторский замысел (корректировка контраста, кадрирование, техническое ретуширование).

- Каждая фотография должна сопровождаться названием и описанием от 250 до 1000 символов.

5.8.2. Критерии оценивания фотографий в рамках всех возрастных категорий:

1. Соответствие тематике фэнтези:

3 балла - фотография полностью раскрывает особенности тематики фэнтези и соответствует ее идее.

2 балла - фотография частично раскрывает особенности тематики фэнтези и соответствует ее идее.

1 балл - фотография поверхностно раскрывает особенности тематики фэнтези и соответствует ее идее.

0 баллов - фотография не раскрывает особенности тематики фэнтези и не соответствует ее идее.

2. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - идея имеет прототипы, при этом в игре присутствуют авторские механики.

1 балл - основная идея взята у уже имеющейся фотографии, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - фотография является полным плагиатом уже существующей идеи.

3. Цветовое решение (гармония цветового решения).

2 балла - цвета сочетаются органично, создают единую композицию.

1 балл - цвета вступают в диссонанс, не создавая при этом контраст.

0 баллов - присутствуют непродуманность цветового единства.

4. Уровень владения фотоаппаратом или смартфоном (использование возможностей технического устройства. Владение инструментами, эффектами и т.д.).

3 балла - предпрофессиональный или профессиональный уровень владения фотоаппаратом.

2 балла - хороший любительский уровень владения навыками создания фотоаппарата.

1 балл - любительский уровень владения фотоаппаратом.

0 баллов - уровень владения фотоаппаратом ниже любительского.

5. Логичность и грамотность изложения идеи в описании фотографии.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены вне логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

6. Оригинальность названия.

1 балл - название оригинальное и передает идею автора.

0 баллов - название не передает задумку автора.

5.9. Лучшее видео в стилистике фэнтези. В рамках данного трека перед конкурсантами стоит задача создать самое запоминающееся видео в стилистике фэнтези. Выбор жанра остается за конкурсантом, главной целью является создать видео, которое можно использовать для продвижения в социальных сетях тематики фэнтези. На Конкурс принимаются исключительно авторские видео, сделанные лично участником Конкурса на камеру или смартфон. Видео, заимствованные из интернета, а также выполненные родителями или другими лицами, не рассматриваются. Авторское видео должно сопровождаться кратким описанием и указанием на название работы. Ответственность за авторство видео несет организация, представившая эту работу к участию на Конкурс.

5.9.1. Требования к проекту в рамках трека «Лучшее видео в стилистике фэнтези» в номинации «средняя и старшая возрастная категория»:

- В качестве продукта проекта должны быть представлены видеоролики, составляющие единое композиционное и идейное полотно.

- Каждое видео должно быть хорошего качества. Конкурсные видеоролики предоставляются в электронном виде, формат – MP4, минимальное разрешение видеоролика – 1280 x 720 HD для 16:9, максимальная продолжительность видеоролика – 3 минут, использование при монтаже программного обеспечения – на рассмотрение участника.

- Видеоролик должен содержать начальные титры с указанием темы, конечные титры с указанием авторов ролика, источников видео и аудио рядов.

- Каждое видео должно сопровождаться названием и описанием от 250 до 1000 символов.

5.9.2. Критерии оценивания видео в рамках старшей и средней возрастной категорий:

1. Соответствие тематике фэнтези:

3 балла - видео полностью раскрывает особенности тематики фэнтези и соответствует ее идее

2 балла - видео частично раскрывает особенности тематики фэнтези и соответствует ее идее.

1 балл - видео поверхностно раскрывает особенности тематики фэнтези и не соответствует ее идее.

0 баллов - видео не раскрывает особенности тематики фэнтези и не соответствует ее идее.



2. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - идея имеет прототипы, при этом в видео присутствуют авторские механики.

1 балл – основной сюжет взят у уже имеющихся, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - видео является полным плагиатом уже существующей идеи.

3. Цветовое решение (гармония цветового решения).

2 балла - цвета сочетаются органично, создают единую композицию.

1 балл - цвета вступают в диссонанс, не создавая при этом контраст.

0 баллов - присутствуют непродуманность цветового единства.

4. Уровень владения камерой или смартфоном (использование возможностей технического устройства. Владение инструментами, эффектами и т.д.).

3 балла - предпрофессиональный или профессиональный уровень владения камерой.

2 балла - хороший любительский уровень владения навыками создания камерой.

1 балл - любительский уровень владения камерой.

0 баллов - уровень владения камерой ниже любительского.

5. Логичность и грамотность изложения идеи в описании фотографии.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены вне логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

6. Оригинальность названия.

1 балл - название оригинальное и передает идею автора.

0 баллов - название не передает задумку автора.

5.10. ГЕЙМдизайн-создание компьютерной игры. Конкурсанту необходимо предоставить его идеи сюжета компьютерной игры или же демоверсию этой игры.

5.10.1. Требования к проекту в рамках трека «ГЕЙМдизайн-создание компьютерной игры» в номинации «старшая возрастная категори:

- Правила игры должны быть понятно и подробно написаны.

- Также автор должен указать основные аспекты игры, в соответствии с которыми будут оцениваться идейная составляющая и конкурентоспособность данной игры в рамках указанных категорий: количество игроков; возрастной ценз игры; длительность партии.

- У игры должен быть сделан прототип. Если это невозможно, то должно быть подробное иллюстрированное описание компонентов игры.

- В рамках данного трека не будет оцениваться уровень рисования, главное, чтобы были раскрыты идеи и концепт игры.

- Видеоописание игры в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 2 минут.

5.10.2. Критерии оценивания созданной компьютерной игры в рамках старшей возрастной категории.

1. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - игра имеет прототипы, при этом в игре присутствуют авторские механики.

1 балл - основная механика взята у уже имеющихся игр, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - игра является полным плагиатом уже существующей идеи.

2. Игровой баланс.

2 балла - игра готова к полной реализации.

1 балл - игра нуждается в экспертной доработке.

0 баллов - игра не имеет игрового баланса.

3. Логика и качество правил игры.

3 балла - при прочтении правил не возникает вопросов по воплощению игры, они логичны и понятны.

2 балла - при прочтении правил возникает чувство недосказанности, которое не мешает общему проведению игры.

1 балл - при прочтении правил возникает чувство недосказанности, которое частично рушит механику проведения игры.

0 баллов - правила игры непонятны и нелогичны.

4. Соответствие ранее прописанных требований: количество игроков; возрастной ценз игры; длительность партии.

2 балла - соответствие особенностям прописанных требований.

1 балл - частичное соответствие особенностям прописанных требований.

0 баллов - прописанные требования не были учтены при создании игры.

5.11. Веб-дизайн. В рамках данного трека участнику будет предоставлено три товара, его задача - разработать сайт для продвижения одного из продуктов на выбор.

5.11.1. Требования к проекту в рамках трека «Веб-дизайн» в номинации «старшая возрастная категория»:

- Создание сайта необходимого для реализации предоставленного продукта. - Текстовый документ в формате PDF представленного на сайте Конкурса образца, необходимого для провисания стратегии продвижения продукта с помощью созданного сайта.

- Видео, в котором будут отражены преимущества сайта и стратегий продвижений в качестве дополнения к презентации приветствуется. Видео не должно быть меньше 30 секунд и больше 1,5 минут.

5.11.2. Критерии оценивания дизайна в рамках старшей возрастной категории.

1. Логичность и грамотность изложения идеи.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки в или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены в не логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

2. Полезность изменения дизайна с целью продвижения продукта.

3 балла – участником была изложена концепция преобразования сайта и доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования его при продвижении продукта.

2 балла – участником была изложена концепция преобразования сайта и частично доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования его при продвижении продукта.

1 балл - участником была изложена концепция преобразования сайта и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования его при продвижении продукта.

0 баллов – участником не была изложена концепция преобразования сайта и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного использования его при продвижении продукта.

3. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - дизайн имеет прототипы, при этом пространство имеет авторские особенности.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - дизайн является полным плагиатом уже существующей идеи.

4. Эстетическое решение дизайна сайта.

3 балла – сайт сделан гармонично и способствует продвижению товара.

2 балла – сайт сделан гармонично и частично способствует продвижению товара.

1 балл – сайт сделан гармонично, но не способствует продвижению товара.

0 баллов – сайт сделан не гармонично и не способствует продвижению товара.

5.12. Компьютерные программы оптимизации производства. Конкурсантам будет предоставлено три проблемных ситуации, которые можно модернизировать для оптимизации производства. Их проект - решение их с технической точки зрения.

5.12.1. Требования к проекту в рамках трека «Компьютерные программы оптимизации производства» в номинации «старшая возрастная категория»:

- Конкурсант должен выбрать одну из кейсовых ситуаций и предоставить ее решение.

- Решение кейсовой ситуации должно быть прописано по образцу паспорта проекта, который представлен на сайте конкурса.

- При решении кейсовой ситуации конкурсанты должны представить план реализации компьютерной программы оптимизации производства.

- Приветствуется, если идею конкурсанта будет сопровождать демоверсия приложения или программы необходимого для оптимизации производства.

5.12.2. Критерии оценивания компьютерной программы оптимизации производства в рамках старшей возрастной категории.

1. Простота реализации массового производства.

2 балла – проект оптимизации имеет преимущества в реализации массового производства. 1 балл - проект оптимизации нуждается в экспертной доработке, для создания массовых элементов.

0 баллов - проект оптимизации тяжел для массовой реализации.

2. Логичность и грамотность изложения идеи.

2 балла - материал излагается в логическом порядке и без речевых ошибок, доводы использования пространства изложены логично и последовательно.

1 балл - материал излагается в логическом порядке, но присутствуют речевые ошибки или речь без ошибок, но есть некоторые нарушения в логичности рассказа, доводы использования данного пространства изложены в не логической последовательности.

0 баллов - отсутствует логика повествования, присутствуют речевые ошибки.

3. Оригинальность идеи.

3 балла - идея полностью оригинальна и не имеет аналогов.

2 балла - дизайн имеет прототипы, при этом пространство имеет авторские особенности.

1 балл - за основу взяты ранее существующие референсы, но имеет собственную стилизацию.

0 баллов - дизайн является полным плагиатом уже существующей идеи.

4. Полезность оптимизации производства.

3 балла – участником была изложена концепция оптимизации производства и доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного его использования.

2 балла – участником была изложена концепция оптимизации производства и частично доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного его использования.

1 балл - участником была изложена концепция оптимизации производства и не доказана необходимость таких изменений с целью более его продуктивного использования.

0 баллов - участником не была изложена концепция оптимизации производства и не доказана необходимость таких изменений с целью более продуктивного его использования.

6. Определение победителей конкурса.

6.1. Для оценки конкурсных выступлений создается жюри, в состав которого входят представители компаний-партнеров Конкурса.

6.2. Ответственность за формирование состава жюри и контроль над его работой возлагается на организатора Конкурса.

6.3. Представители организатора Конкурса не являются членами жюри и не участвуют в голосовании.

6.4. Жюри проводит экспертизу материалов, состоящую из содержательной и технической экспертных оценок.

6.5. Жюри не имеет право разглашать результаты Конкурса до их официального опубликования на сайте организатора Конкурса.

6.6. Каждый член жюри имеет право голоса и выносит свое личное профессиональное решение на абсолютно равных условиях согласно настоящему положению.

7. Контактная информация.

- сайт: [elinor.academy.ru](http://elinor.academy.ru)

- электронная почта: [info@elinor.academy](mailto:info@elinor.academy)

- телефон: 89855890137

. . .