

ПОЛОЖЕНИЕ РЕГИОНАЛЬНОГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ФЕСТИВАЛЯ «ИСКУССТВО И ТЕХНОЛОГИИ»

I. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок и условия проведения регионального технологического фестиваля «Искусство и технологии» (далее – Фестиваль).

1.2. Фестиваль проводится Государственным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» (далее – Центр).

1.3. Общее руководство организацией и проведением Фестиваля осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), состоящий из числа работников организатора.

1.4. Участие в Фестивале осуществляется на безвозмездной основе.

1.5. Фестиваль проводится в открытой форме. Извещение о проведении Фестиваля публикуется на сайте организатора Фестиваля в информационно-коммуникационной сети «Интернет» – <https://it-cube48.ru/> (далее – официальный сайт) и в официальной группе «ВКонтакте» – <https://vk.com/itcube48>.

II. Цели и задачи Фестиваля

2.1. Цель Фестиваля – развития творческих и технических компетенций школьников Липецкой области через интеграцию традиционных видов искусства с современными цифровыми технологиями и инструментами искусственного интеллекта.

2.2. Задачи Фестиваля:

– выявление и поддержка талантливых детей и молодёжи в области информационных технологий;

– демонстрация возможностей современных цифровых технологий и инструментов искусственного интеллекта как эффективного средства усиления и расширения художественного самовыражения в различных видах искусства;

– профессиональная ориентация подрастающего поколения;

– повышение общего уровня цифровой культуры подрастающего поколения региона;

– повышение конкурентоспособности и содействие продвижению молодежных научно-технических исследований и разработок;

– развитие у школьников креативного мышления, цифровой

грамотности и навыков применения IT-инструментов в междисциплинарных творческих проектах.

III. Участники Фестиваля

3.1. В Фестивале могут принимать участие обучающиеся образовательных учреждений всех видов и типов из различных субъектов Российской Федерации.

3.2. Возраст участников Фестиваля: 6-18 лет:

- 1-я возрастная категория 6-10 лет;
- 2-я возрастная категория 11-14 лет;
- 3-я возрастная категория 15-18 лет.

3.3. Участие в Фестивале исключительно командное. Каждая команда состоит из учащихся и одного обязательного наставника (учителя, педагога дополнительного образования). Категория команды присваивается по самому старшему участнику среди детей. Максимальный состав команды – 4 человека, включая наставника.

3.4. Каждый участник может входить только в одну команду. Наставник может руководить несколькими командами.

3.5. Каждая команда может участвовать в одной или нескольких номинациях, но прислать не более одной работы на номинацию.

3.6. При участии в Фестивале участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках данного Фестиваля объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, и распространение и использование этих объектов не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

3.7. Выполненные работы не должны содержать сцен насилия, жестокости, агрессии, ненормативную лексику, иметь отношение к вооруженным конфликтам, содержать политическую символику, нарушать общепринятые нормы морали и этики, права человека.

3.8. Наставник подтверждает согласие на участие и роль руководителя команды при подаче заявки.

3.9. Результаты работы участников Фестиваля могут использоваться для популяризации деятельности Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области».

IV. Порядок проведения Фестиваля

4.1. Фестиваль проводится в три этапа:

Первый этап (13 января 2026 г. – 20 января 2026 г.) – участникам необходимо пройти регистрацию и заполнить согласия на обработку персональных данных с помощью формы по ссылке <https://clck.ru/3RFgsE>

– согласие на обработку персональных данных заполняется на каждого участника команды и наставника (Приложение 1 к Положению).

Второй этап (21 января 2026 г. – 15 февраля 2026 г.) – командам участников необходимо выполнить задание в соответствии с выбранной номинацией в дистанционном (заочном) формате.

Готовые проекты загружаются на любое общедоступное облачное хранилище. Участники обеспечивают открытый доступ по ссылке. Ссылка на работу в обязательном порядке прикрепляется в электронной форме. <https://clck.ru/3RFhDQ>

Организаторы не несут ответственности за недоступность файлов по вине участников или сервиса хранения.

Третий этап (16 февраля 2026 г. – 20 февраля 2026 г.) – подведение итогов и награждение победителей и призеров Фестиваля.

4.2. В Фестивале предусмотрены номинации:

- «Создание короткометражного видеоролика с использованием мобильных технологий»;
- «Создание музыкального проекта на основе инструментов искусственного интеллекта»;
- «Разработка фирменного стиля (графический дизайн)»;
- «Разработка рекламной стратегии по продвижению бренда»;
- «Трёхмерное моделирование и анимация».

V. Состав судейской коллегии (жюри) Фестиваля

5.1. Оценивание работ команд, определение победителей и призеров регионального Фестиваля осуществляется судейской коллегией (жюри), состав которой утверждается приказом организатора фестиваля.

5.2. В состав членов судейской коллегии (жюри) могут быть включены представители образовательных и иных организаций.

5.3. Судейская коллегия (жюри) формируется в составе не менее 5 человек.

5.4. Заседание судейской коллегии (жюри) считается правомочным при участии в ее работе не менее 2/3 от утвержденного персонального состава судейской коллегией (жюри).

5.5. Решение судейской коллегии (жюри) оформляется протоколом и утверждается приказом организатора Фестиваля.

5.6. Протокол заседания судейской коллегии содержит следующие сведения:

- состав судейской коллегии (жюри);
- общее количество заявленных участников;
- количество победителей и призеров Фестиваля.

VI. Руководство Фестивалем

6.1. Общее руководство подготовкой и проведением Фестиваля осуществляет Оргкомитет.

6.2. Оргкомитет:

- формирует состав жюри Фестиваля, программу проведения, список победителей и призеров Фестиваля;

- проводит информационную кампанию Фестиваля;
- проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями Положения о Фестивале;
- проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о Фестивале;
- формирует состав судейской коллегии (жюри) Фестиваля;
- принимает иные решения, не противоречащие данному Положению и законодательству Российской Федерации.

6.3. Ответственным за Фестиваль назначается председатель Оргкомитета.

VII. Подведение итогов Фестиваля

7.1. По итогам Фестиваля участникам выставляется оценка, представляющая собой сумму средних арифметических баллов, начисленных им членами судейской коллегии (жюри) по критериям.

7.2. Результаты Фестиваля публикуются на сайте <https://it-cube48.ru> и в социальной сети <https://vk.com/itcube48>.

7.3. Победители и призеры Фестиваля награждаются дипломами, опубликованными в официальной группе в социальной сети <https://vk.com/itcube48>.

VIII. Особые положения Фестиваля

8.1. Участники Фестиваля представляют Центру право:

- на публичное использование своих работ (проектов), представленных на Фестиваль и их демонстрацию в информационных, презентационных и прочих целях;
- обработку персональных данных.

8.2. Участие в Фестивале означает полное согласие и принятие правил данного Положения.

IX. Контактная информация

9.1. По всем вопросам организации и проведения Фестиваля обращаться в Оргкомитет по адресу: г. Липецк, ул.9 Мая, 20.

9.2. Телефон: +7(4742)43-10-32 – педагог-организатор Бесчеревных Данил Александрович, ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

**Согласие родителя (законного представителя) участника
в региональном технологическом фестивале «Искусство и технологии»**

Я, _____,

ФИО родителя (законного представителя) полностью
проживающий по адресу _____

паспорт: серия _____ номер _____, выдан: _____

на основании _____

реквизиты доверенности или иного подтверждающего документа для не родителей
являясь _____ родителем _____ (законным _____ представителем)

_____ фамилия, имя и отчество ребенка (подопечного) полностью
проживающего по адресу: _____

паспорт _____ (свидетельство _____ о рождении) серия _____ номер _____,
выдан: _____

_____ настоящим подтверждаю свое согласие на:

- предоставление и обработку своих персональных данных оператору списка победителей и призеров в региональном технологическом фестивале «Искусство и технологии» (далее – Фестиваль) Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области»;

- ознакомление с Положением о проведении Фестиваля.

Я даю согласие на использование персональных данных в целях организации, проведения, подведения итогов Фестиваля.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление действий в отношении персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам), пересылку по электронной почте, обезличивание, блокирование, публикацию в сети «Интернет».

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество; пол; дата рождения; гражданство; результат участия (в том числе сканированная копия работы) в Фестивале, (e-mail, контактный телефон).

Я согласен (-на), что обработка персональных данных может осуществляться как с использованием автоматизированных средств, так и без таковых.

Я согласен (-на), что указанные выше сведения могут быть переданы в Министерство образования Липецкой области или другую организацию, которой Министерством науки и высшего образования Российской Федерации будет поручено обрабатывать указанную информацию.

Я согласен (-на), что следующие сведения: «фамилия, имя, отчество, пол, результат участия в Фестивале могут быть размещены в сети «Интернет».

Согласие на обработку персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время. Отзыв производится по моему письменному заявлению в порядке, определенном законодательством Российской Федерации, в адрес Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области». Мне известно, что в случае исключения следующих сведений: «Фамилия, имя, отчество, пол, дата рождения, результат участия в Фестивале, сканированная копия работы» оператор базы персональных данных не подтвердит достоверность дипломов или грамот обучающегося.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле.

« _____ » _____ 2026 г.

_____ /
Подпись

_____ /
Расшифровка

Согласие на обработку персональных данных наставника

Я, _____,
(ФИО полностью)

проживающий по адресу: _____,
(адрес с индексом)

паспорт _____ выдан _____,
(серия, номер) (когда и кем выдан)

заявляю, что:

В соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» даю свое согласие на обработку персональных данных Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области»; (далее – Центр) в целях участия в региональном технологическом фестивале «Искусство и технологии».

настоящим подтверждаю свое согласие на:

- предоставление и обработку своих персональных данных оператору списка победителей и призеров в региональном технологическом фестивале «Искусство и технологии» (далее – Фестиваль) Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области»;

- ознакомление с Положением о проведении Фестиваля.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление действий в отношении персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам), пересылку по электронной почте, обезличивание, блокирование, публикацию в сети «Интернет».

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество; пол; дата рождения; гражданство; результат участия (в том числе сканированная копия работы) в Фестивале, (e-mail, контактный телефон).

Я согласен (-на), что обработка персональных данных может осуществляться как с использованием автоматизированных средств, так и без таковых.

Я согласен (-на), что указанные выше сведения могут быть переданы в Министерство образования Липецкой области или другую организацию, которой Министерством науки и высшего образования Российской Федерации будет поручено обрабатывать указанную информацию.

Я согласен (-на), что следующие сведения: «фамилия, имя, отчество, пол, результат участия в Фестивале могут быть размещены в сети «Интернет».

Согласие на обработку персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время. Отзыв производится по моему письменному заявлению в порядке, определенном законодательством Российской Федерации, в адрес Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области». Мне известно, что в случае исключения следующих сведений: «Фамилия, имя, отчество, пол, дата рождения, результат участия в Фестивале, сканированная копия работы» оператор базы персональных данных не подтвердит достоверность дипломов или грамот обучающегося.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле.

« ____ » _____ 2026 г.

Подпись

Расшифровка

Номинация «Создание короткометражного видеоролика с использованием мобильных технологий»

Участники создают короткометражный видеоролик продолжительностью не более 3 минут, снятый и смонтированный исключительно с помощью мобильных устройств (смартфон или планшет).

Работа посвящается теме «Один день в цифровом мире»: повседневная жизнь дома, в школе/учреждении, на отдыхе или в Центре, с акцентом на то, как современные технологии (гаджеты, приложения, интернет, ИИ и др.) упрощают общение, обучение, творчество или решение повседневных задач.

Цель участия в номинации – продемонстрировать творческое применение мобильных технологий для создания повествовательного видео, развитие навыков цифровой съёмки, монтажа и постпродакшена, а также показать позитивное влияние технологий на жизнь.

Формат представления работ:

- Готовый видеоролик в формате MP4 (рекомендуемое разрешение 1080p или выше; ориентация кадра – на усмотрение автора).
- Ссылка на облачное хранилище с открытым доступом к видеофайлу

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Раскрытие темы и повествование	Полнота и оригинальность раскрытия темы «Один день в цифровом мире». Логичность сюжета, наличие эмоционального воздействия и завершенности истории. Интеграция роли технологий в повествование. (0-10)
Операторская работа и качество съёмки	Качество изображения (освещение, композиция, стабилизация, ракурсы). Творческое использование мобильных функций съёмки (замедление, таймлапс, панорамы и т.д.). Отсутствие заметных технических недостатков. (0-10)
Монтаж, эффекты и звук	Качество монтажа (ритм, переходы, последовательность). Применение визуальных эффектов, цветокоррекции, текстов и графики. Звуковое оформление (музыка, эффекты, голос за кадром). Общая динамика ролика. (0-10)
Художественный потенциал	Нешаблонность идей, визуальных решений и способов демонстрации влияния технологий. Творческое использование мобильных приложений для монтажа и обработки.(0-10)

Техническая реализация и соответствие требованиям	Соблюдение длительности до 3 минут. Качество экспорта, доступность по ссылке. Общая аккуратность исполнения и отсутствие критических ошибок. (0-10)
Максимальный балл – 50	

Номинация «Создание музыкального проекта на основе инструментов искусственного интеллекта»

Участники создают музыкальный проект, включающий две части: Оригинальную композицию продолжительностью 2-3 минуты, сгенерированную с помощью инструментов искусственного интеллекта на тему «Любовь к технологиям» (как гаджеты, ИИ и цифровые инструменты объединяют людей, помогают в творчестве, обучении и повседневной жизни, отражают семейные ценности и позитивное будущее).

А также ремикс заранее предоставленной организаторами известной песни (текст остаётся неизменным) Евгений Крылатов - До чего дошёл прогресс (из фильма «Приключения Электроника»), изменяются: мелодия, стиль, вокал и/или аранжировка с использованием ИИ-инструментов).

Цель участия в номинации – продемонстрировать творческие возможности генеративного искусственного интеллекта в создании и модификации музыки, развить навыки работы с промптами, анализа качества аудио и интеграции ИИ в музыкальное творчество, показать, как технологии могут вдохновлять на новые формы самовыражения.

Формат представления работ:

- Два аудиофайла в формате MP3 (оригинальная композиция и ремикс).
- Тексты промптов (для оригинальной песни) и описание изменений (для ремикса) в формате DOCX или PDF.
- Текст песни (оригинальной) в формате DOCX или PDF.
- Обложка трека (оригинальной композиции) в формате JPEG или PNG.
- Ссылка на облачное хранилище с открытым доступом ко всем файлам.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Качество и сложность промпта (оригинальная композиция)	Правильность составления промпта. Учёт стиля, настроения, структуры песни, тематики «Любовь к технологиям». Логика и детализация запроса к ИИ. (0-10)
Текст песни и его соответствие теме	Чёткость, рифма, логика текста. Отражение темы (технологии, семейные ценности, позитивное влияние ИИ). Эмоциональность,

	оригинальность идей. (0-10)
Качество аудио и отсутствие артефактов	Кроссплатформенность, стабильность работы приложения при различных конфигурациях. (0-10)
Художественный потенциал ремикса и интеграция ИИ	Оригинальность изменений мелодии, стиля, вокала и аранжировки. Удачное использование ИИ-инструментов для трансформации оригинала. (0-10)
Общая художественная ценность и соответствие требованиям	Эмоциональное воздействие, целостность проекта (оригинал + ремикс + обложка). Соответствие длительности, тематике фестиваля. Аккуратность подачи материалов и доступность по ссылке. (0-10)
Максимальный балл – 50	

Номинация «Разработка фирменного стиля (графический дизайн)»

Участники разрабатывают фирменный стиль (брендбук) для вымышленного бренда или проекта, связанного с общей идеей фестиваля «Искусство и технологии».

Примеры идей для бренда (на выбор команды):

- приложение для совместного создания цифрового искусства с помощью ИИ;
- виртуальная платформа для обучения технологиям через творческие игры;
- онлайн-сообщество для подростков, где ИИ помогает генерировать музыку, видео или 3D-модели;
- цифровой музей будущего, где экспонаты оживают через дополненную реальность.

Фирменный стиль должен отражать позитивное влияние технологий на творчество, образование, общение и повседневную жизнь, быть современным, минималистичным и узнаваемым.

Цель участия в номинации – продемонстрировать творческое применение цифровых инструментов и генеративного искусственного интеллекта в графическом дизайне, развить навыки создания визуальной идентичности, работы с цветом, типографикой и композицией, а также показать, как технологии могут помогать в создании брендов будущего.

Формат представления работ:

- Полный брендбук в формате PDF (рекомендуемый объем: 8-15 страниц).
- Краткое описание концепции бренда (название, миссия, целевая аудитория, почему выбран такой стиль) в формате DOCX или PDF.
- Обложка брендбука или ключевой визуал в формате JPEG или

PNG.

- Ссылка на облачное хранилище с открытым доступом ко всем файлам.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Концепция и связь с темой фестиваля	Оригинальность идеи бренда. Полнота раскрытия темы «Искусство + технологии». Логичность связи стиля с миссией проекта и целевой аудиторией (школьники, подростки, педагоги). (0-10)
Качество визуальной идентичности	Гармония элементов: логотип, цветовая палитра, шрифты, паттерны/иконки. Узнаваемость и запоминаемость стиля. Минимализм и современность дизайна. (0-10)
Нестандартность применения инструментов ИИ и цифровых технологий	Уровень использования генеративного ИИ для создания логотипа, текстур, иконок или концептов. Оригинальность подхода к генерации визуалов. (0-10)
Качество исполнения и техническая реализация	Чистота векторной графики, правильное использование цветов (CMYK/RGB), читаемость шрифтов на разных фонах. Аккуратность верстки брендбука. Отсутствие артефактов и ошибок. (0-10)
Практическая применимость и полнота брендбука	Визуальная аттрактивность, удобство использования, отзывчивость интерфейса, расположение блоков, выбор цветового решения. (0-10)
Максимальный балл – 50	

Номинация «Разработка рекламной стратегии по продвижению бренда»

Участники разрабатывают рекламную и коммуникационную стратегию продвижения вымышленного бренда или проекта, связанного с общей идеей фестиваля «Искусство и технологии».

Бренд может быть тем же, что и в номинации «Разработка фирменного стиля (графический дизайн)», или новым (но обязательно в тематике фестиваля).

Стратегия должна показывать, как продвигать бренд среди целевой аудитории (школьники 10-17 лет, их родители, педагоги, подростки), используя цифровые и оффлайн-каналы, с акцентом на позитивное влияние технологий на творчество, образование и общение.

Цель участия в номинации – продемонстрировать понимание маркетинговых принципов, умение разрабатывать коммуникационные планы с

использованием цифровых инструментов и генеративного искусственного интеллекта, развить навыки стратегического мышления, создания контента и планирования продвижения, а также показать, как технологии могут помочь в создании эффективных рекламных кампаний.

Формат представления работ:

- Документ с описанием рекламной стратегии (объём 5-12 страниц) в формате DOCX или PDF.
- Презентация проекта (5-15 слайдов) в формате PDF или видеозапись презентации (3-5 минут) в формате MP4.
- Примеры контента (2-4 макета постов/сторис, слоганы, идеи видео или баннеров) в формате JPEG/PNG или PDF.
- Ссылка на облачное хранилище с открытым доступом ко всем файлам.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Стратегическая логика и соответствие теме	Полнота анализа целевой аудитории. Чёткость ключевых сообщений и позиционирования бренда. Связь стратегии с темой фестиваля («Искусство + технологии»). Реалистичность и актуальность предложенных каналов и сроков. (0-10)
Новаторство идей и контента	Оригинальность креативных решений (слоганы, концепции постов, новые форматы). Нешаблонность подхода к продвижению. Интеграция технологий (ИИ для генерации текстов, идей, визуалов) в контент-план. (0-10)
Полнота и структура стратегии	Наличие всех ключевых блоков: цели кампании, целевая аудитория, ключевые сообщения, каналы продвижения, контент-план на 1-3 месяца, бюджетные ориентиры (условные), метрики успеха (охват, вовлечённость и т.д.). Логичность и последовательность изложения. (0-10)
Качество исполнения и визуальной подачи	Читаемость и структура документа/презентации. Качество макетов примеров контента (дизайн, типографика, композиция). Аккуратность оформления, отсутствие ошибок в тексте. (0-10)
Интеграция цифровых технологий и инновационность	Уровень использования ИИ и цифровых инструментов (текстовые редакторы, генерация изображений, видео и т.д.) для создания стратегии и контента. (0-10)
Максимальный балл – 50	

Номинация «Трёхмерное моделирование и анимация»

Участники создают трёхмерную модель или короткую анимацию продолжительностью от 30 секунд до 2 минут на тему «Искусство будущего» или «Технологии в искусстве будущего».

Работа должна отражать, как современные цифровые технологии (ИИ, 3D-моделирование, анимация, виртуальная реальность и т.д.) трансформируют традиционные виды искусства, открывают новые формы самовыражения, делают творчество доступным для всех и влияют на повседневную жизнь, образование или общение.

Примеры идей (на выбор команды):

- скульптура или объект, созданный ИИ и оживающий в анимации;
- виртуальный музей, где картины или скульптуры взаимодействуют с посетителем;
- персонаж или сцена, где технологии объединяют людей из разных эпох или мест.

Цель участия в номинации – продемонстрировать творческое применение специализированного программного обеспечения для 3D-моделирования и анимации, возможности интеграции инструментов искусственного интеллекта (для генерации текстур, идей, анимации), развитие навыков пространственного мышления, работы с композицией и движением, а также показать, как технологии расширяют границы художественного творчества.

Формат представления работ:

- Файл 3D-модели в формате OBJ, FBX или аналогичном (если модель статичная или с ригом).
- Видеофайл рендера анимации в формате MP4 (рекомендуемое разрешение 1080p или выше).
- Краткое описание концепции и процесса создания (идея, использованные инструменты, этапы работы) в формате DOCX или PDF.
- Ссылка на облачное хранилище с открытым доступом ко всем файлам.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Концепция и раскрытие темы	Оригинальность идеи. Полнота отражения темы «Искусство будущего» или «Технологии в искусстве будущего». Связь с общей идеей фестиваля (позитивное влияние технологий на творчество и жизнь). (0-10)
Качество 3D-моделирования	Эстетичность, детализация, правильность топологии, равномерность распределения полигонов, отсутствие n-угольных и вывернутых полигонов, достаточное

	количество ребер на закругленных или кривых частях, фаски. (0-10)
Анимация и динамика (если присутствует анимация)	Наличие всех ключевых блоков: цели кампании, целевая аудитория, ключевые сообщения, каналы продвижения, контент-план на 1-3 месяца, бюджетные ориентиры (условные), метрики успеха (охват, вовлечённость и т.д.). Логичность и последовательность изложения. (0-10)
Качество текстур	Качество UV и Udim UV развертки, качество швов развертки, количество тайлов на Udim UV развертке, эффективность использования UV пространства, разумное качество текстур, использование базовых цветов, соответствие материала реальным аналогам, отсутствие видимых швов и разрывов на текстуре, количество различных используемых материалов, детализация, комплексность использования текстурных карт. (0-20)
Риггинг и анимация	Качество простой и инверсной кинематики, ключи анимации, качество вторичной анимации. (0-10)
Качество финального рендера	Правильность настройки сцены, освещение, текстурирование сцены, композиция, корректность ракурсов, достаточное количество источников освещения, настройка камеры и рендера. (0-10)
Максимальный балл – 50	