

ПОЛОЖЕНИЕ МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО ИГРОХАКАТОНА «ПЕРВОМУ РАЗРАБОТЧИКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ»

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок и условия проведения межрегионального игрохакатона «Первому разработчику подготовиться» (далее - игрохакатон).

1.2. Организатором игрохакатона является государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Липецкой области «Центр образования «Приоритет» (далее – организатор игрохакатона).

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

1.4. Участие в игрохакатоне осуществляется на безвозмездной основе.

1.5. Игрохакатон проводится в открытой форме. Извещение о проведении игрохакатона публикуется на сайте организатора игрохакатона 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 ИГРОХАКАТОНА

2.1. Игрохакатон проводится в целях развития инженерно-технического творчества обучающихся, привлечения детей и подростков в сферу информационных технологий и программирования, в целях развития у детей и молодежи интереса к занятиям компьютерным творчеством, формирования среды, обеспечивающей развитие интеллектуального потенциала детей и молодежи.

2.2. Основные задачи игрохакатона:

- выявить, поддержать и развить способности и таланты в рамках инженерно-технической деятельности у детей и молодежи;
- повысить интерес обучающихся к инженерно-техническому творчеству через применение современных компьютерных технологий;
- расширить спектр образовательных программ дополнительного образования детей в области компьютерных технологий;
- популяризация инновационных форм и методов обучения;
- повышение конкурентоспособности молодежных научно-технических исследований и разработок, содействие их продвижению.
-

III. УЧАСТНИКИ ИГРОХАКАТОНА

3.1. В игрохакатоне могут принимать участие обучающиеся

образовательных учреждений всех видов и типов из различных субъектов Российской Федерации.

3.2. Возраст участников игрохакатона: 7-18 лет.

- 1-я возрастная категория 7-10 лет;
- 2-я возрастная категория 11-14 лет;
- 3-я возрастная категория 15-18 лет.

3.3. В игрохакатоне возможно только индивидуальное участие.

3.4. Каждый участник имеет право участвовать в одной или нескольких номинациях игрохакатона, однако допускается представление не более одной работы в каждой номинации.

3.5. При участии в игрохакатоне участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках данного игрохакатона 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.

3.6. 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.

3.7. Результаты работы участников игрохакатона могут использоваться для популяризации деятельности Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Липецкой области «Центр образования «Приоритет».

IV. СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОХАКАТОНА

4.1. Игрохакатон является открытой площадкой для обучающихся, проявляющих интерес к компьютерной графике, моделированию, видеосъемке, программированию, разработке компьютерных и мобильных игр, цифровому творчеству и веб-технологиям.

4.2. Игрохакатон проводится в дистанционном (заочном) формате.

4.3. Прием работ производится с 16 марта по 30 апреля 2026 года

4.4. Итоги подводятся 8 мая 2026 года.

4.5. Готовые проекты загружаются на любое общедоступное облачное хранилище. Участники обеспечивают открытый доступ по ссылке. Ссылка на работу в обязательном порядке прикрепляется в электронной форме.

4.6. Задания формируются по номинациям:

- Разработка 3D-модели персонажа компьютерной игры;
- Разработка 3D-модели объекта для компьютерной игры;
- Разработка 3D-модели игровой локации;
- Разработка компьютерной или мобильной игры;
- Конструирование моделей;
- Стикерпак;
- Веб-разработка;

- Системное администрирование;
- Видеомонтаж «Промо-ролик игры»;
- Строительство в MINECRAFT;
- Разработка игрового чат-бота;
- Музыкальное оформление игры;
- Сценарий и нарратив для игры;
- Аддитивное производство игровых предметов.

4.7. Участникам игрократона необходимо выполнить задание, которое описано в виде кейса по номинации (Приложение 1), загрузить необходимые файлы на облачное хранилище, открыть к ним доступ и заполнить соответствующие поля в форме; <https://forms.yandex.ru/u/69b44c4095add5405c18dbf9>.

V. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ (ЖЮРИ) ИГРОХАКАТОНА

5.1. Оценивание конкурсных работ, определение победителей и призеров игрократона осуществляется судейской коллегией (жюри), состав которой утверждается приказом организатора игрократона.

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 игрократона.

Протокол заседания судейской коллегии содержит следующие сведения:

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

VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРОХАКАТОНА

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

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

6.3. Победители и призеры игрократона награждаются дипломами.

VII. РУКОВОДСТВО ИГРОХАКАТОНА

7.1. Общее руководство подготовкой и проведением игрократона осуществляет оргкомитет.

- 7.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:
- осуществляет организационно-административные мероприятия и материально-техническое обеспечение игрохакатона;
 - проводит информационную кампанию игрохакатона;
 - проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями Положения о игрохакатоне;
 - проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о игрохакатоне;
 - формирует состав судейской коллегии (жюри) игрохакатона;
 - принимает иные решения, не противоречащие данному Положению и законодательству Российской Федерации.

7.3. Ответственным за игрохакатон назначается председатель оргкомитета.

VIII. ОСОБЫЕ ПОЛОЖЕНИЕ ИГРОХАКАТОНА

- 8.1. Участники игрохакатона представляют Центру право:
- на публичное использование своих работ (проектов), представленных на игрохакатон и их демонстрацию в информационных, презентационных и прочих целях;
 - обработку своих персональных данных.
- 8.2. Участие в игрохакатоне означает полное согласие и принятие правил данного Положения.

IX. СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

9.1. По всем вопросам организации и проведения Конкурса 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 ЛО «Центр образования «Приоритет».

**Согласие родителя (законного представителя) участника
в межрегиональном игрохакатоне «Первому разработчику подготовиться»**

Я, _____,
ФИО родителя (законного представителя) полностью
проживающий по адресу _____,
паспорт: серия _____ номер _____, выдан: _____,
на основании _____
реквизиты доверенности или иного подтверждающего документа для не родителей
являюсь _____ 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 межрегиональном игрохакатоне «Первому разработчику подготовиться» (далее – игрохакатон) Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Липецкой области «Центр образования «Приоритет»;

- ознакомление с Положением о проведении игрохакатона.

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

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 игрохакатоне, (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 игрохакатоне 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 Липецкой области «Центр образования «Приоритет». Мне известно, что в случае исключения следующих сведений: «Фамилия, имя, отчество, пол, дата рождения, результат участия в игрохакатоне, 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 «Разработка 3D-модели персонажа компьютерной игры»

Необходимо создать трёхмерную модель персонажа для компьютерной игры по уже имеющемуся примеру (референсу) или собственному замыслу (существо, человек, робот, вымышленный герой и тому подобное).

Обязательные файлы:

- Художественный образец (концепт арт) или наглядные материалы (референсы) персонажа (в формате .png или .jpg).
- Файл с исходной сценой трёхмерной модели в любой программе трёхмерного моделирования.
- Выгруженная трёхмерная модель в формате .OBJ или .FBX.
- От 3 до 5 наглядных изображений (рендеров) персонажа: общий вид спереди и сбоку, изображение персонажа в характерном ракурсе, а также, при возможности, визуализация с простым освещением (в формате .png или .jpg).

Дополнительные (необязательные) материалы:

- Высокополигональная версия модели (если используется сочетание высоко- и низкополигональных моделей).
- Файлы проекта в программах для текстурирования (например, Substance Painter).
- Настроенная сцена для визуализации (рендера) модели (отдельный файл проекта, если он отличается от основного).
- Файлы со скелетом (риггингом) и анимацией персонажа (при наличии).
- Дополнительные виды визуализаций (рендеров): матовое изображение (clay), изображение, показывающее полигональную сетку (wireframe), изображения самых детализированных частей.
- Промежуточные файлы, показывающие ход работы.
- Материалы, подтверждающие применение модели в игре: снимки экрана, видеозапись или пробная сцена.

Требования к работе:

- Персонаж должен быть представлен в Т-образной, А-образной или иной нейтральной стойке, пригодной для последующего использования в анимации.
- Рекомендуется соблюдать разумное количество многоугольников (полигонов), соответствующее задачам использования модели в игре; в случае превышения рекомендуемых значений участник должен быть готов объяснить своё решение.
- Текстуры (при их наличии должны быть сохранены в формате

.TGA или .PNG.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие заданию и образцу	Выполнен именно персонаж для игры, ясный облик, соответствие художественному замыслу (концепту) и наглядным материалам. (0-10)
Качество модели	Структура и взаимосвязь вершин, рёбер и граней, форма, силуэт, отсутствие дефектов, разумная проработка деталей под игровой формат. (0-20)
Качество накладываемых изображений (текстур) и материалов	Аккуратная развёртка, читаемость материалов, отсутствие грубых стыков, гармоничное цветовое решение. (0-15)
Художественная выразительность	Целостный стиль, интересные детали, запоминаемость персонажа. (0-15)
Техническое исполнение и визуализация (рендеры)	Освещение, ракурсы, разборчивость модели на итоговых изображениях, подготовка и оформление файлов. (0-30)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Скелет (риг), движение (анимация), дополнительные визуализации (рендеры), высокополигональная модель (highpoly), модели с разной степенью проработки (LOD), варианты накладываемых изображений (текстур), встраивание в игровой движок. (0-30)
Максимальный балл – 100	

Номинация «Разработка 3D-модели объекта для компьютерной игры»

Необходимо создать трёхмерную модель значимого игрового объекта (техники, оружия, предмета взаимодействия, элемента окружения) по уже имеющемуся примеру (референсу) или собственному замыслу.

Обязательные файлы:

- Художественный образец (концепт-арт) или наглядные материалы (референсы) объекта (в формате .png или .jpeg).
- Файл с исходной сценой трёхмерной модели в любой программе трёхмерного моделирования.
- Выгруженная трёхмерная модель в формате .OBJ или .FBX.

- От 3 до 5 наглядных изображений (рендеров) объекта: общий вид, вид с другого ракурса, при наличии – ракурс, показывающий ключевые детали (в формате .png или .jpeg).

Дополнительные (необязательные) материалы:

- Высокополигональная версия модели (если используется сочетание высоко- и низкополигональных моделей).
- Файлы проекта в программах для текстурирования (например, Substance Painter).
- Настроенная сцена для визуализации (рендера) модели (отдельный файл проекта, если он отличается от основного).
- Файлы со скелетом (риггингом) и анимацией движущихся частей (колёса, ствол, механизмы и тому подобное).
- Дополнительные виды визуализаций (рендеров): матовое изображение (clay), изображение, показывающее полигональную сетку (wireframe), изображения самых детализированных частей.
- Промежуточные файлы, показывающие ход работы.
- Материалы, подтверждающие применение модели в игре: снимки экрана, видеозапись или пробная сцена.

Требования к работе:

- Объект должен быть выполнен с учётом использования в игре (продуманная форма, узнаваемость силуэта, пригодность к применению).
- Рекомендуются соблюдать разумное количество многоугольников (полигонов), соответствующее предполагаемому виду объекта и его масштабу в игре.
- Текстуры (при их наличии) должны быть сохранены в формате .TGA или .PNG.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие заданию и образцу	Создан именно игровой предмет (транспорт, оружие, элемент окружения), ясна его роль, соответствие художественному замыслу (концепту) и наглядным материалам (референсам). (0-10)
Качество модели	Структура и взаимосвязь вершин, рёбер и граней (топология), проработка деталей, отсутствие дефектов сетки (сломанных полигонов), узнаваемый силуэт, продуманная конструкция. (0-20)

Качество накладываемых изображений (текстур) и материалов	Аккуратная развёртка (UV), читаемость материалов, разборчивость поверхностей, проработка деталей и следов использования (износа), если предусмотрено. (0-15)
Функциональность в контексте игры	Насколько убедительно предмет «работает» в игре (масштаб, удобство использования (эргономика), логичность устройства). (0-15)
Техническое исполнение и визуализация (рендеры)	Освещение, ракурсы, качество итоговых изображений (рендеров), подготовка и оформление файлов. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Скелет (риг), движение (анимация), дополнительные визуализации (рендеры), высокополигональная модель (highpoly), модели с разной степенью проработки (LOD), варианты накладываемых изображений (текстур), встраивание в игровой движок. (0-30)
Максимальный балл – 100	

Номинация «Разработка 3D-модели игровой локации»

Необходимо создать трёхмерную модель игрового пространства (локации): интерьер, улица, площадка уровня, городской квартал, вымышленная природная зона (биом) и тому подобное – по уже имеющемуся примеру (референсу) или собственному замыслу (концепту).

Обязательные файлы:

- Художественный образец (концепт арт) или наглядные материалы (референсы) локации (в формате .png или .jpeg).
- Файл с исходной сценой трёхмерной модели в любой программе трёхмерной графики (исходная сцена с локацией).
- Выгруженная (экспортированная) сцена или основной набор моделей (сет-модель) в формате .FBX или .OBJ (по возможности разбитая на смысловые части).
- От 3 до 6 визуализаций (рендеров) локации: общий вид, ключевые ракурсы, вид с уровня игрока (в формате .png или .jpeg).

Дополнительные (необязательные) материалы:

- Отдельные файлы составных частей (модульных элементов) локации (например, сегменты стен, дороги, здания).
- Файлы проекта в программах для текстурирования (например, Substance Painter).
- Настроенная для визуализации (рендера) сцена с освещением (если используется отдельный файл).

- Дополнительные виды визуализаций (рендеров): дневной и ночной варианты, с видимой полигональной сеткой (wireframe), визуализация деталей (detail-рендеры) ключевых зон.
- Промежуточные файлы, показывающие ход работы.
- Материалы, подтверждающие применение модели в игре: снимки экрана (скриншоты), видеозапись или пробная сцена.

Требования к работе:

- Локация должна быть цельной и восприниматься как игровое пространство: наличие заметных ориентиров (опорных точек), логичных путей передвижения, основных мест притяжения (точек интереса).
- Рекомендуются соблюдать разумное количество многоугольников (полигонов), соответствующее предполагаемому масштабу сцены.
- Изображения на поверхности (текстуры) и материалы (при их наличии) должны быть сохранены в формате .TGA или .PNG либо в виде стандартных материалов выбранного движка или программы.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие заданию и образцу	Создано именно игровое пространство (локация), ясна его роль и настроение, соответствие художественному замыслу и наглядным материалам (референсам). (0-10)
Качество модели	Структура и взаимосвязь вершин, рёбер и граней (топология), проработка деталей, отсутствие дефектов сетки, узнаваемая структура, продуманная компоновка. (0-20)
Качество накладываемых изображений (текстур) и материалов	Аккуратная развёртка (UV), материалы, разборчивость поверхностей, целостность визуального восприятия. (0-15)
Продуманность игрового пространства	Наличие ориентиров, логика передвижения, точки притяжения, масштаб и соразмерность персонажу. (0-15)
Техническое исполнение и визуализация (рендеры)	Освещение, ракурсы, качество итоговых изображений (рендеров), подготовка и оформление файлов. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Скелет (риг), движение (анимация) окружения, дополнительные визуализации (рендеры), модели с разной степенью проработки (LOD), варианты изображений на поверхности (текстур), встраивание в игровой движок. (0-30)
Максимальный балл – 100	

Номинация «Разработка компьютерной или мобильной игры»

Необходимо самостоятельно разработать опытный образец (прототип) или завершённую версию компьютерной, мобильной или браузерной (веб) игры любого жанра. Игра должна предоставлять игроку понятный и законченный игровой опыт (например, прохождение уровня, сценария или серии испытаний) и соответствовать возрастным ограничениям.

Участник самостоятельно выбирает тему, жанр, платформу и средства разработки (игровой движок или визуальный конструктор), при этом итоговая работа должна включать:

- рабочую игровую сборку (exe, apk или ссылку на игру в Интернете), не требующую сложной установки;
- краткое описание игры (жанр, сюжет или обстановка (сеттинг), основные механики, управление, используемые технологии);
- видеозапись игрового процесса (геймплея) продолжительностью 2–5 минут, показывающую ключевые возможности игры.

Дополнительные (необязательные) материалы:

- Подробное описание игры (дизайн-документ, GDD).
- Схемы уровней, наброски (скетчи) интерфейса, художественные образцы (концепт-арты).
- Отдельный набор исходных ресурсов собственной разработки (двумерные изображения (спрайты), трёхмерные модели, звуки, музыка) с кратким указанием, что именно сделал участник.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие заданию и целостность проекта	Наличие завершённого игрового опыта (впечатления), понятная цель и завершение (или условное окончание), соответствие возрастным ограничениям и теме. (0-10)
Игровые механики и игровой процесс	Интерес, разнообразие действий, проходимость, базовый баланс, отсутствие критических ошибок (багов). (0-15)
Визуальное оформление и звуковое сопровождение	Графика, интерфейс (UI), читаемость, стиль, звук и музыка (если есть), атмосфера. (0-10)
Удобство использования (UX) и обучение игрока	Понятность управления, подсказки, обучение (туториал), информативность интерфейса. (0-10)

Техническая реализация	Стабильность работы, оптимизация под выбранную платформу, корректность сборки. (0-10)
Оригинальность и глубина идеи	Замысел, прописанный мир (сеттинг), сюжетная или системная отличительная особенность, степень самостоятельности разработки. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Дизайн-документ (GDD), наброски уровней, схемы прохождения (flow-диаграммы), карты мира, двумерные изображения (спрайты), трёхмерные модели, звуки, музыка, таблицы параметров, техническое описание проекта. (0-30)
Максимальный балл – 100	

Номинация «Видеомонтаж «Промо-ролик игры»

Необходимо создать ознакомительный (промо) ролик – трейлер, тизер или рекламное видео – для компьютерной, мобильной или настольной игры. Ролик должен кратко и выразительно передавать замысел игры, её обстановку (атмосферу) и ключевые особенности игрового процесса. Допускается использование игровых материалов (запись игрового процесса, художественная графика (арт), изображения интерфейсов), а также специально снятого или созданного с помощью искусственного интеллекта (сгенерированного) содержания.

Требования к работе:

- Продолжительность: от 30 секунд до 2 минут.
- Чёткость изображения (разрешение): не ниже 1280×720, рекомендуется 1920×1080.
- Формат видео: .MP4, .MOV, .AVI, .MPEG4.

Дополнительные (необязательные) материалы:

- Краткое описание ролика.
- Сценарий или покадровая раскадровка.
- Перечень (лист) использованных материалов.
- Исходный проект сборки (монтажа).
- Отдельные файлы самостоятельно созданных (авторских) графических элементов.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие заданию	Формат ознакомительного (промо) ролика, ясность представления игры, соблюдение требований по длительности и формату видео. (0-15)

Монтаж и ритм	Логичное построение, ритм, смена планов, работа со склейками и переходами между кадрами. (0-30)
Изобразительное решение и композиция	Качество кадров, построение кадра (композиция), разборчивость сцен, работа с титрами и надписями. (0-20)
Звук и музыка	Громкость, чистота, уместность музыки и звуковых эффектов, согласованность (синхронизация) с изображением. (0-15)
Идея и оригинальность	Насколько ролик привлекает внимание, раскрывает обстановку (атмосферу) игры, нестандартность подачи». (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Описание ролика, текстовый сценарий, наброски ключевых кадров или сцен (раскадровка), исходные файлы (исходники), файл проекта монтажной программы, снимки экрана (скриншоты) временной шкалы (таймлайна) с видимыми дорожками видео и звука, логотипы, титры, анимации, заставки, созданные участником самостоятельно. (0-10)
Максимальный балл – 100	

Номинация «Конструирование моделей»

Необходимо сконструировать объёмную модель по теме «Компьютерные и мобильные игры». В качестве работы может быть представлен персонаж, механизм, транспорт и любой другой предмет, встречающийся в существующей компьютерной или мобильной игре. Допускаются любые конструкторы и наборы. Результатом должна быть устойчивая, аккуратно собранная модель, которая передаёт игровой образ и, по возможности, демонстрирует движение или простое действие.

Обязательные файлы:

- Снимки модели – не менее 4 фотографий (общий вид спереди, общий вид с другого ракурса, крупный план ключевого узла или механизма, вид сверху или под углом, показывающий построение (компоновку)).
- Видеозапись работы модели – до 1,5 минут.
- Наглядные материалы (образцы) – 1-3 изображения (снимки экрана или художественные изображения), на основе которых создана модель (в формате .png или .jpeg).

Дополнительные (необязательные) файлы и требования:

- Краткое текстовое описание.
- Схема или набросок (эскиз) конструкции.
- Снимки экрана программы или выгрузка кода или блок-схем.
- Наличие движущихся частей (механики).
- Наличие программируемого блока и собственной программы.

Требования к работе:

- Модель должна быть выполнена в игровой тематике и иметь понятное название и описание: из какой игры или жанра предмет, что он делает.
- Конструкция должна быть устойчивой, выдерживать показ в собранном виде.
- При наличии движущихся элементов – движение должно быть безопасным и повторяемым (модель не разрушается при демонстрации).
- Нельзя использовать полностью готовую модель, собранную строго по инструкции изготовителя без собственных изменений. Требуется существенный вклад участника (своё построение (компоновка), доработка механики, оформление).

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие теме и образу	Понятно, что за предмет или сцена, связь с играми, аккуратность, завершённость. (0-15)
Конструкция и механика	Сложность и продуманность строения, надёжность, работа механизма. (0-15)
Техническое исполнение	Качество сборки, использование деталей, отсутствие лишних зазоров (люфтов), устойчивость модели. (0-10)
Представление проекта	Наглядность видеоролика, понятность объяснения участника, показ работы модели. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Логика программы, самостоятельность работы, использование датчиков и режимов, наличие и качество текстового описания, наличие схем и набросков (эскизов). (0-20)
Максимальный балл – 70	

Номинация «Разработка стикерпака»

Необходимо создать набор тематически связанных и выполненных в едином стиле цифровых наклеек (стикеров) по теме компьютерных и мобильных игр.

Набор наклеек может быть посвящён: одной конкретной игре (авторской или существующей), одному персонажу или группе персонажей, типичным игровым ситуациям, обстановке (атмосфере) или жанру (платформер, шутер, независимая игра-головоломка и тому подобное).

Каждая наклейка должна хорошо восприниматься в малом размере, быть выразительной и подходить для общения в программах обмена сообщениями (мессенджерах) или социальных сетях.

Обязательные файлы:

- от 5 до 10 изображений в формате .PNG, .AI, .PDF, .CDR или .EPS;
- один файл со сводным обзором всех наклеек (например, сетка 2×3, 3×3 и т.п.), формат .PNG или .JPEG;
- наглядные материалы (образцы) – 1-3 изображения, на которые ориентировался участник, либо примеры наклеек, вдохновивших автора.

Дополнительные (необязательные) файлы:

- краткое описание набора наклеек;
- фотографии или сканированные изображения карандашных набросков (эскизов), промежуточных вариантов;
- исходные векторные файлы.

Требования к работе:

- Все наклейки внутри набора должны быть выдержаны в едином стиле (линия, цвет, пропорции, подача персонажей или предметов).
- Тематика обязательно связана с играми.
- Допускается использование простых надписей (фраз, звуковых эффектов), но основной упор – на зрительный образ.
- Рекомендуемый размер одной наклейки: не менее 512×512 точек (пикселей) для растровых форматов.
- Минимальное качество: 300 точек на дюйм (dpi).
- Фон каждой наклейки – прозрачный (для формата .PNG).
- Линии и детали должны быть различимы при уменьшении до обычного размера наклейки в программе обмена сообщениями.
- Наибольший размер архива с работой (включая сводный обзор и исходные файлы) – до 100 мегабайт.
- Допускается использование искусственного интеллекта только как вспомогательного этапа (поиск идей и набросков); окончательные наклейки должны быть самостоятельно отрисованы и доработаны участником.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие теме и заданию	Наклейки явно связаны с компьютерными или мобильными играми, набор завершён и един по смыслу, соблюдены все требования направления. (0-10)
Целостность стиля	Единый художественный стиль, согласованные цвета и линии, узнаваемый изобразительный язык во всех наклейках. (0-10)
Выразительность и читаемость	Наклейки хорошо понимаются даже в малом размере, эмоции и ситуации считываются с первого взгляда. (0-10)
Оригинальность и творческий подход	Авторские решения, интересные игровые шутки или ситуации, отсутствие прямого копирования чужих наклеек и логотипов. (0-10)
Техническое исполнение	Аккуратность контура, ровные линии, чистый фон, верное разрешение и формат, отсутствие дефектов изображения (артефактов). (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Качественное описание набора, наброски (эскизы), исходные векторные файлы. (0-10)
Максимальный балл – 60	

Номинация «Веб-разработка»

Необходимо разработать сайт (веб-страницы), посвящённый компьютерной или мобильной игре: сайт авторской игры участника, сайт поклонников существующей игры или сайт игрового события, состязания (турнира), объединения (сообщества) или студии, связанной с разработкой игр.

Обязательные файлы:

- Папка проекта со всеми файлами (HTML, CSS, JS, изображения, шрифты и тому подобное).
- Видеофайл с обзором сайта (переходы по страницам, показ приспособленности к разным экранам (адаптивности), если имеется) длительностью до 3 минут, форматы: .MPEG4, .AVI, .MOV, .MP4.

Дополнительные (необязательные) файлы:

- Краткое описание.
- Образец (мокап) или опытный образец (прототип) оформления (дизайна).

- Схема (карта) сайта.
- Краткая инструкция по размещению (развёртыванию).

Требования к сайту:

- Должен содержать минимум 3 логически различные страницы.
- Должен давать посетителю целостное представление об игре или проекте.
 - Все ссылки внутри проекта – относительные; недопустимы неработающие («битые») ссылки и файлы, на которые есть обращение, но их нет в архиве.
 - Сайт должен правильно открываться в современных обозревателях (браузерах) на локальном устройстве из папки проекта.
 - Запрещается использование сетевых конструкторов (онлайн-конструкторов) и систем управления содержанием (CMS).
 - Рекомендуется базовая приспособленность к разной ширине экрана (адаптивность).
 - Оформление должно быть выдержано в едином стиле: цвета, шрифты, кнопки, значки (иконки).
 - Текст должен быть грамотным и удобочитаемым.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие теме и строению	Сайт явно посвящён игре или игровому проекту, строение (структура) логична, есть минимум 3 содержательные страницы. (0-10)
Оформление и зрительное решение	Единый стиль, работа с цветом и шрифтом, читаемость, понятные смысловые выделения (акценты), качество подачи игровых материалов. (0-15)
Удобство использования и навигация	Понятное меню, логичный путь к основным разделам, удобство применения, отсутствие «запутанных» переходов. (0-10)
Техническое исполнение	Правильное построение страниц (вёрстка), отсутствие грубых ошибок, базовая приспособленность к разным экранам, правильная работа ссылок и форм. (0-15)
Содержание и подача сведений	Полнота сведений об игре, ясность текстов, уместность и строение содержания (контента). (0-10)

Дополнительные элементы (поощрительные)	Наброски (эскизы) страниц, макеты в программе для разработки интерфейсов, презентации, схема переходов по сайту, инструкция по размещению, описание проекта и использованных средств (технологий). (0-10)
Максимальный балл – 70	

Номинация «Разработка игрового чат-бота»

Необходимо разработать интерактивного программного собеседника (чат-бота) для одной из популярных площадок или в виде веб-приложения, который будет выполнять функцию, связанную с компьютерными или мобильными играми. Бот может быть полезным инструментом для игроков, путеводителем по игровому миру, спутником или даже самостоятельной мини-игрой в текстовом виде.

Примерные направления разработки:

- Бот-путеводитель / Бот-энциклопедия: Бот, который по запросу пользователя выдает сведения об игровых механиках, свойствах персонажей, рецептах создания предметов (крафта), местонахождении тайников и пасхальных яиц в конкретной игре (существующей или вымышленной).
- Повествовательный квест / Текстовая ролевая игра: Бот, предлагающий игроку пройти короткое сюжетное приключение в жанре текстового квеста (интерактивной литературы) с выбором вариантов действий и разветвленным сюжетом.
- Игровой спутник / Виртуальный питомец: Бот, за которым нужно ухаживать, обучать его или играть с ним в простые мини-игры. Спутник может быть связан со вселенной известной игры.
- Организатор клана или объединения: Бот для помощи в управлении игровым сообществом: отслеживание деятельности участников, планирование совместных действий (рейдов), сбор записей событий (логов), голосования.

Обязательные файлы:

- Исходный код проекта: Архив со всеми файлами бота (управляющие скрипты, настройки, файлы с данными). Язык программирования и средства разработки (фреймворк) – на усмотрение участника (например, Python + Aioogram/Disnake, JS + Telegraf и т.д.).
- Видеопоказ работы: Видео (до 3 минут, форматы .MP4, .AVI, .MOV), наглядно показывающее возможности бота: запуск, основные команды, сценарии применения, нестандартные ситуации. Видео должно быть озвучено или содержать текстовые пояснения.

Инструкция по запуску и применению: Краткий файл (README.txt или

.pdf), описывающий:

- назначение бота и его основную мысль;
- набор средств (стек технологий): язык, библиотеки;
- порядок установки дополнительных компонентов (зависимостей) и запуска бота на локальном устройстве;
- перечень доступных команд и описание сценариев взаимодействия.

Дополнительные (необязательные) файлы:

- Сценарий разговоров (диалогов) или блок-схема работы бота.
- База данных (если используется) с примерами наполнения.
- Снимки экрана (скриншоты) процесса разработки (код, логи).
- Изобразительные материалы (изображение-лицо бота (аватар), смайлики или наборы наклеек (стикеры), созданные специально для него).
- Ссылка на действующую версию бота, размещённую на внешней площадке (хостинге), с пометкой о сроках её работы.

Требования к работе:

- Бот должен быть тематически связан с видеоиграми. Это может быть прямая связь (бот по игре «X»), стилизация (бот выполнен в стиле игр жанра «киберпанк») или жанровое соответствие (текстовый квест в стиле ролевых игр).
- Бот должен выполнять заявленную функцию: давать сведения, развлекать, помогать в организации. Пользователь должен получить законченный опыт взаимодействия.
- Код должен быть удобочитаемым, упорядоченным (структурированным), с пояснениями (комментариями) к ключевым частям.
- Бот должен правильно обрабатывать основные пользовательские команды и должным образом отвечать на нестандартный ввод (ошибки, «запросы не по теме»).
- Внешний вид взаимодействия (текст, кнопки, клавиатуры) должен быть понятным без дополнительных разъяснений (интуитивно понятным) и аккуратным.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие теме и целостность проекта	Понятна игровая тематика и основная мысль бота. Проект выглядит завершённым, есть чёткий сценарий применения, цель достижима. (0-10)
Действенность (функциональность) и сценарии взаимодействия	Бот выполняет заявленные задачи. Сценарии продуманы, логичны, интересны. Количество и качество выполненных команд и возможностей. (0-20)

Удобство применения и внешнее оформление (UX/UI)	Понятность переходов (навигации): меню, кнопки, удобство ввода команд, содержательность ответов бота, наличие подсказок. Отсутствие положений, когда пользователь «не знает, что делать дальше». (0-15)
Техническое исполнение и качество кода	Удобочитаемость и упорядоченность кода, наличие пояснений (комментариев), правильное использование средств (библиотек, API, баз данных). Отсутствие критических ошибок. (0-15)
Творческий подход и глубина проработки	Оригинальность мысли, интересная подача игрового материала, проработка подробностей (тексты, игровое предание (лор), стилизация), «изюминка» проекта. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Наличие и качество описания, сценария или блок-схемы, изобразительного оформления (изображение-лицо (аватар), кнопки), применение базы данных, наличие размещённой (развёрнутой) действующей версии. (0-30)
Максимальный балл – 100	

Номинация «Культурное наследие в Minecraft»

Необходимо создать в игре «Minecraft Java Edition» постройку или игровое пространство (локацию), отражающую культурное и историческое наследие родного региона:

- реально существующие предметы, имеющие значительное культурное и историческое значение для региона (здания, памятники, площади, природные объекты, целостные комплексы);
- проекты предметов, которые могли бы быть построены в регионе и которые, по замыслу участника, отражают его культурную самобытность (музей, парк, культурный центр, площадь, сквер, мемориальный комплекс и тому подобное).

Постройка должна быть достаточно крупной и цельной, чтобы по ней можно было провести небольшую «экскурсию» в игре.

Обязательные файлы:

- Архив сохранённой карты в формате .RAR или .ZIP (инструкция по сохранению: ссылка на Яндекс.Диск).
- Минимум 5 снимков экрана (скриншотов): общий вид, крупные планы, внутренние помещения (интерьеры) или окружающая местность.
- 1–5 фотографий реального предмета, если он существует, или наброски (эскизы) проектируемого предмета.

Дополнительные (необязательные) материалы:

- Видеоэкскурсия по постройке длительностью 2–5 минут в

формате .MPEG4, .AVI, .MOV или .MP4;

- Схема маршрута осмотра постройки (простая карта с отмеченными ключевыми точками);

- Краткое текстовое описание (что за предмет, где расположен или мог бы быть расположен, в чём его культурная и историческая значимость для региона, какие детали участник посчитал важным подчеркнуть).

Требования к работе:

- Постройка создаётся только в «Minecraft Java Edition».

- Допускаются режимы «Творчество» (Creative) или «Выживание» (Survival).

- Мир должен открываться без установки посторонних изменений (модификаций); разрешены только наборы ресурсов (ресурс-паки), не требующие дополнительных программ (модов).

- Не допускаются работы, выполненные с помощью искусственного интеллекта и других сторонних программ и изменений, которые предполагают автоматическое создание предметов.

- Предмет должен иметь культурно-историческую связь с регионом.

- Постройка должна быть цельной и достаточно подробной (детализированной), чтобы отражать значимость предмета.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие теме и целостность предмета	Понятна культурно-региональная тематика, предмет выглядит завершённым, замысел постройки ясно считывается. (0-15)
Архитектурная выразительность и детали	Качество формы, внешних стен (фасадов), внутренних помещений или территории, уровень проработки деталей, аккуратность, использование игровых блоков и украшений (декора). (0-15)
Пространственное устройство и маршрут	Логичная планировка, возможность провести «экскурсию», наличие ключевых мест притяжения (точек интереса), удобство перемещения. (0-10)
Отражение культурной и исторической значимости	Насколько постройка передаёт характер региона: знаки (символы), стилистика, связи с историей, обычаями (традициями), роль предмета для жителей. (0-15)
Оригинальность решения	Интересный подход к выбору предмета или его переосмыслению, творческое приспособление (адаптация) в игре. (0-5)

Техническое исполнение	Правильность работы дверей, лестниц, путей, применение освещения, логика света в тёмное время суток, аккуратность ландшафта (рельефа), отсутствие случайных «обрубков» и лишних блоков, простые устройства (механизмы) без критических ошибок. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Ключевые зоны, маршрут в видео, наличие простой карты с отмеченными точками осмотра, понятность условных обозначений, соответствие реальному маршруту в мире, качество описания предмета. (0-10)
Максимальный балл – 80	

Номинация «Музыкальное оформление игры»

Необходимо самостоятельно написать и оформить одно музыкальное произведение (композицию) для компьютерной или мобильной игры, которое может быть:

- Фоновой музыкой игрового уровня;
- Основной темой главного меню;
- Музыкальным сопровождением боевой или напряжённой сцены;
- Темой персонажа;
- Музыкой для финальных или начальных титров.

Произведение должно передавать настроение и обстановку (атмосферу) выбранной игры или жанра и быть пригодным для действительного использования в игре.

Обязательные файлы:

- Музыкальное произведение (трек) длительностью от 45 секунд до 3 минут в формате .WAV, .FLAC (предпочтительно) либо .MP3 высокого качества.
- Краткое текстовое описание: для какой игры или жанра написано произведение, какую игровую ситуацию отражает, какие чувства должен испытывать игрок, слушая эту музыку, какие инструменты и звуки использованы.

Дополнительные (необязательные) файлы:

- MIDI-файл основной композиции или отдельных партий;
- Файл проекта в программе для создания музыки (DAW) без тяжёлых библиотек – для демонстрации строения (структуры) произведения;
- Нотная запись отрывка (например, основной темы) в виде изображения или в формате .PDF;
- Короткое ознакомительное видео (до 3 минут), где под музыку показывается игровой процесс (геймплей) или изображения игры, для которой написано произведение.

Требования к работе:

- Музыка должна быть написана участником самостоятельно.
- Допускается использование средств электронного синтеза (виртуальных инструментов), программ для изменения уже записанных звуков (сэмплеров), повторяющихся циклов (лупов), однако итоговое произведение (подбор материала, строение, аранжировка, сведение) должно быть авторским.
 - Запрещено использовать полностью готовые произведения, инструментальные сопровождения (минусовки), готовые настройки (пресеты) мелодий и сочинения, созданные искусственным интеллектом без существенной доработки участником.
 - Разумное соотношение громкости между разными частями произведения.
 - Желательно, чтобы произведение можно было зациклить (повторять без заметного перехода) или с наименьшим неудобством, если это соответствует замыслу.
 - Музыка должна соответствовать выбранной игровой ситуации и жанру.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие игровой задаче	Насколько произведение подходит заявленной сцене или жанру игры, помогает ли оно создать нужное настроение. (0-15)
Музыкальное построение	Мелодия, гармония, ритм, строение (вступление, развитие, завершение), ощущение цельности. (0-20)
Аранжировка и тембры	Подбор инструментов и звучаний, насыщенность, баланс между голосами, отсутствие «каши». (0-10)
Настроение и эмоциональность	Передача чувств (напряжение, спокойствие, драйв и т.п.), запоминаемость темы. (0-10)
Техническое качество звучания	Чистота звука, отсутствие дефектов (артефактов), баланс громкости, пригодность для использования в игре, качество сведения. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Качество MIDI-файлов основной композиции или отдельных партий, дорожки, слои, автоматизация, звуковые эффекты, владение нотной грамотой и умение записывать свои мысли в нотах (нотации), соответствие темпа, настроения и движения (динамики) происходящему на экране, показано встраивание в игровой движок. (0-15)
Максимальный балл – 80	

Номинация «Сценарий и повествование для игры»

Необходимо создать сценарий (нарративный дизайн) для компьютерной или мобильной игры.

Работа должна включать:

- краткое описание игрового мира и завязки;
- описание главного героя (или группы героев) и ключевого противника (антагониста) или основного противостояния (конфликта);
- сценарий игрового отрывка на выбор (законченное задание (квест), эпизод прохождения уровня или сцена знакомства игрока с миром);
- диалоги и варианты выбора ответа игроком.

Работа должна раскрывать игровой мир, персонажей и события, а также показывать умение выстраивать сюжет, логику повествования и связь истории с игровым процессом.

Обязательные файлы:

- Основной сценарный документ в формате .DOCX или .PDF.
- Краткая структурная схема в виде изображения или встроенной схемы в документе.

Дополнительные (необязательные) файлы:

- Карточки персонажей с краткими биографиями и взаимоотношениями.
- Образные описания (концепт-описания) ключевых мест (локаций).
- Небольшое руководство по стилю текста (примеры реплик, особенности речи, сленг, юмор).
- Внутриигровые тексты (описания предметов, записки, дневники).
- Интерактивный опытный образец игры (прототип).
- Снимки экрана (скриншоты) или видеозапись встраивания сценария в игровой движок.
- Видео или презентация с объяснением сценарных решений.
- Запись озвучивания диалогов или авторского чтения.

Требования к работе:

- Сценарий должен быть создан самостоятельно участником; не допускается переписывание или приспособление (адаптация) готовых сюжетов игр, фильмов, книг с незначительными изменениями.
- Текст должен быть упорядочен (структурирован): заголовки разделов, разбивка на сцены или эпизоды, маркированные списки для выбора игрока.
- Диалоги выделены так, чтобы было понятно, кто говорит (имя персонажа и реплика).
- Разрешено использовать искусственный интеллект для черновых

идей (например, подсказка тем), но окончательный текст сценария должен быть написан и обработан (отредактирован) участником. При участии искусственного интеллекта необходимо предоставить ссылку на диалог или снимки, показывающие запросы и результаты работы искусственного интеллекта.

- Недопустимо подавать на конкурс текст, целиком или в основном созданный искусственным интеллектом без глубокой переработки (переписанного своими словами).
- Объём текста: от 6 000 до 15 000 знаков с пробелами.
- Шрифт при печати: Times New Roman или подобный, размер не менее 12 типографских пунктов (pt), межстрочный интервал 1–1,5.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Игровая идея и противостояние	Насколько понятна и интересна основная мысль игры, центральное противостояние, «крючок» для игрока, понимание роли повествования в игре. (0-15)
Персонажи и побудительные причины (мотивация)	Глубина и логичность героев, их цели и побуждения, характеры, взаимоотношения, выразительность образов. (0-10)
Структура и драматургия	Целостность и развитие (динамика) выбранного отрывка: завязка, развитие, высшая точка (кульминация) и завершение, ритм сцен. (0-15)
Взаимодействие и выбор игрока	Насколько сценарий учитывает действия игрока, наличие и качество выборов и их последствий (если предусмотрены). (0-10)
Язык и стиль	Грамотность, живость диалогов, соответствие стиля жанру и целевой аудитории. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Наличие кратких биографий основных героев и второстепенных персонажей (NPC), описаны цели, страхи, побуждения, отношения между действующими лицами, описаны важные места, примеры типичных реплик, сленга, юмора, особенностей речи и общего стиля, интерактивный опытный образец, снимки экрана или видеозапись, показывающие, как сценарий встроен в игру, показательная запись озвучивания диалогов или авторского текста. (0-20)
Максимальный балл – 80	

Номинация «Аддитивное производство игровых предметов»

Необходимо подготовить и представить трёхмерную модель игрового объекта (персонажа, оружия, артефакта, элемента окружения), предназначенную для печати на 3Д-принтере, а также саму напечатанную модель. Работа должна демонстрировать владение навыками трёхмерного моделирования для задач аддитивного производства и понимание требований к моделям, подготовленным к печати.

Тематика модели должна быть связана с компьютерными или мобильными играми. Это может быть:

- оригинальный персонаж из авторской игры;
- точная или стилизованная копия предмета из существующей игры;
- игровой артефакт, оружие или элемент окружения;
- собирательная модель по мотивам игрового жанра (например, модель танка для стратегии, посох мага для ролевой игры).

Обязательные файлы:

Трёхмерная в формате для печати: Один или несколько файлов в формате .STL или .OBJ, подготовленных для печати (ориентированные, с сгенерированными поддержками, если необходимо).

Фотографии напечатанной модели: от 5 до 8 снимков, демонстрирующих:

- общий вид модели с разных ракурсов;
- крупные планы ключевых деталей;
- модель в масштабе (рядом с линейкой или предметом, дающим представление о размере);
- процесс печати (опционально, но приветствуется).

Краткое текстовое описание: Название модели, из какой она игры (или для какой создана), предполагаемый масштаб, использованные материалы (тип пластика, смолы), размеры модели в миллиметрах, время печати.

Дополнительные (необязательные) файлы:

- Исходный файл модели в формате родной программы моделирования (.BLEND, .MAX, .MB и т.д.).
- Фотографии или сканы эскизов, концепт-артов, промежуточных этапов моделирования.
- Чертежи или развёртки с размерами (для технически сложных моделей).
- Видео процесса печати (ускоренная съёмка) длительностью до 2 минут.
- Демонстрация модели «в действии»: если модель имеет подвижные части, распечатана сборной или является частью диорамы — видео или дополнительные фото.
- Файл слайсера: Скриншот или экспорт настроек в формате

.png/.jpeg, показывающий расположение модели на столе, поддержки и основные параметры печати (слой, заполнение, скорость).

- Постобработка: фото модели до и после обработки (шлифовка, грунтовка, покраска), если таковая выполнялась.

Требования к работе:

- Модель должна быть создана самостоятельно участником. Запрещено использование готовых моделей из интернета, если они не были значительно переработаны (изменение геометрии, добавление деталей, новая сборка).

- Допускается использование референсов из игр, но модель не должна быть точной копией чужой работы (если это не является прямой задачей – воссоздать предмет из существующей игры с указанием источника).

- Модель должна быть пригодна для печати: отсутствие «парящих» элементов, минимальное количество нависающих частей без поддержек или продуманная система поддержек, толщина стенок не менее 0,8–1 мм для пластика (зависит от масштаба).

- Качество печати: модель должна быть узнаваемой, детали читаемы, слои не должны «плыть», отсутствуют сильные дефекты экструзии.

- Постобработка не обязательна, но аккуратно обработанная и загрунтованная/окрашенная модель оценивается выше (если это уместно и качественно выполнено).

- Масштаб выбирается участником, но модель должна быть устойчивой (если это отдельно стоящий объект) или иметь крепления (если это часть композиции).

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Соответствие теме и игровая узнаваемость	Понятна связь с игровой тематикой, модель отражает характер персонажа/предмета, источник вдохновения считывается (если это копия) или идея оригинальна. (0-10)
Качество 3D-модели и подготовка к печати	Проработка геометрии, отсутствие ошибок (дыр, пересечений, несоответствий), правильная ориентация, продуманность поддержек, пригодность модели для печати. (0-15)
Качество печати и исполнения	Читаемость деталей, качество поверхности, отсутствие дефектов печати (пропуски слоёв, натёки, смещения), аккуратность поддержек и следов их удаления. (0-15)

Сложность и детализация	Насколько модель технически сложна: мелкие детали, тонкие элементы, сборная конструкция, наличие подвижных частей, проработанность текстуры поверхности. (0-10)
Постобработка и эстетика	Качество шлифовки, грунтовки, покраски (если применимо), итоговый внешний вид, фотогеничность, презентация модели. (0-10)
Дополнительные элементы (поощрительные)	Наличие исходных файлов модели, эскизов, видео процесса, демонстрация сборки, качественное описание, использование различных материалов (смесь цветов, комбинированные материалы), встроенные механизмы (подшипники, магниты), модель, напечатанная по частям и собранная. (0-10)
Максимальный балл – 70	