

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

ЗАТВЕРДЖЕНО

Науково-технічна рада

Хмельницького національного

університету

Протокол № 1 від 24 січня 2025р.

Голова науково-технічної ради ХНУ

 Олег СИНЮК



ПОЛОЖЕННЯ

про Всеукраїнський конкурс дизайну персонажів

Хмельницький, 2025

1 ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1 Це Положення (далі – Положення) визначає порядок організації та проведення Всеукраїнського конкурсу дизайну персонажів (далі – Конкурс) у Хмельницькому національному університеті (далі – Університет), а також мету і завдання цього Конкурсу, умови участі, вимоги до конкурсних робіт, критерії оцінювання та процедуру визначення переможців.

1.2 Положення про Конкурс розроблено відповідно до Законів України «Про освіту» та «Про вищу освіту», постанов Кабінету Міністрів та наказів Міністерства освіти і науки України, Статуту Університету, Положення про науково-дослідну роботу студентів Університету, Положення про науково-художню раду Університету.

1.3 Засновниками Конкурсу є Хмельницький національний університет, кафедра дизайну. Конкурс оголошується наказом ректора Університету, в якому зазначені склад організаційного комітету, строки проведення Конкурсу та інші його особливості.

1.4 Проведення Конкурсу здійснюється за рахунок позауніверситетської донорської допомоги, спонсорських коштів.

1.5 Конкурс проводиться в дистанційному (онлайн) форматі.

1.6 Мова конкурсу: українська.

2 МЕТА І ЗАВДАННЯ КОНКУРСУ

2.1 Мета конкурсу – розкриття творчого потенціалу студентів, генерування оригінальних рішень в ілюстраціях до літературних творів, в мультимедійних продуктах та відеоіграх; обмін досвідом в створенні персонажів для реклами та індустрії розваг.

2.2 Завданнями Конкурсу є:

- виявлення та розвиток обдарованих студентів, сприяння реалізації їх здібностей;
- стимулювання професійного розвитку молоді;
- встановлення творчих та ділових контактів між учасниками і фахівцями галузей реклами, книговидавництва, відеоігор та інших креативних індустрій.

3 УМОВИ УЧАСТІ В КОНКУРСІ

3.1 Участь у Конкурсі є безоплатною.

3.2 У Конкурсі можуть брати участь здобувачі вищої та передвищої освіти.

3.3 Учасники надають для участі у Конкурсі власну творчу роботу, що є зображеннями створеного ними персонажу, як дійової особи – героя мистецького,

рекламного або ігрового жанру.

3.4 Персонаж, що подається на конкурс має бути авторською розробкою учасника і не містити в собі плагіату.

3.6 Оргкомітет Конкурсу має право не допускати до розгляду журі роботи, що не відповідають загальноприйнятим нормам моралі та етикету, пропагують шкідливі звички та вчинки, містять сцени насилля, дискримінації тощо.

3.7 В межах конкурсної програми заплановані конкурсні номінації:

- номінація «Персонаж бренду (маскот)»;
- номінація «Персонаж літературного твору»;
- номінація «Персонаж відеогри»;
- номінація «III персонаж».

3.7.1 *Персонаж бренду (маскот)* – це персонаж, який своїм зовнішнім виглядом і характером представляє образ компанії, бренду або торгової марки. Його функція або призначення – підсилити емоційний образ бренду, закріпитися в пам'яті користувачів. Техніка виконання – 2D/3D комп'ютерна графіка (графічний редактор за вибором автора).

3.7.2 *Персонаж літературного твору* – герой (героїня) з характером і зовнішністю відповідно змісту літературного твору (біографії персонажа), з врахуванням цільової аудиторії твору. Техніки виконання: ручна або цифрова (за вибором автора).

3.7.3 *Персонаж відеоігри* – це герой (героїня) з характером, зовнішністю відповідно сюжету, жанру і сеттингу відеоігри. Техніка виконання – 2D/3D комп'ютерна графіка (графічний редактор за вибором автора).

3.7.4 *III персонаж* – зображення персонажу, згенеровані за допомогою штучного інтелекту на платформах AI-сервісів. Призначення та образи таких персонажів не обмежені: герой реклами, коміксу, гри, кінематографа, аватар для соціальних мереж тощо.

3.8 Для участі у Конкурсі кожен учасник має зареєструватись онлайн, заповнивши реєстраційну форму на вебсторінці Конкурсу: <https://dz.khmn.edu.ua/konkurs-personazhiv/> . Форма реєстрації заповнюється для кожної роботи, яка подається на конкурс: <https://forms.gle/dVh2Yye6cG1CN8Kp7> .

Крім заповнення анкетних даних (відомості про автора/авторів і керівника), обов'язковим для участі у Конкурсі є прикріплення до заявки файлів з анотацією (описом-брифом персонажа) та з презентаційними матеріалами персонажа, оформленими згідно вимог номінації (у форматі pdf). Приклад форми реєстрації представлено в Додатку А.

3.9 Кількість поданих робіт, надісланих від одного автора або творчого колективу, необмежена, але один персонаж може бути представленим лише в одній номінації.

3.10 Факт подачі автором (авторами) заявки на участь означає згоду з умовами проведення Конкурсу, викладеними у Положенні. Учасник може відкликати заявку до закінчення кінцевого терміну подання. Заявки і роботи, які надійшли після кінцевого терміну, для участі у Конкурсі не розглядаються.

4. ВИМОГИ ДО ОФОРМЛЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЇ КОНКУРСНОЇ РОБОТИ

4.1 Презентація конкурсної роботи надсилається в форматі .pdf (розмір файлів не більше 10 Мб). Зображення мають бути чіткими, з роздільною здатністю не менше 300 dpi.

4.2 Файл презентації підписується латиницею, закодованою назвою персонажа (7-15 символів), наприклад: *character_shyfr.pdf*. Файл та слайди презентації **НЕ повинні містити** прізвище автора або керівника роботи, назву навчального закладу, де навчається автор.

4.3 Склад презентаційних матеріалів залежить від номінації.

4.3.1 Презентація конкурсної роботи номінації «**Персонаж бренду (маскот)**» має складатися з 5 слайдів:

1) Основна поза персонажа – відображає ідею образу та характер персонажу бренду. Персонаж може мати додаткові предмети одягу чи аксесуари або предмети, що допомагають краще рекламувати бренд. На слайді має бути короткий опис бренду, його тон (*формальний-неформальний, стриманий-емоційний, серйозний-жартівливий тощо*), концепція, цільова аудиторія, а також перелік інформаційних середовищ, де персонаж буде представлятися (*білборд, сайт, мобільний застосунок, соцмережі, сувенірна продукція*).

2) Кругові огляди – 2-3 вигляди, що найкраще демонструють форму тіла, пропорції (на вибір автора – *спереду, збоку, ззаду, 3/4 спереду, 3/4 ззаду*).

3) Ключові пози – не менше 3-х поз;

4) Ключові вирази обличчя – не менше 3-х емоцій;

5) Розміщення персонажа бренду в середовищі (*на сувенірній продукції, банері тощо*).

4.3.2 Презентація конкурсної роботи номінації «**Персонаж літературного твору**» має складатися з 4-х слайдів:

1) Основна поза героя/героїні – відображає образ і характер персонажа. Персонаж може мати додаткові предмети одягу, аксесуари, друга-тварину/істоту. Слайд має містити коротку характеристику героя/героїні.

2) Кругові огляди – не менше 2-х виглядів (на вибір автора – *спереду, збоку, ззаду, 3/4 спереду, 3/4 ззаду*), що найкраще демонструють форму тіла, пропорції.

3) Ключові пози – не менше 3-х поз, що найбільше відповідають історії

персонажа, його діяльності.

4) Ключові вирази обличчя, емоції – не менше 3-х емоцій, які мають відповідати характеру персонажу та історії, в якій він використовується.

4.3.3 Презентація конкурсної роботи номінації «**Персонаж відеогри**» містить 5 слайдів.

1) Основна поза героя/героїні – відображає ідею образу та характер героя. Персонаж може мати додаткові предмети одягу, аксесуари, *змінні реквізити, атрибути, артефакти*. Слайд має містити коротку характеристику героя/героїні, жанр і сеттинг. Також слід вказати середовище, для якого призначена гра (*комп'ютер, ігрова платформа, мобільні телефони тощо*).

2) Кругові огляди – 2-3 вигляди (на вибір автора – *спереду, збоку, ззаду, 3/4 спереду, 3/4 ззаду*), які найбільше розкривають форму тіла, пропорції та найбільш важливі при виконанні дій в грі.

3) Ключові пози – не менше 3-х поз, які найкраще відповідають історії персонажа, його діяльності. Це динамічні пози, які відповідають змісту і жанру гри (*біг, стрибок, бойові пози, перетворення тощо*).

4) Ключові вирази обличчя – не менше 3-х емоцій, які мають відповідати характеру персонажу та історії, в якій він використовується.

5) Вигляди персонажа з різними ступенями здоров'я чи трансформації – не менше 3-х ступенів.

4.3.4 Презентація конкурсної роботи номінації «**III-персонаж**», – складові презентації залежать від призначення персонажа (*бренд, ілюстрація або відеогра*). Обов'язковими слайдами є :

1) Основна поза героя/героїні. Слайд має містити коротку характеристику героя/героїні або бренду (для персонажу-маскота) та назву сервісу генерування. Для персонажу відеогри слід вказати жанр і сеттинг гри та середовище, для якого призначена гра (*комп'ютер, ігрова платформа, мобільні телефони тощо*).

2) Кругові огляди – 2-3 вигляди (на вибір автора – *спереду, збоку, ззаду, 3/4 спереду, 3/4 ззаду*), які найбільше розкривають форму тіла, пропорції.

3) Ключові пози – не менше 3-х поз, які найкраще відповідають історії персонажа, його діяльності.

4) Ключові вирази обличчя – не менше 3-х емоцій, які мають відповідати характеру персонажу та історії, в якій він використовується.

Якщо персонаж розроблений для бренду, то на слайді №5 – представлення персонажу в різних інформаційних середовищах (*на сувенірній продукції, банерах тощо*).

Якщо персонаж розроблений для відеогри, то на слайді №5 слід представити не менше 3х ступенів здоров'я або трансформації.

5 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ КОНКУРСУ

5.1 Конкурс проводиться у **три етапи**:

- перший етап: подача заявок на участь у Конкурсі і надсилання конкурсних робіт;
- другий етап – відбірковий: відбір робіт для участі у конкурсі;
- третій етап – фінальний: оцінювання робіт, визначення переможців у номінаціях, оголошення результатів.

5.2-Оргкомітет Конкурсу:

- організовує реєстрацію надісланих на Конкурс робіт,
- визначає відповідність надісланих робіт вимогам Положення про конкурс;
- здійснює перевірку поданих конкурсних робіт на відсутність плагіату;
- виносить рішення про допуск робіт до участі у конкурсі;
- готує необхідні документи і забезпечує ними журі;
- готує дипломи переможців і сертифікати учасників

5.3 Оргкомітет оприлюднює інформацію про хід проведення і підсумки конкурсу на вебсторінці Конкурсу.

5.4 До складу оргкомітету від Університету залучається представник студентського самоврядування, який є спостерігачем за процесом оцінювання конкурсних робіт на відбірковому та фінальному етапах Конкурсу.

6 АВТОРСЬКЕ ПРАВО ТА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ

6.1 Учасник Конкурсу своєю участю гарантує, що є автором поданої роботи й власником немайнових і майнових прав інтелектуальної власності на представленого персонажа, а також на всі інші зображення, що використані під час підготовки роботи.

6.2 Якщо подана на Конкурс робота створена у співавторстві, учасник, який подає заявку, зобов'язаний зазначити співавтора, який брав участь у створенні персонажу.

6.3 Учасник Конкурсу – автор – як власник немайнових і майнових прав на конкурсну роботу, надає право оргкомітету на безоплатне використання її з метою висвітлення подій Конкурсу, його популяризації та для розроблення айдентики майбутнього Конкурсу, а також для некомерційного використання протягом максимального терміну дії авторських прав на відповідні роботи (матеріали) на території України.

6.4 Якщо персонаж бренду не був використаний раніше в рекламних кампаніях, організатори Конкурсу залишають за собою право сприяти використанню цього персонажу в некомерційній (комерційній) рекламній кампанії за умови погодження з автором.

6.5 Переможці і призери Конкурсу мають право використовувати призи й дипломи Конкурсу для популяризації власної творчості.

7 ОЦІНЮВАННЯ ТА ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ КОНКУРСУ

7.1 Для визначення переможців конкурсу оргкомітетом створюється Журі Конкурсу, до складу якого входять науково-педагогічні працівники закладів вищої / передвищої освіти, професійні ілюстратори, концепт-художники, фахівці з розробки персонажів відеоігор, фахівці з реклами, представники громадських організацій тощо. Для включення у склад журі Конкурсу необхідно подати офіційну заявку за підписом керівника організації (не більше одного представника в номінацію) на електронну адресу Конкурсу: character_design@khmnu.edu.ua.

7.2 Склад журі затверджується наказом ректора Хмельницького національного університету.

7.3 Оцінювання у фіналі конкурсних робіт журі здійснює за критеріями:

- *оригінальність ідеї* (від 0 до 10 балів);
- *відповідність опису* (від 0 до 10 балів);
- *відповідність призначенню і середовищу використання персонажу* (від 0 до 5 балів);
- *біомеханіка* (від 0 до 10 балів);
- *гармонія кольорів* (від 0 до 10 балів);
- *гармонія пропорцій* (від 0 до 10 балів);
- *складність виконання* (від 0 до 5 балів).

7.4 Визначення переможців (1-3 місце) здійснюється в кожній номінації.

7.5 Остаточні рішення щодо переможців журі приймає під час закритого засідання в режимі відеоконференції. Оголошення результатів також відбувається у вигляді відеоконференції, організованої для всіх учасників Конкурсу за розісланим запрошенням.

7.6 Кількість переможців не може перевищувати 30% від загальної кількості конкурсних робіт, а нагородження дипломами: I ступеня - до 20%, II ступеня - до 30%, III ступеня - до 50% від кількості конкурсних робіт в кожній номінації.

7.7 Всі учасники Конкурсу отримують сертифікати про участь, а переможці – дипломи I, II, III ступенів. Посилання на електронні версії сертифікатів учасників

і дипломи переможців будуть розміщені на сайті Конкурсу.

7.8 Допускається заохочення переможців конкурсу та авторів кращих робіт спеціальними відзнаками від дизайн-студій, видавництв, державних закладів, приватних осіб, професійних дизайн-об'єднань.

7.9 Рішення Конкурсної комісії є остаточним, оформлюється протоколом.

9 АПЕЛЯЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Процедура апелювання у Конкурсі не передбачена. Встановлення переможців вирішується на основі результатів оцінювання робіт членами журі з врахуванням коефіцієнтів вагомості визначених критеріїв.

10 ПРИКІНЦЕВІ ПОЛОЖЕННЯ

10.1 При недостатній кількості (менше п'яти) поданих робіт чи відсутності виразної номінаційної різниці між заявленими роботами оргкомітет залишає за собою право виключити або об'єднати номінації.

10.2 Під час реєстрації у разі виявлення плагіату робота знімається з реєстрації та участі у Конкурсі.

10.3 Організатори Конкурсу не несуть відповідальності за незаконне використання Учасником у рекламному матеріалі об'єктів інтелектуальної власності, права на які належать третім особам.

10.4 Якщо після оголошення результатів конкурсу було виявлено, що конкурсний матеріал містить об'єкти чужої інтелектуальної власності, права на які належать третім особам, факти плагіату, порушення правил доброчесності, організатори Конкурсу анулюють присвоєння роботі призового місця.

10.5 Положення вводиться в дію з моменту його затвердження Науково-технічною радою Університету.

10.6 Зміни та доповнення до Положення вносяться за умов необхідності.

ЗАЯВКА**на участь у Всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів**

1. Шифр роботи _____
2. Назва роботи _____
3. Назва номінації, в якій заявляється робота (необхідне відмітити):
 - Персонаж бренду (маскот)
 - Персонаж літературного твору
 - Персонаж відеогри
 - ШІ-персонаж
4. Ім'я, прізвище автора _____
5. Номер телефону автора _____
6. Електронна пошта автора _____
7. Назва навчального закладу _____
8. Назва кафедри, шифр групи: _____
9. Ім'я, прізвище співавтора*: _____
10. Номер телефону співавтора* _____
11. Електронна пошта співавтора* _____
12. Назва навчального закладу* _____
13. Назва кафедри, шифр групи* _____
14. Ім'я, прізвище керівника, наукова ступінь, звання, посада: _____
15. Телефон керівника _____
16. Електронна пошта керівника _____
17. Опис героя: його біографія, роль героя в сюжеті гри/казки/оповідання (не більше 100 слів)

18. Особисті риси – від 3 до 10 (хитрий, чесний, оманливий, дружній, привітний, розумний, відважний, незалежний, підлий тощо): _____
19. Особливості зовнішності (вік, пропорції, розміри), постави, ходи тощо (наприклад: антропоморфні риси, горбиться, охайний тощо): _____
20. Цільова аудиторія: _____
21. Додаткова інформація (в залежності від конкурсу):
 - Для персонажу бренду – інформаційні середовища, де планується використання персонажа
 - Для персонажу відеогри – жанр, сеттинг, пристрій
 - Для ШІ-персонажу – призначення (ілюстрація / відеогра / інше), назва сервісу генерування
17. Ознайомлений (-на) із Положенням про конкурс (обов'язково відмітити):
 - згоден (згодна) із умовами Конкурсу
18. Надаю згоду на опрацювання моїх персональних даних (обов'язково відмітити):
 - згоден (згодна)
19. Підтверджую, що надіслана робота не містить плагіат (обов'язкова умова):
 - підтверджую