

**Открытый международный
конкурс молодежных проектов
«Почувствуй силу с Autodesk!»**

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи конкурса	3
2. Конкурсные категории.....	4
3. Критерии оценки конкурсных проектов	5
4. Основные требования к конкурсным проектам	5
5. Порядок подачи проекта для участия в конкурсе	6
6. Процедура оценки проектов, подведение итогов конкурса и награждение победителей	7
7. Авторские права	9
8. Изменение условий действующего конкурса.....	10
9. Календарь конкурса	10
10. Контактная информация оргкомитета конкурса.....	11
ПРИЛОЖЕНИЕ №1:	
Порядок регистрации проекта для участия в конкурсе.....	12
ПРИЛОЖЕНИЕ №2:	
ЗАЯВКА на участие в открытом конкурсе проектов	17
ПРИЛОЖЕНИЕ №3:	
Форма согласия на обработку персональных данных.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ №4:	
Инструкция по размещению конкурсных проектов на облачном сервисе Autodesk A360	21

Открытый международный конкурс молодежных проектов

«Почувствуй силу с Autodesk!»

Компания Autodesk приглашает молодежь принять участие в открытом международном тематическом конкурсе молодежных проектов, выполненных с применением программного продукта Autodesk Fusion 360¹ (далее «конкурс»).

Тематика конкурса посвящена фантастической саге «Звездные войны» (англ. Star Wars), которая включает в себя 7 кинофильмов, а также анимационные сериалы, мультфильмы, книги, комиксы, видеоигры – все пронизанные сюжетной линией и созданные в единой фантастической вселенной «Звёздных войн», задуманной и реализованной американским режиссёром Джорджем Лукасом в начале 1970-х годов и позднее расширенной. В ближайшее время состоится премьера 7-го эпизода.

Со всеми деталями саги «Звездных войн» можно ознакомиться на официальном сайте www.starwars.com (на английском языке) или www.starwars.ru (на русском языке).

Официальные интернет-ресурсы, предоставляющие информацию о конкурсе от лица оргкомитета конкурса:

- <http://www.autodeskeducation.ru/FeelTheForceAutodesk>
- www.vk.com/AutodeskEducation

1. Цели и задачи конкурса

- Повышение мотивации молодежи в освоение и применении современных программных продуктов и технологий проектирования;
- Создание условий для раскрытия творческих способностей и интеллектуального потенциала молодежи;
- Популяризация проектной деятельности и научно-технического творчества молодежи.

¹ Ознакомительная информация о продукте Autodesk Fusion 360:

<http://youtu.be/Dw8kkgoZQyc>

<http://autodeskeducation.ru/study/fusion360/>

<http://youtu.be/FhiMPxJqfAw>

<http://www.autodesk.com/products/fusion-360/overview>

Рекомендуемые учебные материалы (на англ. языке):

<http://www.udemy.com/product-design-fusion-360/>

<http://academy.autodesk.com/design/f1-in-schools-helmet-design>

2. Конкурсные категории

Проекты на конкурс принимаются и будут оцениваться экспертами в рамках заданных тематических категорий.

Для каждой из категорий рекомендуются темы для создания проектов.

Полный перечень категорий и рекомендованных тем проектов:

Категория и хештег	Рекомендованные темы проектов
1. Одежда и аксессуары <i>#FeelTheForceAutodeskAccessorie</i>	- Костюм и/или аксессуары персонажей: Падме Амидала, Сабе, принцесса Лея Органа; - Костюм Дарта Вейдера; - Аксессуары джедаев (дыхательная маска и другие); - Костюм королевской гвардии Императора, костюм каминоанцев (референт Тон Ви) и т.д.
2. Дроид-помощник <i>#FeelTheForceAutodeskDroid</i>	- Дроиды-астромеханики: R2-D2, U9-C4, QT-KT; - Дроиды механики: ТОДО-360, ПИТ-ДРОИД; - Дроиды-переводчики: С-3РО и другие; - Дроиды зонды: дрон ситхов и т.д.; Полицейские дроиды, дроиды-криминалисты и другие.
3. Дизайн транспортного средства <i>#FeelTheForceAutodeskTransport</i>	- Гоночные поды: под Энакина Скайуокера, чемпионская машина Себульбы и т.д.; - Шаттлы: джедайский шаттл Т-6, имперский шаттл, звездный шаттл Набу и другие; - Городской транспорт: корусантское аэротакси, обтекаемая патрульная машина и т.д.; - Скоростные транспортные средства: BARC-спидер, ОВП, спидер ситхов и другие; - Большие летательные корабли и крейсера: Сокол тысячелетия, нубийский королевский корабль, линкор империи, флагман республиканского флота, круглый крейсер торговой федерации и т.д.
4. Мебель и/или интерьер <i>#FeelTheForceAutodeskFurniture</i>	Мебель и/или интерьер окружения храма джедаев, планеты Набу, облачного города, подводного города Ото-гунга, планеты Камино или других локаций.
5. LEGO-модель <i>#FeelTheForceAutodeskLego</i>	- Персонажи; - Группы; - Технологии; - Локации. Примеры моделей: www.lego.com/ru-ru/starwars/products
6. Свободная тематика <i>#FeelTheForceAutodeskFreeTheme</i>	Проекты, которые не соответствуют по содержанию вышеперечисленным категориям (1-5), но отражают что-либо/кого-либо из вселенной «Звездных войн». Например: термос в виде дроида R2-D2, ночник в виде корабля Сокола тысячелетия, запонки для рубашек в форме шлема Дарта Вейдера или штурмовиков и т.п.

3. Критерии оценки конкурсных проектов

- Эффективность использования функциональных возможностей программного продукта Autodesk Fusion 360;
- Детальность проработки элементов проекта;
- Художественное исполнение (образ, сбалансированность деталей);
- Наличие и качество визуализации проекта или его элементов;
- Фотореалистичность.

4. Основные требования к конкурсным проектам

4.1 К участию в конкурсе допускаются проекты, полностью выполненные молодыми авторами в возрасте от 14 до 30 лет.

4.2. На конкурс принимаются проекты, реализованные на основе применения программных продуктов Autodesk и отвечающие всем конкурсным требованиям.

4.3. Файл финальной редакции проекта, представляемого на конкурс, должен быть в формате Autodesk Fusion 360 с полной историей создания модели. При этом, на промежуточных этапах создания проекта (для подготовки отдельных элементов проекта) можно использовать другие программные продукты Autodesk.

4.4. Проект должен быть реализован только с использованием образовательных лицензий² программных продуктов Autodesk.

4.5. В конкурсе могут принимать участие проекты, выполненные одним автором (индивидуальные) либо творческой группой (групповые). Творческая группа может состоять не более чем из трех участников.

4.6. В рамках конкурса не учитывается «возраст» проекта, т.е. год создания проекта не учитывается при экспертизе проекта.

4.7. Оргкомитет конкурса и Конкурсная комиссия вправе запрашивать у авторов проектов разъяснения и уточняющую информацию, в том числе исходные файлы проекта.

4.8. Проекты не должны содержать сведений, составляющих государственную, служебную, коммерческую и иную охраняемую законом тайну. Проекты имеющие ограничительные грифы к рассмотрению не принимаются.

² Бесплатная загрузка программных продуктов Autodesk для образовательных целей (для установки в компьютерных классах учебных заведений и для установки на личные компьютеры преподавателей и учащихся) доступна по адресу: <http://edu.autodesk.ru>

4.9. Оргкомитет конкурса оставляет за собой право отказать в приеме на конкурс проекта содержащего элементы пропагандирующие насилие, формы дискриминации личности, оскорбляющие религиозные чувства, нарушающие действующее законодательство и условия конкурса.

5. Порядок подачи проекта для участия в конкурсе

5.1. Подача проекта на конкурс должна осуществляться строго в соответствии с процедурой и требованиями, описанными в Приложении №1 «Порядок регистрации проекта для участия в конкурсе».

5.2. От одного автора или творческой группы допускается подача на конкурс неограниченного числа проектов.

5.3. Заявка на участие проекта в конкурсе принимается только непосредственно от автора проекта (индивидуальный проект) либо от руководителя творческой группы (групповой проект).

5.4. Автор проекта (руководитель творческой группы) обязан заполнить на каждый проект отдельную форму on-line заявки, доступную по адресу www.AutodeskEducation.ru/FeelTheForceAutodesk.

В ознакомительных целях формат заявки представлен в Приложении №2.

5.5 Автор (руководитель творческой группы) проекта, а также каждый участник творческой группы проекта, чьи персональные сведения были указаны в Форме заявки (пункты 3 и 4 Приложения №2) обязан лично подписать и направить в Оргкомитет Конкурса скан Формы согласия на обработку своих персональных данных, представленную в Приложении №3.

5.6. Представленные на конкурс проекты могут быть использованы авторами для участия в других конкурсах, выставках и т.п. мероприятиях, проводимых другими организациями в любое время.

5.9. Форма участия авторов проекта в конкурсных процедурах – заочная.

5.10. Участник конкурса вправе отозвать свой проект (снять проект с конкурса) в любой момент до официального завершения конкурсных процедур. Отзыв проекта выполняется на основе письменного запроса участника в адрес Оргкомитета конкурса.

5.11. Все поданные участниками материалы обязаны быть доступны Оргкомитету Конкурса вплоть до официального объявления результатов конкурса.

6. Процедура оценки проектов, подведение итогов конкурса и награждение победителей

6.1. Для проведения экспертизы конкурсных проектов, выявления лучших проектов и принятия решения о победителях конкурса Оргкомитет конкурса формирует и утверждает Конкурсную комиссию (далее Комиссия).

6.2. Комиссия выполняет возложенные на неё функции в соответствии с настоящим Положением о конкурсе.

6.3. Комиссия формируется на добровольной основе из числа специалистов. При формировании состава Комиссии, Оргкомитет конкурса будет отдавать предпочтение выбору специалистов, имеющих практический опыт работы в сфере образования и науки.

6.4. Комиссия состоит из Председателя, Секретаря и членов Комиссии. В состав Комиссии входят не менее пяти экспертов – членов Комиссии.

6.5. Кандидатуру Председателя и Секретаря Комиссии утверждает Оргкомитет Конкурса.

6.6. Председатель Комиссии организует работу Комиссии. Секретарь Комиссии осуществляет организационно-техническое обеспечение работы Комиссии, ведёт протоколы заседаний Комиссии, а также выполняет другие функции, вытекающие из настоящего Положения и требований законодательства.

6.7. Членами комиссии не могут быть лица, лично заинтересованные в результатах конкурса, либо лица, на которых способны оказывать влияние участники конкурса. Председатель или член Комиссии обязан незамедлительно сообщить Комиссии о наличии вышеуказанных или иных обстоятельств, которые могут послужить основанием для признания его лично заинтересованным в результатах конкурса, и обязан заявить самоотвод.

6.8. Решения Комиссии принимаются голосованием большинством голосов ее членов, принимающих участие в заседании, при этом каждый член Комиссии обладает одним голосом. В случае равенства голосов «за» и «против» считается принятым решение, за которое проголосовал председатель Комиссии.

6.9. Член Комиссии не вправе передавать принадлежащее ему право на участие в заседании Комиссии и на голосование по вопросам, входящим в компетенцию Комиссии, другому члену Комиссии или иному лицу.

6.10. Результаты работы Комиссии оформляются в виде следующих протоколов:

- Протокол рассмотрения заявок на участие в конкурсе;
- Протокол оценки и сопоставления конкурсных проектов.

В протоколе должны быть зафиксированы следующие сведения:

- ФИО членов Комиссии, принявших участие в заседании Комиссии, а также секретаря Комиссии;

- наличие или отсутствие кворума для проведения заседания Комиссии;
- вопросы, включённые в повестку заседания Комиссии;
- заявления лиц, присутствующих на заседании Комиссии, возражения, высказанные против этих заявлений другими лицами, мнения, высказанные председательствующим и членами Комиссии при обсуждении таких заявлений и возражений;
- вопросы, поставленные на голосование Комиссии, и результаты голосования Комиссии по таким вопросам;
- другие обстоятельства и факты, которые согласно настоящему Положению подлежат отражению в соответствующем протоколе.

6.11. В процессе экспертизы проектов, в случае обоснованной необходимости, Конкурсная комиссия вправе запрашивать у автора (руководителя творческой группы) уточняющую информацию, подробные разъяснения по конкретным вопросам, а также исходные файлы всего проекта или отдельных его частей. Для этого автору направляется соответствующее письмо-запрос (с уведомлением о получении) по E-mail или в комментариях к проекту. В этом случае, участие проекта в конкурсных процедурах будет приостановлено до момента получения затребованной информации или файлов.

6.12. С целью повышения объективности оценки проектов Оргкомитет конкурса может привлекать дополнительно и независимых экспертов по тематике рассматриваемых конкурсных проектов.

6.13. По результатам комплексной процедуры оценки проектов в каждой из конкурсных категорий отбираются лучшие проекты, и их авторы награждаются дипломами от компании Autodesk.

6.14. В рамках специальной номинации «Выбор интернет-сообщества» по каждой конкурсной категории выбирается:

6.14.1 один проект, набравший наибольшее число голосов (отметок «Мне нравится») в соответствующих категории демонстрационных изображениях (согласно хештегам) в группе «Образовательное сообщество Autodesk».

ВАЖНО! При подсчете голосов (отметок «Мне нравится») учитываются только отметки от участников группы «Образовательное сообщество Autodesk» (www.vk.com/AutodeskEducation).

6.14.2 один проект по каждой конкурсной категории, набравший наибольшее число голосов (отметок «Likes») в соответствующих категории демонстрационных изображениях (согласно хештегам) в проектах в галерее fusion360.autodesk.com/gallery

6.15. Решения оргкомитета конкурса по всем вопросам, связанным с проведением конкурса, а также результатами конкурса являются

окончательными, распространяются на всех участников и обжалованию не подлежат. Оргкомитет конкурса не обязан отвечать на запросы о причинах принятых решений.

7. Авторские права

7.1. Передавая файлы проекта на рассмотрение конкурсной комиссии, участник конкурса тем самым подтверждает, что:

7.1.1. он является правообладателем проекта или обладает правами на использование проекта для подачи на конкурс;

7.1.2. не нарушает права на результаты интеллектуальной деятельности третьих сторон;

7.1.3. права на этот проект не имеют каких-либо обременений или ограничений, никому не переданы, не отчуждены, не уступлены, не заложены, никаких споров, исков, либо иных претензий третьих лиц в отношении прав на проект не имеется, и они свободны от любых прав третьих лиц;

7.1.4. использование организатором конкурса демонстрационных файлов проекта, в том числе размещение их в открытом доступе на интернет сайтах, не нарушает прав на результаты интеллектуальной деятельности или иных прав как самого участника конкурса, так и третьих лиц;

7.1.5. он согласен с тем, что организатор конкурса вправе по своему усмотрению использовать демонстрационные файлы проекта без каких-либо ограничений и выплаты участнику конкурса какого-либо вознаграждения;

7.1.6. в случае возникновения каких-либо претензий третьих лиц в отношении предоставленного проекта, участник конкурса обязуется их урегулировать без привлечения организатора конкурса.

7.2. Участник конкурса передает организатору конкурса и организациям входящим в одну группу лиц с организатором конкурса (в соответствии с определением в статье 9 Федерального Закона РФ № 135) неисключительные права на использование демонстрационных файлов проекта (включая: право на воспроизведение, распространение, импорт, публичный показ, передачу в эфир, сообщение для всеобщего сведения) и разрешает организатору конкурса использовать предоставленные демонстрационные файлы для их копирования или преобразования как целое или как часть, отдельно или в связях с любыми словами и/или рисунками. Права считаются предоставленными с момента подачи проекта на конкурс.

8. Изменение условий действующего конкурса

8.1. Участие в конкурсе регламентируется официальными условиями конкурса, актуальная редакция которых размещается по адресу www.AutodeskEducation.ru/contests/FeelTheForceAutodesk.

8.2. Оргкомитет конкурса имеет право вносить изменения в условия действующего конкурса, направленные на развитие и повышение качества и эффективности конкурсных процедур.

8.3. Подавая заявку на участие в конкурсе, автор (руководитель творческой группы) от своего имени и от имени каждого участника творческой группы проекта подтверждает согласие с актуальными условиями конкурса.

8.4. Непосредственно перед отправкой проекта на конкурс, автор (руководитель творческой группы) обязан ознакомиться с возможными изменениями первоначальной редакции условий конкурса и, в случае необходимости, внести необходимые правки и дополнения в представляемые на конкурс материалы заявки.

8.5. Оргкомитет конкурса гарантирует, что правки, вносимые в условия действующего конкурса, будут соответствовать принципу «обратной совместимости» - более ранняя редакция условий действующего конкурса не будет противоречить более поздней редакции условий конкурса и комплект конкурсной заявки, отправленный в период действия ранней редакции условий конкурса, будет удовлетворять требованиям более поздней редакции условий конкурса.

9. Календарь конкурса

05 декабря 2015 года	Начало приема проектов для участия в конкурсе
17 января 2015 года	Начало открытого интернет-голосования
31 января 2015 года до 10.00 МСК(UTC+4)	Завершение приема проектов на участие в конкурсе
31 января 2015 года до 23.59 МСК(UTC+4)	Завершение открытого интернет-голосования
12 февраля 2015 года	Дата официальной публикации результатов конкурсного отбора в открытых источниках



10. Контактная информация оргкомитета конкурса

Контактное лицо:

Постельник Дмитрий Яковлевич

(Руководитель образовательных программ Autodesk в России и странах СНГ)

E-mail: edu.cis@autodesk.com

Телефон: + 7 (495) 545 35 51

ПРИЛОЖЕНИЕ №1:

Порядок регистрации проекта для участия в конкурсе

К рассмотрению принимаются проекты, для которых корректно выполнены ВСЕ этапы в соответствии со ВСЕМИ нижеуказанными требованиями:

ЭТАП №1: Кодирование проекта и имен файлов

Для однозначной идентификации проекта на всех этапах конкурса, автор присваивает своему проекту уникальный авторский код в следующем формате:

<Номер конкурсной категории>-<Город проживания автора на английском языке>-<Латинскими буквами Имя_Фамилия автора/руководителя творческой группы>-<Порядковый номер проекта от данного автора, если автор представляет на конкурс более одного проекта>

Пример: 2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3

В случае подачи проектов в различные категории порядковый номер должен быть общим для всех проектов, независимо в какой конкурсной категории он находится.

Пример:

2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-1;

1-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-2;

5-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3 и т.д.

ЭТАП №2: Создание проекта в среде облачного сервиса Autodesk Fusion 360

2.1. Загрузите Fusion 360 с сайта www.autodesk.com/education/free-software/fusion-360.

2.2. После установки запустите и войдите в сервис, используя Ваш Autodesk ID и пароль к нему.

2.3. После входа в систему создайте проект нажав на кнопку «*New Project*» в панели данных «*Data Panel*» согласно Вашему шифру с этапа №1 (панель с данными проектов находится в левой части окна программы, если панель данных скрыта, нажмите на кнопку с квадратами в левом верхнем углу). По желанию можете пройти пошаговое обучающее пособие перед работой с Fusion 360.

2.4. По завершению создания проекта войдите в него двойным щелчком ЛКМ.

2.5. Сохраняйте модель/модели в созданном Вами проекте согласно шифру с этапа №1.

ЭТАП №3: Размещение демонстрационных файлов проекта в галерее проектов Fusion 360

3.1. Войдите под своей учетной записью Autodesk ID на сайте Fusion fusion360.autodesk.com/gallery

3.2. Нажмите кнопку «Create new project»

ВАЖНО!

В именах всех файлов для загрузки в галерею Fusion, в том числе демонстрационных изображениях, не допустимы символы кириллицы, должны быть только латинские символы и цифры.

3.3. В окне нового проекта заполните поля согласно рекомендациям:

1) PROJECT TITLE – имя проекта на английском;

ВАЖНО!

Размер изображений должен быть не менее 1920x1080 пикселей.

В поле «PROJECT DESCRIPTION» необходимо указать:

- 1) Авторский код проекта (см. Этап №1)
- 2) Название проекта
- 3) Полностью Фамилию Имя Отчество автора (и творческого коллектива при наличии)
- 4) Несколько предложений комментария автора по проекту.

3.4. Под отметкой «PRODUCTS USED» выберите «Fusion 360».

3.5. В поле «ADD TAGS» внесите обязательные хештеги: **#Education**, **#CIS**, и страну проживания (например: **#Belarus**; **#Russia**; **#Ukraine** ...). Обязательно необходимо указать хештег к проекту согласно конкурсной категории:

- Одежда и аксессуары **#FeelTheForceAutodeskAccessorie**
- Дроид-помощник **#FeelTheForceAutodeskDroid**
- Дизайн транспортного средства **#FeelTheForceAutodeskTransport**
- Мебель и/или интерьер **#FeelTheForceAutodeskFurniture**
- Модель LEGO **#FeelTheForceAutodeskLego**
- Свободная тематика **#FeelTheForceAutodeskFreeTheme**

ЭТАП №4: Размещение демонстрационных файлов проекта в группе «Образовательное сообщество Autodesk» в социальной сети «ВКонтакте»

4.1. Вступить в группу «Образовательное сообщество Autodesk» по ссылке <http://vk.com/AutodeskEducation>.

4.2. Нажать кнопку «Рассказать друзьям» (*очень желательно!*).

4.3. В разделе «Альбомы» загрузить демонстрационные изображения проекта в альбом https://vk.com/album-27710831_224954506.

ВАЖНО!

Размер изображений должен быть не менее 1920x1080 пикселей.

В поле «Описание» каждого загружаемого изображения необходимо указать:

- 1) Авторский код проекта (см. Этап №1)
- 2) Название проекта
- 3) Полностью Фамилию Имя Отчество автора (и творческого коллектива при наличии)
- 4) Ссылку на Ваш проект в Fusion Gallery (см. этап №3)
- 5) Хештег конкурсной категории:
 - Одежда и аксессуары **#FeelTheForceAutodeskAccessorie**
 - Дроид-помощник **#FeelTheForceAutodeskDroid**
 - Дизайн транспортного средства **#FeelTheForceAutodeskTransport**
 - Мебель и/или интерьер **#FeelTheForceAutodeskFurniture**
 - Модель LEGO **#FeelTheForceAutodeskLego**
 - Свободная тематика **#FeelTheForceAutodeskFreeTheme**
- 6) Несколько предложений комментария автора по данному изображению.

ЭТАП №5: Заполнение формы заявки на участие в конкурсе

Форма заявки на участие в конкурсе заполняется в соответствии с форматом и требованиями, указанными в Приложении №2.

Форму необходимо заполнить on-line по адресу:
autodeskeducation.ru/FeelTheForceAutodesk.

Во избежание проблем с передачей информации в on-line режиме, рекомендуется сохранять копию указанных в форме данных локально на Вашем компьютере.

ЭТАП №6: Подготовка Формы согласия на обработку персональных данных

Автор (руководитель творческой группы) проекта и участники творческого коллектива, чьи персональные сведения были указаны в Форме заявки (пункты 3 и 4 Приложения №2) лично заполняют, подписывают и сканируют Форму согласия на обработку своих персональных данных, представленную в Приложении №3.

Подписанные Формы должны быть отсканированы с разрешением не менее 150 dpi и сохранены в файлах формата JPG, PNG или PDF.

ЭТАП №7: Подготовка пакета документов конкурсной заявки для отправки оргкомитету конкурса

7.1. Пакет документов конкурсной заявки должен включать следующие файлы:

- 1) Демонстрационные изображения проекта (графический формат JPG или GIF с разрешением не менее 2500x1600 пикселей);
- 2) Формы согласия на обработку персональных данных всех участников творческой группы проекта (см. Приложение №3);
- 3) Исходные файлы проекта, хранящиеся в сервисе A360 (создаются автоматически при моделировании в Fusion 360). Должны находиться в проекте, согласно этапу №2;
- 4) Дополнительные файлы, созданные в других программных продуктах Autodesk для промежуточного этапа создания проекта, например, эскизы созданные в SketchBook, архитектурные элементы созданные в Revit, инженерные конструкции созданные в Inventor и т.д. (*очень желательно, но не обязательно*).

7.2. Файлам должны быть присвоены имена следующим образом:

- 1) Демонстрационные изображения проекта:
<Код проекта>_<двухзначный порядковый номер>.*

Пример:

2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3_01.jpg,
2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3_02.jpg,
2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3_03.jpg и т.д.)

- 2) Формы согласия на обработку персональных данных (см. Приложение №3):
<Код проекта>-Assent.*

Пример:

2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3-Assent.jpg,

- 3) Исходные файлы проекта (создаются в Fusion 360):
<Код проекта>-Project_<любое название>.*.

Пример:

2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3-Project_Component-1.f3d,
2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3-Project_Assembly-3.f3d

*.f3d – формат моделей, созданных в Fusion 360.

Файлы желательно (*но не обязательно*) разложить по папкам:

Имя папки	Содержимое папки
[Application_Docs]	Форма согласия на обработку персональных данных (см. Приложение №3)
[Project_Images]	Демонстрационные изображения проекта
[Work_Files]	Рабочие файлы проекта (.jpg, .f3d и т.п.)

ЭТАП №8: Отправка подготовленного пакета документов в оргкомитет конкурса

Отправка подготовленного пакета документов в оргкомитет конкурса должна быть выполнена путем размещения на облачном сервисе Autodesk A360. Подробное руководство представлено в Приложении №4.

Ключевые шаги:

- 1) В Autodesk A360 создать *Project* (проект) или использовать уже созданный в этапе №2.
Название проекта на сервисе Autodesk A360 должно соответствовать Коду проекта (см. Этап №1).
Пример: 2-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-3
- 2) С помощью кнопки *Invite* выслать приглашение для участия в проекте на адрес: autodesk.konkurs@yandex.ru.
- 3) Загрузить подготовленный пакет документов с помощью кнопки «Upload».
- 4) Проверять комментарии к своим проектам и, по возможности, оперативно на них реагировать.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2:**Заявка на участие в открытом конкурсе проектов****1. Код проекта (генерируется автором):**

--

2. Название и описание проекта:

--

3. Автор проекта:

3.1 Фамилия Имя Отчество (полностью)	
3.2 Возраст (полных лет)	
3.3 Страна проживания	
3.4 Город/населенный пункт проживания	
3.5 Адреса электронной почты	
3.6 Мобильный телефон	
3.7 Контактный телефон (по желанию)	
3.8 Skype (по желанию)	
3.9 URL персонального сайта, блога или страниц в социальных сетях (по желанию)	
3.10 URL профиля на сайте StudentExpert.net (при наличии)	
3.11 URL профиля на сайте Fusion Gallery	
3.12 Полное название учебного заведения (в котором учусь/учился)	
3.13 URL официального сайта учебного заведения	
3.14 Выпускная специальность	

4. Творческий коллектив проекта:

Если проект выполнен коллективно, то на каждого участника проекта заполняется такая таблица:

4.1 Фамилия Имя Отчество <i>(полностью)</i>	
4.2 Возраст <i>(полных лет)</i>	
4.3 Страна проживания	
4.4 Город/населенный пункт проживания	
4.5 Адреса электронной почты	
4.6 Мобильный телефон	
4.7 Контактный телефон <i>(по желанию)</i>	
4.8 Skype <i>(по желанию)</i>	
4.9 URL персонального сайта, блога или страниц в социальных сетях <i>(по желанию)</i>	
4.10 URL профиля на сайте StudentExpert.net <i>(при наличии)</i>	
4.11 URL профиля на сайте Fusion Gallery	
4.12 Полное название учебного заведения <i>(в котором учусь/учился)</i>	
4.13 URL официального сайта учебного заведения	
4.14 Выпускная специальность	

Творческий коллектив может включать не более трех участников *(включая автора)*.

5. Преподаватель - научный консультант/куратор проекта

(не обязательно к заполнению)

5.1 Фамилия Имя Отчество <i>(полностью)</i>	
5.2 Штатная должность в учебном заведении <i>(в котором преподаватель ведет занятия)</i>	

5.3 Адреса электронной почты	
5.4 Контактный телефон	
5.5 Skype (по желанию)	

6. Перечень программных продуктов Autodesk, использованных при промежуточной разработке проекта, кроме Fusion 360 (с указанием версий):

--

7. Перечень программных продуктов от других вендоров, использованных при разработке проекта (с указанием версий):

--

8. Дополнительная информация в Оргкомитет конкурса по представленному проекту или по конкурсным процедурам (любые комментарии автора, не более 1 страницы):

--

ПРИЛОЖЕНИЕ №3:**Форма согласия на обработку персональных данных****СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ**

Я, нижеподписавш____ся,

(Фамилия, Имя, Отчество)

в соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона Российской Федерации от 27.07.06 «О персональных данных» № 152-ФЗ, а также, в соответствии с Правилами конфиденциальности Autodesk, доступными по адресу <http://usa.autodesk.com/privacy/>, подтверждаю свое согласие на обработку моих персональных данных сотрудниками «Аутодеск (Си-Ай-Эс)» (далее – Оператор).

К моим персональным данным на обработку которых дается мое согласие, относятся:

- 1) Открытая публикация моей фамилии, имени и отчества
- 2) Открытая публикация страны и города моего проживания
- 3) Открытая публикация моего текущего возраста
- 4) Открытая публикация полного названия места учебы
- 5) Номер мобильного телефона
- 6) Адрес электронной почты
- 7) Сведения о специальности, полученной в учебном заведении.

Предоставляю право осуществлять все действия (операции) с моими персональными данными, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, обновление, изменение, использование, обезличивание, блокирование, уничтожение.

Оператор вправе обрабатывать мои персональные данные посредством внесения их в электронную базу данных, включения в списки (реестры) и отчетные формы, предусмотренные документами, регламентирующими предоставление отчетных данных (документов), и передавать их уполномоченным органам.

Настоящее согласие дано мной с _____ (дата) и действует бессрочно.

Я подтверждаю, что мне известно о праве отозвать свое согласие посредством составления соответствующего письменного документа, который может быть направлен мной в адрес Оператора по почте заказным письмом с уведомлением о вручении либо вручен лично под расписку представителю Оператора.

Подпись: _____ (_____)

Дата заполнения: «_____» _____ 201_ года

ПРИЛОЖЕНИЕ №4:

Инструкция по размещению конкурсных проектов на облачном сервисе Autodesk A360

Шаг №1: Вход в систему облачного документооборота Autodesk A360

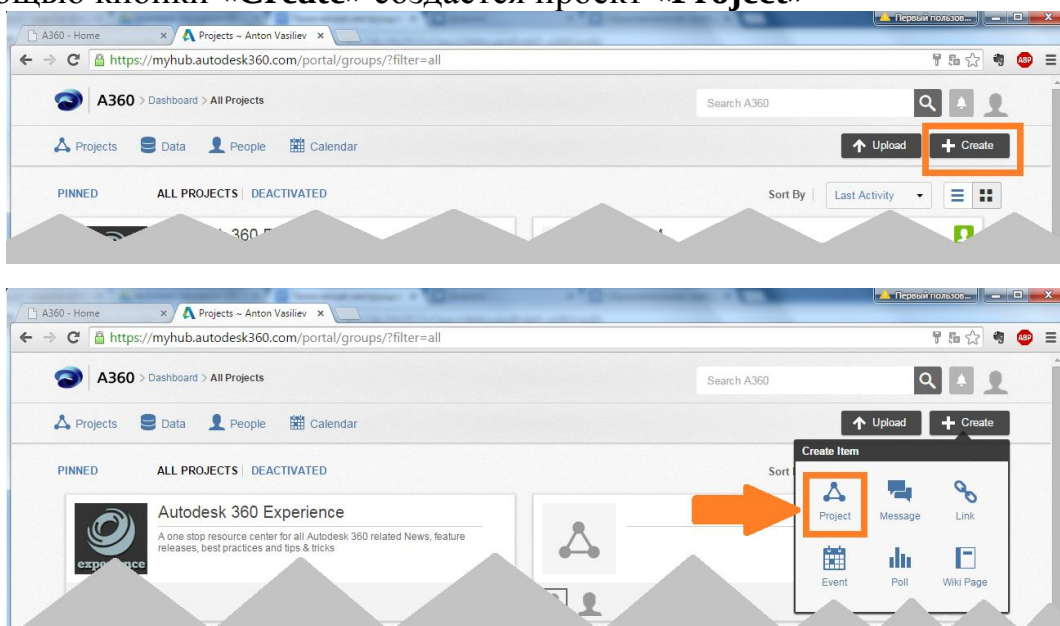
Для создания проекта необходимо войти в систему облачного документооборота Autodesk A360 (<http://myhub.autodesk360.com>).

Все пользователи образовательных лицензий программных продуктов Autodesk используют единый персональный идентификатор Autodesk - Autodesk ID. Этот идентификатор позволяет получать доступ к загрузке программных продуктов и генерации серийных номеров. Также, с его помощью можно общаться в форумах Autodesk, и получать доступ к различным облачным сервисам, в том числе и сервису Autodesk A360



Шаг №2: Создание проекта

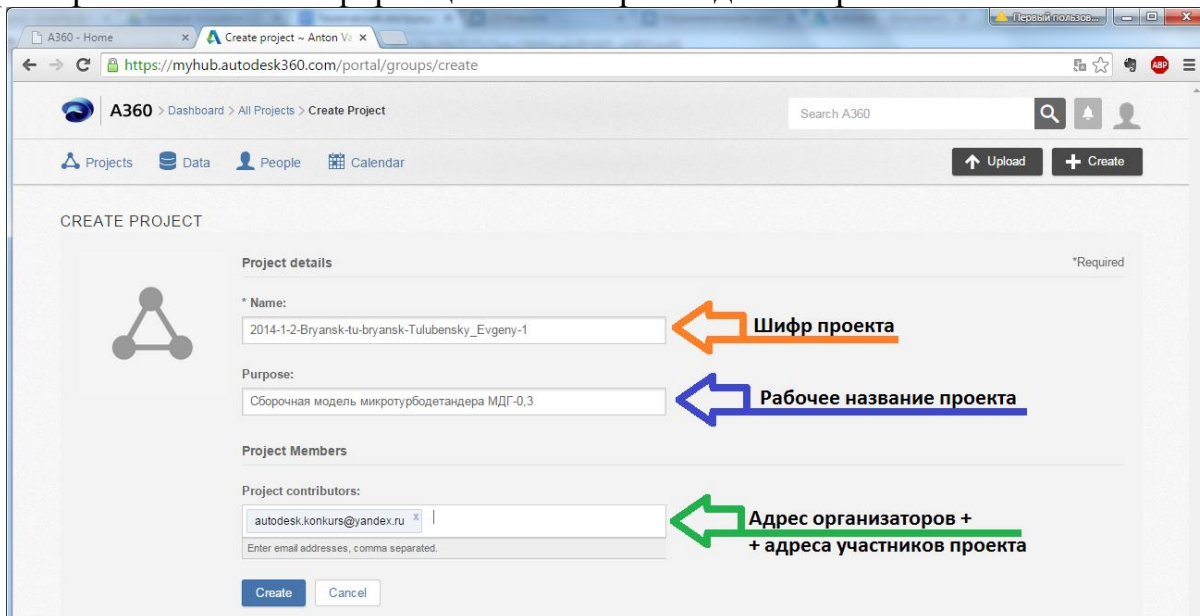
С помощью кнопки «Create» создается проект «Project»



В мастере создания проекта необходимо указать следующую информацию:

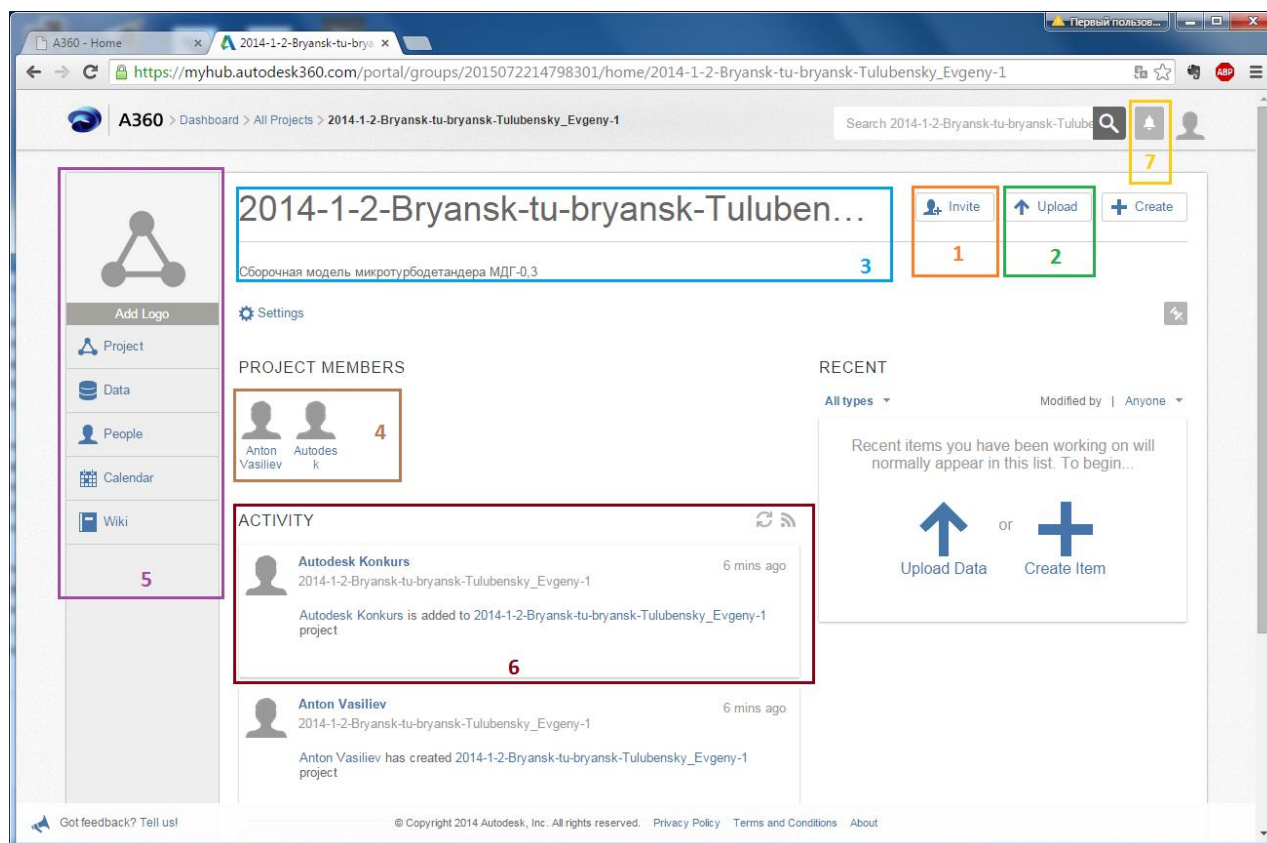
- **Name** - указывается Код проекта (см. Приложение №1 Этап №1)
Пример: 3-Novosibirsk-Dmitry_Petrov-1
- **Purpose** - указывается рабочее название текущего конкурсного проекта (на русском языке).
- **Project contributors** - указывается список e-mail адресов, связанных с учетными записями участников проекта которым необходим доступ к данному проекту (соавторы и консультанты-преподаватели), а также аккаунт организаторов конкурса: autodesk.konkurs@yandex.ru

Пример заполнения информации в мастере создания проектов:



Краткое описание элементов интерфейса:

- 1) **Invite** - добавить участников к проекту
- 2) **Upload** - загрузить новые файлы с компьютера
- 3) Код и название проекта
- 4) Текущие участники проекта
- 5) Информационные разделы:
 - **Add Logo** - добавить миниатюру (логотип) проекта
 - **Project** - переключение между главными страницами проектов
 - **Data** - данные по проекту (папки, файлы)
 - **People** - управление участниками и правами их доступа
 - **Calendar** - настройка событий для проекта
 - **Wiki** - создание информационных страниц для проекта
- 6) Лента последней активности в проекте
- 7) Уведомления



Шаг №3: Создание папок и загрузка файлов

Все файлы и папки хранятся в информационном разделе **Data**.

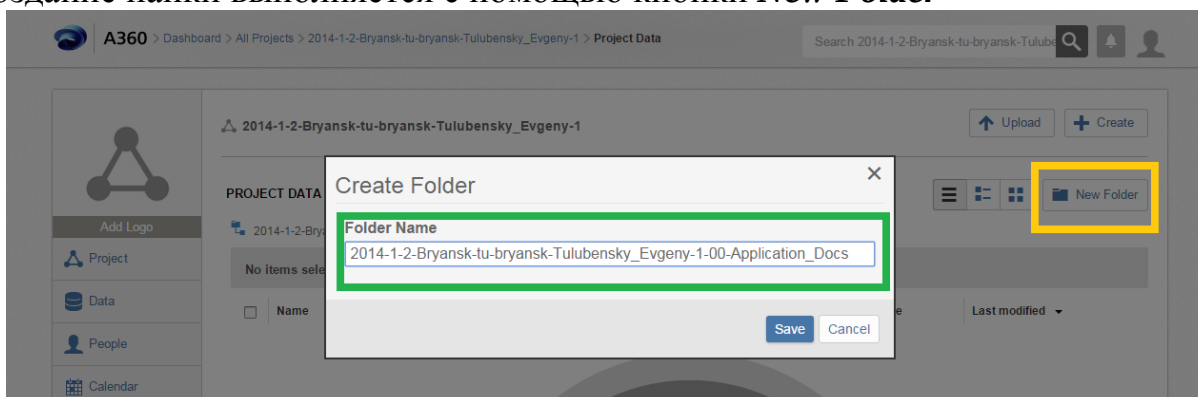
Для загрузки файлов необходимо воспользоваться кнопкой **Upload**.

В разделе **Data** поддерживается возможность загрузки данных путем “перетаскивания” папок и файлов.

Рекомендуется создать следующую структуру папок:

Имя папки	Содержимое папки
[Application_Docs]	- Форма заявки на участие в конкурсе (см. Приложение №2) - Формы согласия на обработку персональных данных всех участников творческой группы проекта (см. Приложение №3)
[Project_Images]	Демонстрационные изображения проекта
[Project_Video]	Демонстрационные анимационные и видеофайлы
[Work_Files]	Рабочие файлы проекта (.dwg, .ipt, .iam, .fem и т.п.)

Создание папки выполняется с помощью кнопки **New Folder**



Следует отметить, что A360 позволяет загружать и просматривать файлы в офисных форматах (текстовые файлы odt, doc, docx; таблицы ods, xls, xlsx; презентации odp, ppt, pptx). Тем не менее, рекомендуется в дополнение к файлам в оригинальных офисных форматах, загружать их pdf-версии.

Мультимедиа файлы (изображения, видео) можно загружать в исходных форматах, A360 поддерживает большое число наиболее распространенных форматов (полный список форматов файлов – см. <http://autode.sk/1O7LEoS>).