



# ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ ТАЛИСМАНА ВСЕМИРНЫХ ЛЕТНИХ СТУДЕНЧЕСКИХ ИГР 2023 ГОДА В ЕКАТЕРИНБУРГЕ



# **Правила участия в конкурсе по созданию талисмана Всемирных летних студенческих игр 2023 года в Екатеринбурге**

## **Содержание документа**

- ▶ Краткие сведения о FISU
- ▶ Процесс и сроки создания талисмана
- ▶ Творческие требования
  - Задача
  - Целевая аудитория
  - Характеристики талисмана
  - Состав портфолио
- ▶ Критерии оценки работ
- ▶ Вознаграждение
- ▶ Контактные данные
- ▶ Полезная информация

## **Краткие сведения о FISU**

Международная федерация университетского спорта (FISU, фр. Fédération internationale du sport universitaire, англ. International University Sports Federation) – это международная спортивная организация, созданная для развития и продвижения спорта среди студентов всего мира. Федерация координирует деятельность 174 национальных федераций студенческого спорта.

Основная миссия FISU направлена на воспитание лидеров будущего через продвижение олимпийских ценностей среди студентов и молодежи и через укрепление связей между образованием и спортом. Девиз FISU – «Сегодня – звезды, завтра – лидеры». Под эгидой FISU каждые два года проводятся летние и зимние студенческие игры — аналог Олимпийских игр для студентов.

Дополнительную информацию о FISU можно найти на официальном сайте <https://www.fisu.net/>

## **Процесс и сроки создания талисмана**

Кампания по созданию талисмана призвана обеспечить участие в выборе талисмана максимально широкой аудитории всех возрастов и должна стать ярким событием в ходе подготовки к мероприятию.

Кампания проходит **в три этапа:**

1. Онлайн-опрос по выбору персонажа (25 декабря 2019 – 31 января 2020)
2. Разработка образов персонажа студентами художественных ВУЗов и слушателями online-курсов по дизайну (27 апреля 2020 – июнь 2020)
3. Национальное голосование по выбору талисмана (сентябрь 2020)

Первый этап, онлайн-опрос по выбору персонажа, завершен. По итогам результатов голосования сформирован рейтинг из **12 наиболее популярных персонажей и черт характера будущего персонажа** (приведено в разделе «Характеристики талисмана»).

Настоящие правила описывают второй этап – **разработку образов персонажа студентами художественных ВУЗов России и слушателями online-курсов по дизайну.**

К участию приглашаются **студенты всех художественных ВУЗов России и слушатели online-курсов по дизайну.** Студенты могут работать индивидуально и в группах.

Для оценки работ, предоставленных на конкурс, будет сформировано **специальное жюри.** Члены жюри независимо друг от друга присвоят каждой работе рейтинг. Далее, по итогам рейтингов и общего голосования жюри отберет три работы-победителя.

**Три работы-победителя** пройдут проверку работ на оригинальность и будут переданы **в анимационную студию для доработки.** На этом этапе персонажам дадут имя и историю.

После доработки три дизайнера-финалиста будут участвовать **во всеобщем голосовании по выбору официального талисмана** (третий этап конкурса).

Таблица 1 дает краткий обзор конкурсного процесса по этапам и срокам их исполнения.

Таблица 1. Этапы и сроки их исполнения.

Этап	Пояснение	Сроки
Старт конкурса	Условия участия опубликованы на сайте <a href="http://talisman.ekat2023.com">talisman.ekat2023.com</a>	27 апреля
Регистрация участников	<p>Всем желающим принять участие в конкурсе необходимо пройти регистрацию на сайте и завести личный кабинет участника.</p> <p>Для участия в конкурсе необходимо подтвердить статус студента российского ВУЗа или слушателя online-курсов по дизайну (наличие соответствующего документа, подтверждающего статус студента или слушателя)</p>	27 апреля – 11 мая
Публикация онлайн мастер-класса	В помощь в работе по созданию талисмана эксперты индустрии дизайна и спорта расскажут в формате онлайн-лекции об особенностях создания талисмана спортивных мероприятий	доступен на сайте конкурса после 27 апреля
Формирование жюри	Жюри конкурса будет состоять из представителей индустрии спорта, дизайна, творческого сообщества. Состав жюри будет опубликован заблаговременно.	состав будет объявлен после 27 апреля
Подача работ	Используйте ваши учетные данные (полученные при регистрации на сайте <a href="http://talisman.ekat2023.com">talisman.ekat2023.com</a> ), чтобы подать вашу работу на конкурс	с 4 по 18 мая
Оценка работ с фиксацией результатов голосования жюри	В течение недели члены жюри оценивают работы, поданные на конкурс	27 мая – 3 июня
Юридическая проверка работ победителей	Проверка работ на оригинальность	3 – 5 июня
Доработка дизайн-победителей и создание 2D модели персонажей	Выбранная анимационная студия доработает двухмерную модель трех персонажей на основании работ финалистов конкурса	10 – 30 июня
Публичное объявление результатов конкурса	Объявление результатов (публикация на сайте <a href="http://talisman.ekat2023.com">talisman.ekat2023.com</a> ), интервью с финалистами	по согласованию

## **Творческие требования**

### **Задача**

**Всемирные летние студенческие игры** – это яркое событие, ориентированное на привлечение молодежи и студентов разных стран. Официальный талисман должен быть привлекательным для молодежи и в то же время внушать чувство гордости за страну и предвкушение интересного и праздничного события.

Основная задача конкурса – создать персонажа, который станет узнаваемым символом Игр в Екатеринбурге. Он должен быть молодым и дружелюбным, радоваться гостям Игр и вдохновлять всех, кого встретит.

**Храните ваш дизайн в секрете!** Победивший дизайн будет официально зарегистрирован, если изображение вашего дизайна попадет в открытый доступ до регистрации, его придется исключить из конкурса.

### **Целевая аудитория**

Талисман объединяет спортсменов и зрителей. Он позволяет объединить людей разных возрастов: это дети, студенты, взрослые.

- ▶ Основная целевая аудитория: дети и подростки в возрасте 10 – 16 лет
- ▶ Вторичная целевая аудитория: широкая общественность (любители спорта)

### **Характеристики талисмана**

Путем онлайн-голосования жители России выбрали 12 популярных персонажей, а также их атрибуты и черты характера. Ниже представлены списки персонажей, атрибуты и черты характера. Списки упорядочены в случайном порядке, а не по важности или рангу элементов. Для работы<sup>1</sup> можно выбирать любого из этих персонажей и пробовать различные творческие подходы. Рекомендуется включить в дизайн талисмана один или два из нижеперечисленных атрибутов и одну или две черты характера.

*Таблица 2. Персонажи, атрибуты и черты характера.*

---

<sup>1</sup> Под работой здесь и далее подразумевается творческая работа автора идеи Талисмана, основной частью которой является рисунок.



## **Состав портфолио**

На конкурс необходимо предоставить творческую работу в следующем виде:

- технические файлы,
- краткое текстовое описание работы

Технические файлы предоставляются в соответствии со следующими требованиями:

### **Технический файл:**

- ▶ Законченный рабочий файл с полноценным дизайном в CMYK или RGB.
- ▶ Обязательно требуется предоставить ракурс с лицевой стороны.
- ▶ Дополнительно, по желанию, вы можете предоставить ракурсы слева, справа и сзади.
- ▶ Допустимые форматы: JPEG с разрешением 300 dpi, Photoshop PSD, Illustrator AI или EPS с векторной графикой.

Пожалуйста, постарайтесь сохранить общий размер файла не более 12 Мбайт.

### **Текстовое описание:**

Описание представляет собой краткое пояснение (одна страница), описывающее ваш замысел. Ниже приведены вопросы, на которые можно ответить в описании:

- ▶ Почему был выбран этот персонаж? Каковы его наиболее важные черты?
- ▶ Насколько он будет привлекателен для основной целевой аудитории?
- ▶ Какие черты талисмана позволят болельщикам увидеть в нем символ игр, спорта, Екатеринбурга и России?
- ▶ Будет ли он хорошо восприниматься во всем мире?

Во время разработки талисмана также рекомендуется вести журнал разработки, и вносить в него источники вдохновения, обоснование выбора и дизайнерских решений. Дирекция может запросить журнал для принятия решения и облегчения регистрации дизайна (интеллектуальной собственности).

## **Критерии оценки работ**

Официальный талисман является одним из наиболее часто используемых и узнаваемых элементов бренда Игр. Его образ используется на цифровых носителях, в печати, адаптируется для анимации, на лицензионных товарах, таких как футболки или плюшевые игрушки, и самое главное, он оживет в виде ростовой куклы. В дополнение к творческой оригинальности и рейтингу жюри, организатор конкурса использует следующие критерии при определении победителей:

<b>АСПЕКТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ</b>	<b>КРИТЕРИИ</b>
ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ	<p>Изображение персонажа не должно содержать национальных флагов, гербов, логотипов, знаков, фирменных знаков третьих лиц и/или другой графики</p> <p>Изображение персонажа должно хорошо воспроизводиться в больших (высота 3 м) и малых вариантах исполнения (высота 1 см).</p>
БРЕНД И КОММУНИКАЦИИ	<p>Персонаж представляет страну-организатора и город проведения, его черты универсальны, но при этом уникальны. Он ориентирован на спорт и активный образ жизни и его можно выполнить в виде живой ростовой куклы, которая сможет двигаться и общаться с людьми.</p>
ЦИФРОВЫЕ РЕСУРСЫ	<p>Изображение персонажа можно использовать на цифровых платформах, таких как веб-сайты, приложения, социальные сети, смайлики, голограммы.</p>
ТВ/ВИДЕО	<p>Изображение персонажа можно преобразовать в 3D-анимацию, живого персонажа в анимационных клипах.</p>
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОНСОРАМИ	<p>Изображение персонажа может быть адаптирован для использования коммерческими партнерами, например, в международных рекламных кампаниях и на продуктах и т. д.</p>
ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ	<p>Изображение персонажа можно использовать на разных носителях, например, в печатных материалах, таких как цветные книги для детей или мультфильмы, и на продуктах или упаковках (например, хлопок, пластик, металл, стекло, фарфор, резина и т. д.). Его можно использовать в различной форме (2D и 3D-поверхности), способах обработки материалов (тиснение, гравировка, и т. п.) и в различных размерах от футболок до значков.</p> <p>Изображение персонажа должно подходить для изготовления трехмерных мягких игрушек.</p>
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ	<p>В целях защиты маркетинговых прав может быть принято решение о регистрации и защите любых товарных знаков в соответствии с применимым в мире законодательством об интеллектуальной собственности. Для этого изображение персонажа талисмана должно быть уникальным, оригинальным и не похожим на любой другой талисман/символ, имеющийся на рынке.</p>



## **Вознаграждение**

Участие в конкурсе по созданию талисмана не предполагает получение денежного вознаграждения. Авторы трех работ-финалистов получают по два приглашения на церемонию открытия Игр.

## **Контактные данные**

Все вопросы, связанные с настоящей Инструкцией и разработкой официального талисмана Игр можно направить через форму на сайте.

Сайт конкурса: **[talisman.ekat2023.com](http://talisman.ekat2023.com)**

Электронная почта: **[mascot@ekat2023.com](mailto:mascot@ekat2023.com)**

## **Полезная информация**

История талисманов FISU:

**<https://www.fisu.net/about-fisu/fisu-brand/mascots/mascots-summer>**