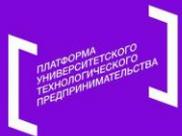




МИНОБРАЗОВАНИЯ
РОССИИ



ПЛАТФОРМА НТИ

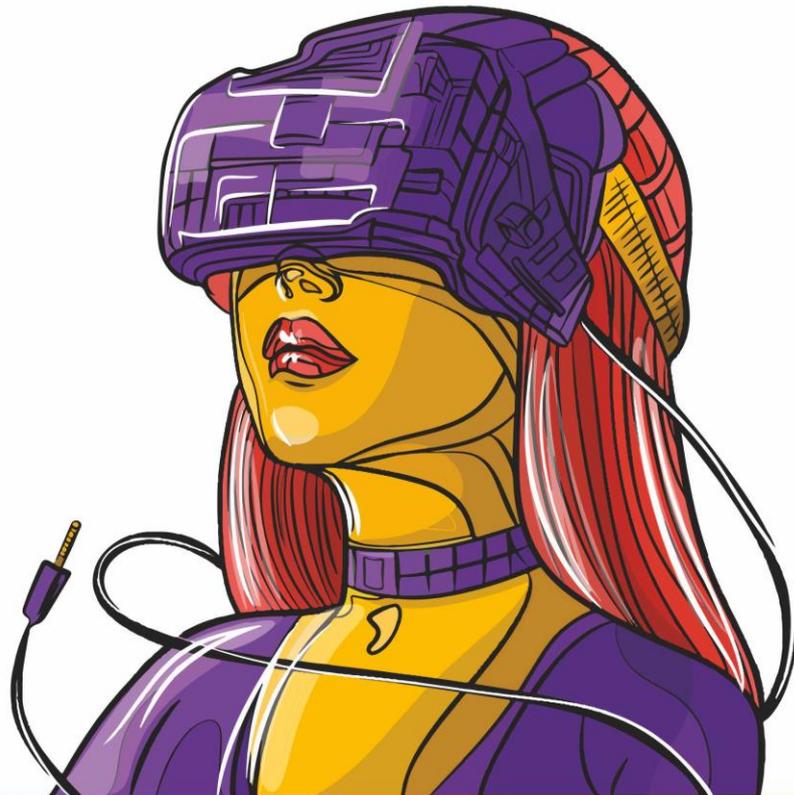
АКСЕЛERAЦИОННАЯ ПРОГРАММА

17-18 сентября 2024

КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ

ХАКАТОН

Точка кипения - Уфа
6 этаж



ДЕЛАТЬ
ВМЕСТЕ
НОВОЕ

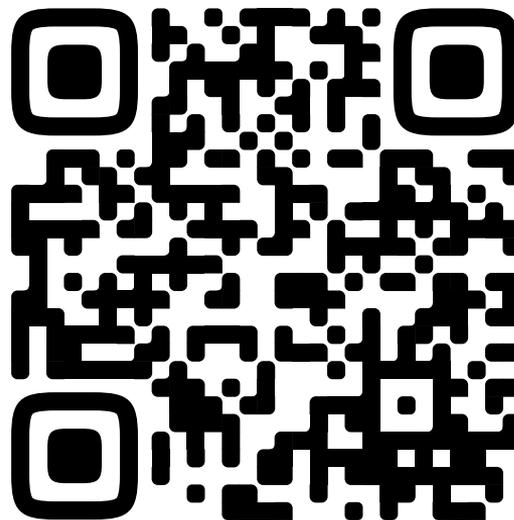


ХАКАТОН

Уфа, 17-18 сентября 2024 г.

Точка кипения - Уфа

Гибридный формат: очно/онлайн



Федеральный закон от 8 августа 2024 г. N 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации»

Дата подписания: 08.08.2024

Вступает в силу: 05.02.2025

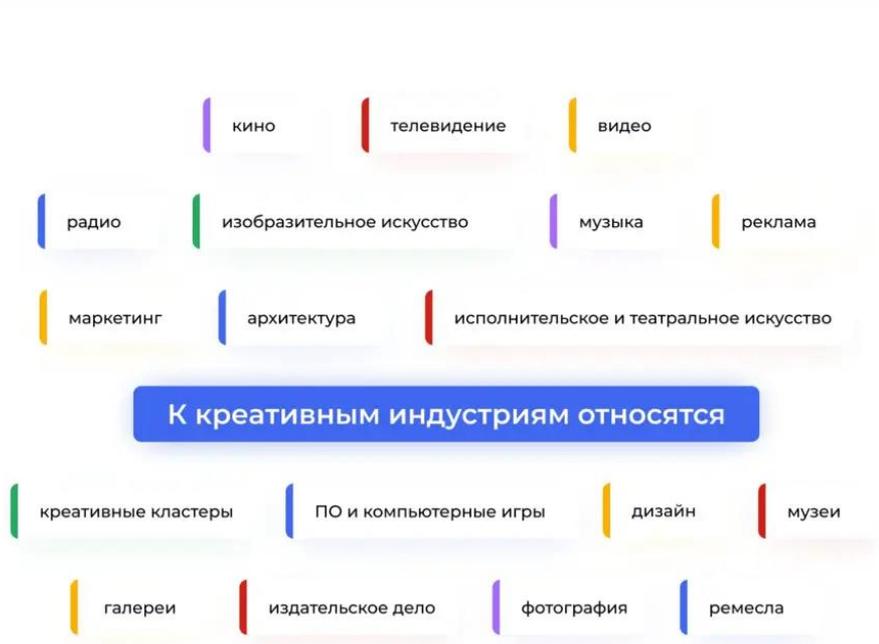
Ст. 3 п. 1 №330-ФЗ:

«... 1) креативная (творческая) индустрия - экономическая деятельность, непосредственно связанная с созданием, продвижением на внутреннем и внешнем рынках, распространением и (или) реализацией креативного продукта, обладающего уникальностью и экономической ценностью; 2) креативный продукт - результат интеллектуальной деятельности или совокупность результатов интеллектуальной деятельности, а также продукция, работы, услуги, добавленная стоимость которых обусловлена использованием результатов интеллектуальной деятельности и (или) средств индивидуализации...»

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Наиболее распространенным среди развитых экономик является определение Департамента культуры, медиа и спорта Великобритании (DCMS)

Креативные индустрии (творческие отрасли) - это индустрии, которые берут свое начало в индивидуальном творчестве, навыках и талантах и имеют потенциал для создания прибыли и рабочих мест за счет разработки, производства и эксплуатации интеллектуальной собственности.



РЕЕСТР КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ – ООН

- 1. Декоративно-прикладное искусство (Art Crafts):** ювелирное искусство, ковроделие, батик, гобелен, нитяная графика, кружевоплетение, художественная резьба, керамика, вышивка, вязание, макраме, лаковая миниатюра, художественная роспись, художественное вырезание, художественная обработка металла, ковка, литье, пирография, работа со стеклом, витражная роспись, мозаика, набойка, бисероплетение, поделки из бумаги, лозоплетение, пряжа, т.д.
- 2. Аудиовизуальные искусства (Audiovisual):** реклама, игровое, документальное, научно-популярное, учебное, экспериментальное, абстрактное кино, телевидение, включая телефильмы и телесериалы, анимацию (мультипликацию), мультимедийные

искусства, аудиовизуальные выступления, видеоарт, визуальная музыка, звуковая скульптура и установка, синестезия т.д.

- 3. Дизайн (Design):** архитектурный, гейм, веб, звуковой, интерьера, одежды, ландшафтный, промышленный, транспортный, полиграфический, картографический, сценический, световой, коммуникационный дизайн (графический, брендинг и айдентика, дизайн упаковки, дизайн многостраничных изданий, дизайн инфографики, шрифтовой дизайн, анимационный дизайн, телевизионный дизайн, диджитал дизайн, рекламный дизайн, UI/UX), средовой, интерьерный, текстильный, фэшн- дизайн, сервис дизайн, концепт дизайн, т.д.

РЕЕСТР КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ – ООН

- 4. Декоративно-прикладное искусство (Art Crafts): Новые медиа (New Media & recorded media):** социальные сети, подкастинг, блоги разных видов (фото, видео, текстовые), интернет-СМИ, сайты информационных агентств, электронные версии СМИ (радио, телевидение, газеты), виртуальные игры, аналоговые - химическая фотография, VHS-кассеты, аудиокассеты, виниловые пластинки, цифровые - CD, DVD, mini-CD, Blu Ray, Digital audio player, SD-карта, флэш-накопители, мобильные телефоны, т.д.
- 5. Исполнительские искусства (performing arts):** музыка, танец, драматический, музыкальный и импровизационный театр, опера, балет, цирк, иллюзионизм (фокусы), стендап комедия, перфоманс-арт, рестлинг, т.д.
- 6. Издательское дело (publishing):** рекламная полиграфическая продукция - буклеты, листовки, каталоги, плакаты, афиши, POS-материалы, корпоративная полиграфическая продукция - визитные карточки, фирменные блокноты, папки, конверты, приглашения, календари, карты, книжно-журнальная полиграфическая продукция - книги, учебники, журналы, газеты, т.д.
- 7. Визуальные искусства (Visual Arts):** фотография во всех ее видах, антиквариат, живопись, каллиграфия, иллюстрация, боди-арт, инсталляции, скульптура, архитектура, музеи, культурное наследие, т.д.

КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ

10:00-11:00

Точка кипения - Уфа





17 СЕНТЯБРЯ, СРЕДА, ОНЛАЙН/ОЧНО

ГЕНЕРАЦИЯ ПРОЕКТА

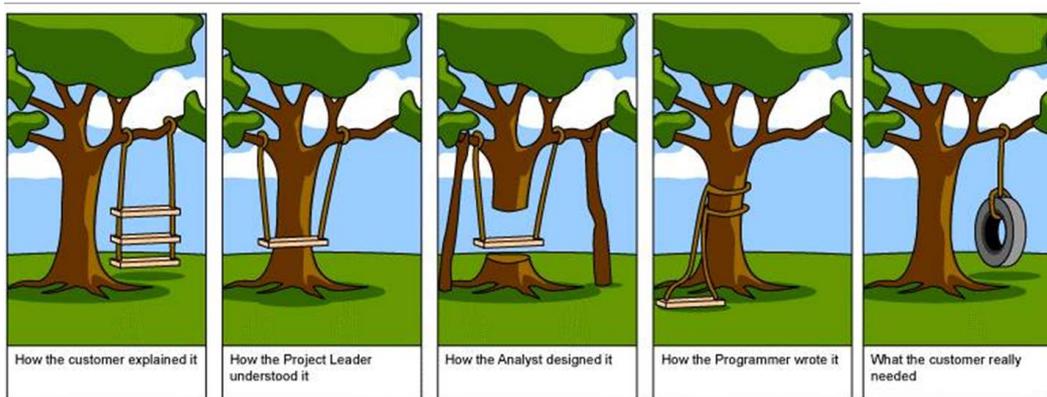
10:00 Открытие хакатона

11:00 Формирование команд, выбор заданий

11:00 Начало командной работы по решению заданий

13:00 – 14:00 Перерыв

16:00 Первый чек-пойнт, презентация проектов офлайн





18 СЕНТЯБРЯ, ЧЕТВЕРГ, ОНЛАЙН

РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ, ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОЕКТОВ ЭКСПЕРТАМ

10:00 Установка на день. Экспертная сессия

13:00 Чек-пойнт

15:00 Питч-сессия онлайн

16:00 Подведение итогов



СТРУКТУРА ПРОЕКТА

1. Решаемая проблема
2. Как проблема решается сейчас
3. Предлагаемое решение
 - 3.1. Как решали
 - 3.2. Суть решения
 - 3.3. Оригинальность решения
4. Бенчмарки
5. Возможные заказчики
6. Возможные стейкхолдеры
7. План по реализации решения (требуемые ресурсы, дорожная карта)
8. Команда, лидер, контакты

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

- Оригинальность идеи (хакинг)
- Возможность успешной реализации (реалистичность)
- Перспективы коммерциализации
- Качество проработки проекта
- Представление проекта

Что задано	Оценка	Подпись
(13)		
Молодец! Я	5	М-
Поведение на перемене	2	М-

ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

- 3-5 минут
- Слайды до 10 штук
- Дополнительно: видео, сказки и легенды, песни и танцы...

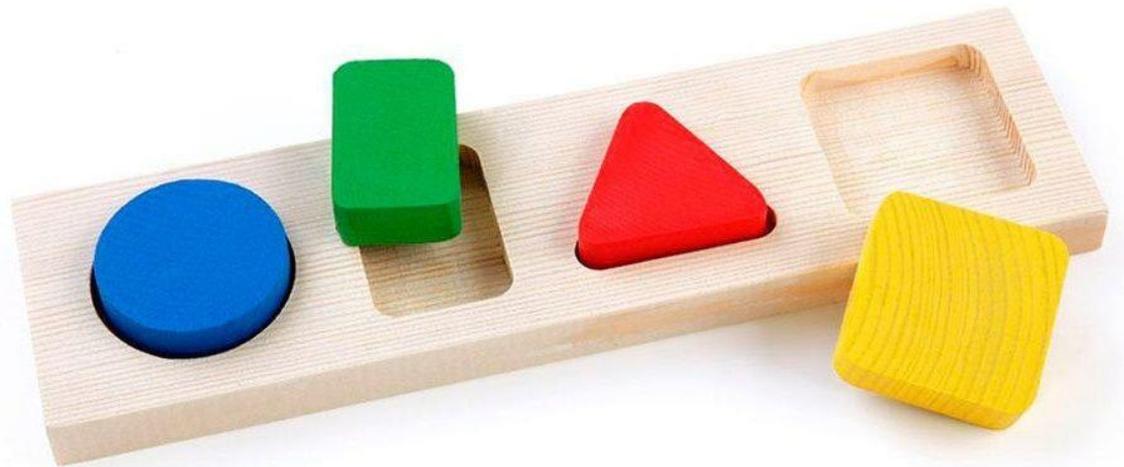


ПРАВИЛА ХАКАТОНА

1. Никаких правил
2. Марафон. Придётся потратить время
3. Интернет – член команды
4. Звать на помощь – это хорошо и эффективно
5. Нестандартные решения – лучше (но рискованнее)
6. Во всём должен быть смысл
7. Кооперация или конкуренция команд?



ЗАДАНИЯ ХАКАТОНА



ЗАДАНИЯ ХАКАТОНА

1. Разработка умных систем управления контентом мультимедийных экранов и проекторов на примере Исторического парка «Россия – Моя история» и Республиканского музея Боевой Славы.
2. Разработка умных систем управления освещением для музейных пространств.
3. Разработка проекта организации пространства для медицинских и реабилитационных клиник на примере Уфимского реабилитационного центра.
4. Разработка приложений для умного дома, умного офиса.
5. Разработка трансформирующихся по размеру костюмов для сдачи в аренду для фотосессий, театральных студий и тематических мероприятий.
6. Разработка выставочных коллекций национальных костюмов разных национальностей разных сословий исторических периодов российской истории.
7. Разработка инновационных способов оценки состояния и возраста предметов одежды для создания музейных экспозиций.
8. Разработка функционального здорового питания и сервисов по его распространению и доставке.

ЗАДАНИЯ ХАКАТОНА

9. Разработка выставочных коллекций современной одежды с использованием мотивов национальных костюмов разных национальностей разных сословий исторических периодов российской истории.
10. Разработка исторических коллекций виртуальной одежды для ее «примерки» на фотографии пользователей и виртуальных фотосессий с их использованием.
11. Разработка выставки-реконструкции кулинарных блюд разных исторических периодов российской истории, национальностей и сословий.
12. Разработка костюмов для виртуальных фотосессий.
13. Разработка выставочных коллекций военной формы российской армии, башкирских воинов, армий народов России разных исторических периодов.
14. Разработка выставочных коллекций современной одежды и с использованием элементов военной формы российской армии, башкирских воинов, армий народов России разных исторических периодов.
15. Разработка исторических коллекций виртуальной военной формы российской армии и народов России разных исторических периодов, для ее «примерки» на фотографии пользователей и виртуальных фотосессий с ее использованием.

ЗАДАНИЯ ХАКАТОНА

00. Своя игра (тема):

предложите проект для развития креативных индустрий в стране.

