
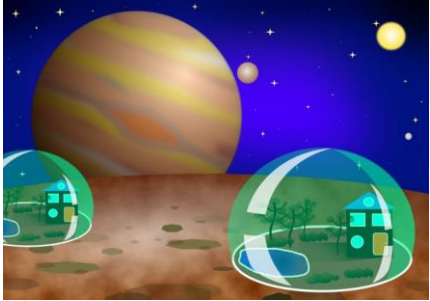



(17 робіт)

**ОЦІНКА** Критерій

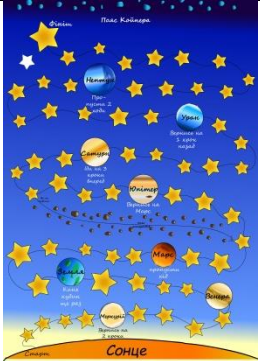
Бал


Ідея	10
Креативність	10
Техніка (3D)	10
Проектність	10
Презентація	10
<b>Сума</b>	<b>50 / 50</b>



12	<p><b>Присакарь Альбіна</b> 12 років <i>«Всесвіт — в тобі»</i> Нерушайський ліцей Татарбунарсько-ї МР Тарасенко Світлана Василівна Одеська обл.</p> 	<p><b>Опис роботи:</b> Ідея виробу ґрунтується на філософській думці про те, що людина є частиною Всесвіту, а водночас Всесвіт існує всередині кожного з нас — у наших думках, мріях, пам'яті та свідомості. Силует людського обличчя, наповнений зорями, галактиками та космічним світлом, символізує безмежність внутрішнього світу людини, її інтелект, уяву та духовну глибину.</p>	<p><b>Оцінка 49</b> <b>ГРАН ПРІ конкурсу</b> <b>За найкращу ідею</b> <b>Сильні сторони:</b> Дуже сильна концептуальна ідея, Мінімалізм + глибокий зміст, Гарна робота зі світлом, Професійний рівень. <b>Рекомендації:</b> Майже відсутні.</p>
	<p>ПІБ, вік, Назва, Заклад освіти, гурток, керівник, область</p>	<p>Витяг з Резюме автора</p>	<p>Відгук журі Оцінка</p>
1	<p><b>Пасічник Денис</b> 11 років <i>«Колонізація Європи»</i> (Paint.net, авторська робота) Житомирський міський ЦНТТУМ Галина Шостачук Житомирська обл.</p>	 <p>Освоєння космосу вже давно перестало бути лише мрією — сьогодні це один із найперспективніших напрямів досліджень. Особливу увагу вчених привертають супутники планет Сонячної системи, серед яких Європа — один із найбільш загадкових супутників Юпітера. <b>У своїй роботі «Колонізація Європи» я представив</b></p>	<p><b>Оцінка 47 II місце</b> <b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: освоєння супутника Юпітера — Європи <b>СИЛЬНІ СТОРОНИ: ІДЕЯ (ДУЖЕ СИЛЬНА ДЛЯ ВІКУ):</b> колонізація іншого небесного тіла, створення штучного середовища, це вже: наукова фантастика, мислення як у дослідника <b>НАУКОВА ОСНОВА:</b> Європа як супутник Юпітера, умови життя, екосистема під куполом, важливо: не просто фантазія —</p>

		<p>своє бачення можливого освоєння супутника Юпітера — Європи. На передньому плані зображено поверхню небесного тіла з характерним коричнево-кам'янистим рельєфом. Удаліні видніється величний Юпітер, що займає значну частину небосхилу, а навколо сяють зорі та інші небесні об'єкти, підкреслюючи масштаб і глибину космічного простору. <b>Основним композиційним елементом є захисні куполи</b> — герметичні прозорі конструкції, які створюють безпечне середовище для життя людини. Під куполами розміщені будинки, зелені насадження та водойми, що символізують штучно створену екосистему. Наявність рослин і води вказує на можливість підтримання життя в умовах суворого космічного клімату. Моя робота передає ідею наукового прогресу, віри в можливості людства та прагнення до освоєння нових світів. Я демонструю не лише творчу фантазію, а й розуміння основних принципів можливого існування людини за межами Землі. Малюнок створив у програмі Paint.net пошарово. Всі елементи є намальованими. Штучний інтелект та кліпарт не використовувався</p>	<p>є логіка. <b>КОМПОЗИЦІЯ:</b> передній план — поверхня, середній — куполи, задній — Юпітер, добре читається глибина <b>ВІЗУАЛЬНЕ РІШЕННЯ:</b> прозорі куполи, вода + рослини, великомасштабний Юпітер, є: баланс, центр уваги, сюжет. <b>ТЕХНІКА:</b> робота пошарово, без кліпарту, без ШІ - це дуже важливо для конкурсу. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> додати більше деталей у середовищі (люди, техніка), трохи складніша світлотінь, більше різноманіття форм, але для 11 років — вже дуже добре. <b>Дуже сильна робота (вище середнього рівня категорії).</b> <b>ОСОБЛИВІСТЬ:</b> одна з небагатьох робіт, де: космос = реальний сценарій освоєння</p>
2	<p><b>Кавун Діана</b> 11 років <b>«Вторгнення з космосу»</b> мінікомікс (комп'ютерна графіка + сюжет)</p> <p>Вербівський ліцей» Пологівської МР Пологівського району Запорізька обл.</p>	 <p>Це мінікомікс про прибуття НЛО на Землю. За сюжетом інопланетяни планують захопити планету, через що серед людей починається паніка. На захист Землі стає супергерой, який намагається зупинити ворога. Ідея коміксу полягає в тому, що навіть дуже сильні супергерої можуть зазнати поразки, якщо недооцінять противника. Ця історія показує, що сила — не завжди головне, а перемога не завжди дістається наймогутнішому</p>	<p><b>Оцінка 43</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: контакт / конфлікт із інопланетянами. <b>СИЛЬНІ СТОРОНИ: СЮЖЕТ (ДУЖЕ ВАЖЛИВО):</b> є початок (прибуття НЛО), розвиток (паніка), кульмінація (бій), ідея (поразка героя), це: повноцінна історія, не просто картинка. <b>ІДЕЯ:</b> ключове: сила ≠ перемога, недооцінка ворога. є мораль, є висновок. <b>ФОРМАТ КОМІКСУ:</b> поділ на кадри, послідовність подій, читабельність - добре для віку. <b>ДИНАМІКА:</b> рух, конфлікт, дія - робота “жива”. <b>ТЕМА:</b> НЛО, супергерої, вторгнення - близька дітям → сильний плюс. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> деталізацію персонажів, пропорції / анатомію, більш різноманітні плани (крупний/загальний), світло/об'єм, зараз більше “ідея + схема”, ніж “графіка”. <b>Хороша сюжетна робота (вище середнього).</b></p>



			<b>ОСОБЛИВІСТЬ:</b> одна з небагатьох робіт: з повноцінною історією і мораллю
3	<p>Суцєв Іван 12 років <b>«Врятувати майбутнє»</b> комп'ютерна графіка / концепт-арт</p> <p>«Бердянська гімназія №7 «Меотида» Коваленко Вікторія Григорівна Запорізька обл.</p>	 <p>Ідея виникла з роздумів про майбутнє людства, яке, досягнувши технологічного піку у <b>2500 році</b>, опинилося перед екологічною та астрономічною катастрофою (збільшення маси Сонця). 2500 рік. Людство майже досягло свого піку, але все ще не спромоглося опанувати інші планети через війни та глобальне потепління. Сонце, через аномально швидке збільшення маси, будь-якої миті могло вибухнути. Земля опинилася в пастці: люди не могли ні полетіти на іншу планету, ні запобігти катастрофі. Однак нещодавно вчені довели існування паралельних всесвітів, і з'явилася ідея створити портал в інший вимір. За п'ять років вони побудували один портал - плід безсонних ночей, крові та поту науковців. Спершу провели тест зі звичайним яблуком. Експеримент вдався! Але, на жаль, переміщення лише одного об'єкта потребувало енергії, еквівалентної половині запасів усієї Землі. Можна було відправити лише двох людей. Перед людством постало питання, хто саме це буде. Спочатку планували врятувати родину імператора, але вони не були пристосовані до різких змін, адже в інших всесвітах могли існувати зовсім інші закони фізики й біології. Після місяця суперечок і хаосу обрали перевірених воїнів, які служили імперії вже десять років і були віддані імператору - Лейта та Джона. Саме вони мали вирушити в інший всесвіт, щоб продовжити історію своєї цивілізації. Коли Сонце вже-вже мало вибухнути, імператор особисто супроводив їх до порталу. І в останню мить... вони стрибнули в нього, не знаючи, що чекає по той бік. Тим часом жителі Землі прощалися з життям, покладаючи всю свою надію лише на цих двох. Робота символізує трагічний, але необхідний вибір. Вона зображує останній момент надії: двох воїнів, Лейта та Джона, які стоять у порталі в інший вимір, оточені байдужими хмарочосами Землі, що приречена. Це плід безсонних ночей науковців, і водночас –</p>	<p><b>Оцінка 48 І місце</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: кінець цивілізації + вибір + паралельні всесвіти. <b>СИЛЬНІ СТОРОНИ: ІДЕЯ (НАДЗВИЧАЙНО СИЛЬНА):</b> катастрофа Сонця, неможливість втечі, портал як останній шанс, це вже: рівень sci-fi сценарію - складна концепція. <b>ДРАМАТУРГІЯ:</b> вибір “кого врятувати”, обмеження (2 людини), фінальний момент, це: напруга, емоція, сюжетна кульмінація. <b>ФІЛОСОФІЯ:</b> жертва, відповідальність, майбутнє цивілізації - дуже зріло для віку. <b>ВІЗУАЛЬНЕ РІШЕННЯ:</b> портал як центр композиції, силуети людей, місто як “байдужий фон”, сильний образ: світло vs темрява надія vs кінець. <b>АТМОСФЕРА:</b> чорно-біла гама, драматичний контраст, відчуття кінця - дуже влучно. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> трохи більше деталізації персонажів, глибину простору, роботу зі світлом (градієнти, об'єм) - але концепція перебиває ці моменти. <b>РІВЕНЬ РОБОТИ:</b> <b>Одна з найсильніших у категорії. ОСОБЛИВІСТЬ:</b> єдина робота, де: космос = екзистенційна драма людства</p>



		<p>прощання всієї цивілізації. Малюнок передає напругу та драматизм останніх секунд перед стрибком у невідомість. Я використовував поєднання деталізованої міської архітектури, яка відображає високий розвиток цивілізації, та атмосферу тривоги, підкреслену контрастом між темними силуетами будівель та світінням порталу.</p>	
4	<p><b>Кравчук Анастасія</b> 12 років <b>Гра «Космічна подорож»</b> декоративна комп'ютерна графіка / ігровий концепт СЮТ Шептицької МР гурток «Технічний дизайн» Хомляк Вікторія Вікторівна Львівська обл.</p>	 <p>Робота створена не просто як векторна ілюстрація, а як повноцінний навчально-розважальний продукт — настільна гра для дітей, присвячена пізнанню космічного простору. <b>Мета проєкту</b> — поєднати візуальну привабливість із пізнавальною цінністю. Через гру діти знайомляться з планетами, космічними об'єктами, маршрутами подорожей у Всесвіті, розвивають логічне мислення, увагу та уяву. Робота виконана у програмі Adobe Illustrator з використанням інструментів векторної графіки, що забезпечує чіткість форм, чистоту кольору та можливість масштабування без втрати якості. Проєкт демонструє, що сучасна цифрова ілюстрація може бути не лише естетичною, а й освітньою, формуючи інтерес до науки через творчість і гру. У представленій роботі реалізовано можливості векторної графіки: створення чіткої композиційної структури, продуманої навігації ігрового поля, гармонійної кольорової гами. <b>Завдяки роботі в програмі Adobe Illustrator вдалося досягти точності форм, балансу між декоративністю та функціональністю, а також підготувати макет, придатний до друку без втрати якості. Завдяки цьому виду мистецтва було розвинуто:</b> композиційне мислення; відчуття кольору та стилю; навички роботи з векторними інструментами; проєктне мислення (від ідеї до готового продукту); здатність поєднувати творчість із навчальною метою; уміння аналізувати потреби дитячої аудиторії та створювати для неї доступний візуальний матеріал.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Оцінка 45</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: <b>контакт із інопланетянами + мирна комунікація. СИЛЬНІ СТОРОНИ: КРЕАТИВНІСТЬ (ДУЖЕ ВИСОКА):</b> багато персонажів, фантазійні істоти, насичений космічний світ, робота “жива” і цікава для розглядання. <b>ДЕКОРАТИВНІСТЬ:</b> орнаментальні фони, ритм елементів, заповненість площини - це: відчуття стилю, цілісність. <b>КОЛІР:</b> яскраві контрасти, активна палітра, виразні акценти, дуже добре працює для дитячої теми. <b>ІДЕЯ:</b> Україна як ініціатор контакту, мирне співіснування - позитивний і сучасний меседж. <b>КОМПОЗИЦІЯ:</b> багато об'єктів, але не “розвалюється”, є рух по площині. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> трохи більше глибини (плани), виділити центр композиції, зменшити “перенасичення” в окремих місцях, зараз більше “візерунок”, ніж “простір”. <b>Сильна декоративна робота (вище середнього). ОСОБЛИВІСТЬ:</b> одна з небагатьох робіт: де космос = гра, мир і комунікація</p>

<p>5</p>	<p><b>Кунічак Софія</b> 8 років <b>«Космічна дівчина»</b></p> <p>комп'ютерна графіка / образна ілюстрація</p> <p>Стрийська СЮТ, «Обчислювальна техніка» Борщ Ірина Ярославівна Львівська обл.</p>	 <p>Опис роботи: виникнення ідеї, творчий процес роботи в колективі гуртка, підбір матеріалу та інформації для виготовлення твору або виробу, збереження і розвиток традицій регіону в мистецтвах, аерокосмічній галузі тощо : я уявила себе в невагомості</p>	<p><b>Оцінка 48</b>(з урахуванням віку) <b>I місце</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> формат: тема: <b>відчуття невагомості, космос як емоція. СИЛЬНІ СТОРОНИ: ОБРАЗ (ДУЖЕ СИЛЬНИЙ ДЛЯ ВІКУ):</b> дівчина в космосі, легкість, плавність, це: не сюжет, а <b>відчуття.</b> <b>ПЛАСТИКА ЛІНІЙ:</b> текучі форми, “повітряність”, рух волосся/ліній - дуже художньо. <b>КОЛІРНА ГАМА:</b> обмежена палітра, гармонійні поєднання, нічне небо + золото - виглядає <b>стильно і цілісно.</b> <b>КОМПОЗИЦІЯ:</b> є центр (фігура), є баланс із місяцем, добре читається. <b>ІДЕЯ:</b> дуже важливо: “я уявила себе” -це: особистий досвід, фантазія, щирість. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> (дуже м'яко, з урахуванням віку): трохи більше деталей, глибину простору, варіацію масштабів об'єктів - але це вже наступний рівень. <b>Дуже сильна робота для молодшої підгрупи (8–9 років). ОСОБЛИВІСТЬ:</b> єдина робота, де: космос = <b>особисте переживання</b></p>
<p>6</p>	<p><b>Тустановська Сніжана</b> <b>Василів Андрій</b> 9 років <b>«Космічна дружба»</b></p> <p>pixel art / комп'ютерна графіка Будинок НТТУМ м.Дрогобича, «Основи програмування» Лісовицька Світлана Михайлівна Львівська обл.</p>	<p>Робота виконана у техніці піксельної мозаїки в середовищі Pixel Art. Ідея виникла з дитячої цікавості до космосу та бажання пофантазувати, яким може бути наш Всесвіт. Діти створили не просто космічний простір, а казкову історію з героями, які мріють, досліджують і навчаються, навіть, серед зірок. Малюнок передає казковий світ космосу очима дітей. У центрі сюжету – ракета, що вирушає у захопливу подорож. Поруч – відважний кіт-астронавт, який досліджує нові планети і знаходить нових друзів. Рибки у космічній тарілці також подорожують і досліджують космос. Те, що вони разом з котиком символізує дружбу та любов до пізнання світу.</p> <p>На небі сяє місяць, на якому маленький робот читає книжку, символізуючи знання та допитливість. Навколо розташовані барвиста планета, зорі, космічні цукерки, що додає композиції казковості та дитячої фантазії.</p> <p>Робота наповнена яскравими</p>	<p><b>Оцінка 48</b> (з урахуванням віку) <b>I місце</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: <b>дружба, дослідження, казковий космос СИЛЬНІ СТОРОНИ: СТИЛЬ (ДУЖЕ ВАЖЛИВО):</b> піксельна мозаїка, чітка стилізація, це: не просто малюнок - усвідомлений вибір техніки. <b>ІДЕЯ:</b> дружба в космосі, спільна подорож, пізнання світу - дуже правильний дитячий меседж. <b>ПЕРСОНАЖІ:</b> кіт-астронавт, рибки, робот, ракета - є: різноманіття, наратив, гра. <b>КОМПОЗИЦІЯ:</b> центр — ракета, персонажі розташовані навколо, читається як сцена. <b>КОЛІР:</b> яскравий, чистий, дитячий - добре працює для формату. <b>КОЛЕКТИВНА РОБОТА:</b> важливо: вміння</p>

		<p>кольорами, теплом і вірою у справжню дружбу. Вона показує, що космос – це не лише наука, а й простір для творчості та безмежних фантазій.</p>	<p>працювати разом, узгоджений стиль. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> більше просторовості (глибина), трохи різноманітніші масштаби, деталізацію фону - але для 9 років — дуже добре. <b>Одна з найсильніших у підгрупі 8–9 років. ОСОБЛИВІСТЬ:</b> єдина робота: у pixel art стилі з командною реалізацією</p>
7	<p><b>Трачук Святослав</b> 12 років <b>«Космічна станція «Дослідник»</b> 3D моделювання / технічний концепт</p> <p>Сокальська станція юних техніків, гурток «Цифрова фотографія» Михальов Володимир Олександрович Львівська обл.</p>	 <p><b>Опис роботи:</b> Трачук Святослав є вихованцем гуртка «Підготовка операторів БПЛА», але окрім дронів цікавиться 3d моделюванням. 3d редактори дають змогу дітям втілити у реальність свої задуми та фантазії, які пов'язані із вивченням космосу. Представлена робота є спробою створити модель, яка могла би допомагати людям досліджувати планети Сонячної системи. В наш час - дуже актуально підтримувати та розвивати дитячу технічну творчість, щоб в майбутнього діти могли обрати свій фах і допомогти країні у створенні різних інженерних виробів.</p>	<p><b>Оцінка 42</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: апарат для дослідження планет. <b>СИЛЬНІ СТОРОНИ: НАПРЯМ (ДУЖЕ ВАЖЛИВО):</b> не ілюстрація, не фантазія це: інженерний підхід, технічна творчість. <b>ІДЕЯ:</b> дослідження планет, реальний функціональний об'єкт, космос як: наука, технологія. <b>3D МИСЛЕННЯ:</b> об'єм, форма, конструкція - це складніше, ніж плоска графіка. <b>АКТУАЛЬНІСТЬ:</b> БПЛА, інженерія, технології - дуже сучасно. <b>НАВЧАЛЬНА ЦІННІСТЬ:</b> робота: формує технічне мислення, пов'язана з реальними професіями <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> деталізацію моделі, матеріали / текстури, середовище (планета, контекст), презентацію (ракурси, світло) - зараз виглядає як: "перший прототип". <b>ОСОБЛИВІСТЬ:</b> єдина робота: у 3D форматі, з інженерним підходом</p>
8	<p><b>Ремез Марія</b> 11 років <b>«Космічні друзі»</b> (Inkscape) «Луцький ЦНТТУМ», гурток «Основи комп'ютерної графіки» Кот Ірина Петрівна М. Луцьк</p>	<p>Мені подобається створювати щось нове, цікаве, зворушливе. І я докладаю чимало зусиль для розвитку своїх навиків. На створення даної роботи мене надихнула дитяча мрія мати інопланетного друга. Саме так я уявляла космос і все, що там знаходиться. І, звичайно, важливу роль відіграє підтримка і настанови керівника гуртка- Ірини Петрівни, яка завжди знайде підхід до кожного, допоможе і підтримає, та надасть всю необхідну інформацію.</p>	<p><b>Оцінка 39</b></p> <p><b>Сильні сторони:</b> Чітка сюжетність, Дитяча фантазія, Охайність</p> <p><b>Рекомендації:</b> Дуже прості форми, Працювати з кольором і композицією</p>
9	<p><b>Поліщук Назар</b></p>	<p>ідея виникла бо я згадав мультик про прибульця та доповнив роботу своєю</p>	<p><b>Оцінка 37</b></p>

	<p>10 років  <b>«Вітання від НЛО»</b>  (Inkscape)  КЗ «Луцький ЦНТТУМ»,  гурток «Основи КГ»  Кот Ірина  Петрівна  М. Луцьк</p>	<p>фантазією.  На зображенні представлено фантастичну космічну сцену: у зоряному просторі летить яскрава літаюча тарілка. У прозорій кабіні знаходиться усміхнений інопланетянин, який привітно піднімає руку, вітається з глядачем. Корабель обладнаний опорами-прожекторами та випромінює потужний зелений промінь світла, що спрямований донизу — створюється враження дослідження невідомої планети або пошуку об'єкта.  Темний фон із сяючими зірками підкреслює глибину космосу, а контрастний неоновозелений колір додає роботі відчуття загадковості та технологічності.  Стилізоване зображення виконане у мультяшній манері, що передає доброзичливий характер прибульця та атмосферу космічної пригоди.  Робота розвиває уяву, демонструє інтерес до теми космосу, фантастики та можливостей комп'ютерної графіки.</p>	<p><b>Сильні сторони:</b> Чіткий образ, Є світловий ефект, Читається ідея</p> <p><b>Рекомендації:</b> Дуже мінімальна композиція, Потрібен розвиток середовища</p>
10	<p><b>Мартинюк Ірина</b>  11 років  <b>«Зоряна місяця Пса Патрона»</b>  (Inkscape)</p> <p>КЗ «Луцький ЦНТТУМ»,  гурток «Основи КГ»  Кот Ірина  Петрівна  м. Луцьк</p>	<p><i>Опис роботи:</i> люблю вечорами спостерігати за зоряним небом, тож ця робота була мені досить цікавою. Її я створювала у векторному редакторі Inkscape. На ілюстрації зображено відважного пса-рятувальника Патрона, який вирушив у фантастичну космічну подорож. Він стоїть на планеті Земля у спеціальному жилеті з шевроном та медаллю, готовий захищати світ навіть серед зірок. Його постать символізує мужність, пильність і турботу про безпеку. Навколо розгортається космічний простір: літаючі тарілки з прибульцями, метеорити, що летять у напрямку планети, сяючі сузір'я та далека планета. Це створює враження небезпеки, яку потрібно подолати. Саме тому Патрон зображений великим і впевненим — він охороняє Землю від космічних загроз.  Яскраві контрастні кольори та мультяшний стиль роблять роботу доброзичливою, незважаючи на тему небезпеки. Картина поєднує реального героя і фантастичний світ, показуючи, що справжня сміливість потрібна всюди — навіть у Всесвіті.</p>	<p><b>Оцінка 43</b></p> <p><b>За найкращий персонаж</b></p> <p><b>Сильні сторони:</b> Актуальний персонаж, Чітка ідея, Добра дитяча стилізація,  <b>Рекомендації:</b> Спрощена композиція, Плоска подача</p>
11	<p><b>Михайличенко Євгеній</b>  12 років  <b>«Зореліт «Північне саяво»</b>  3D / об'єкт</p>	<p>Я мрію, щоб людство зазирнуло коли-небудь до сусідньої галактики – Андромеди. Тому мій проект – зореліт, який здатен долетіти до іншої галактики. Ця ракета прилетіла з майбутнього, де вже винайшли технології для перельотів між зірками на надсвітловій швидкості. Вона має 3 великих сопла та блок для</p>	<p><b>Оцінка 46 III місце</b></p> <p><b>Сильні сторони:</b> 3D мислення, Складна конструкція, Об'єм, форма, інженерний підхід</p>

	<p>«Одеська СЮТ«Сігма» гурток «Світ інформатики» Тупахіна Олена Євгеніївна Одеська обл</p> 	<p>зберігання палива, незвичну форму із 5-ти основних, 2-х додаткових блоків та 2-х панорамних частин, через які переміщується екіпаж. У нижній частині, над соплами, відсік с паливом. Вся ракета працює завдяки ядерному реактору, що генерує пар. Реактор я помістив у герметичну колбу, розташовану в технічному відсіку (найбільший блок). Для додаткової безпеки (а також для економії), в цьому відсіку відсутній кисень. У разі вибуху це допоможе зберегти життя екіпажу. Далі розташована зона безпеки – блок білого кольору. Якщо з реактором щось станеться, то по цьому блоку ракета розділиться. Наступні відсіки: наукова зона з лабораторіями, зелена зона, де вирощують овочі, фрукти та генерують воду і кисень, житловий відсік та медичний, центр управління. На верхівці зорельота встановлено основний лазер. Також лазери є в бокових частинах. Ще є радары, сонячні панелі та додаткові двигуни у верхній частині зорельоту (на випадок аварійного стану). Робота створена в програмному середовищі Autodesk Fusion, параметричне 3D-моделювання</p>	<p><b>Рекомендації:</b> Більше художнього образу, Додати середовище (контекст)</p>
13	<p><b>Колектив вихованців гуртка «Основи комп'ютерної графіки»</b> 10-12 років <b>«Гра-ходилка «Космос і ми»</b> Одеський обласний гуманітарний центр позашкільної освіти та виховання, гурток «Основи комп'ютерної графіки» Балаць Анна Славівна Одеська обл.</p> 	<p><b>Опис роботи:</b> Робота «Космос і ми» — це авторська настільна гра-ходилка на космічну тематику, створена вихованцями гуртка «Основи комп'ютерної графіки». Ігрове поле виконане у вигляді звивистого маршруту з кольоровими клітинками, який починається зі старту і завершується фінішем. Під час гри учасники подорожують космічним простором, проходячи різні об'єкти фантастичного всесвіту: планети, космічні бази, інопланетян, космічні кораблі, комети та інші елементи космосу. Для гри використовуються фішки гравців та гральний кубик (кості). Учасники по черзі кидають кубик і пересувають фішки на відповідну кількість клітинок ігрового поля., ціль гри найшвидше дійти до фінішу.</p> <p>У процесі створення роботи вихованці розробляли персонажів, космічні об'єкти та елементи ігрового дизайну у векторному редакторі Corel Draw та растровому редакторі Adobe Photoshop, вчилися працювати з формами, кольорами, композицією та деталями ілюстрації. Кожен учасник зробив внесок у створення окремих елементів ігрового поля. Проект поєднує творчу фантазію, елементи геймдизайну та комп'ютерної графіки, демонструючи, як цифрові інструменти можна використовувати для створення авторських настільних ігор та навчально-розвивальних матеріалів.</p>	<p><b>Оцінка 48 І місце</b></p> <p><b>Сильні сторони:</b> Повноцінний ігровий продукт, Дуже добре продумана структура, Візуально привабливо для дітей, Є логіка, сценарій, персонажі. <b>Рекомендації:</b> Трохи спростити фон (менше шуму)</p> <p><b>Переможець у категорії «Ігровий дизайн»</b></p>

<p>14</p>	<p><b>Колектив вихованців гуртка «Основи комп'ютерної графіки» 8-10 років</b>  <b>«Гра «Знайди 10 космічних відмінностей»</b>      »      Одеський обласний ГЦПОВ гурток «Основи комп'ютерної графіки»      » Балаць Анна Славівна      Одеська обл.</p> 	<p><b>Опис роботи:</b> Проєкт «Знайди 10 відмінностей» - це колективна творча робота вихованців гуртка «Основи комп'ютерної графіки», створена у форматі розвивальної графічної гри на космічну тематику.</p> <p>У роботі представлено дві ілюстрації з фантастичним космічним сюжетом: ракета, космонавт, планети, інопланетянин, супутник та інші елементи космосу. Завдання глядача уважно розглянути зображення та знайти 10 відмінностей між ними.</p> <p>Під час створення роботи вихованці працювали у векторному редакторі Corel Draw, опановуючи інструменти створення форм, кольорових композицій, роботи з об'єктами та деталями ілюстрації. Кожен учасник долучився до створення окремих елементів композиції: космічних об'єктів, персонажів та декоративних деталей.</p> <p>Окремо була створена сторінка з підказками, яка демонструє знайдені відмінності та допомагає перевірити правильність виконання завдання. Ця робота поєднує творчість, ігрову форму та розвиток уважності, а також демонструє можливості використання комп'ютерної графіки для створення інтерактивних навчальних матеріалів.</p>	<p><b>Оцінка 48 I місце</b></p> <p><b>Сильні сторони:</b> Повноцінний дидактичний продукт, Дуже якісна візуальна мова, Чітка логіка гри, Привабливість для дітей</p> <p><b>Рекомендації:</b> Можна трохи зменшити кількість дрібних деталей (для легшого сприйняття)</p> <p><b>Сильний претендент у категорії “ігровий дизайн”</b></p>
<p>15</p>	<p><b>Ісаєв Віктор</b>      10 років  <b>«Парад фантазійних планет»</b></p> <p>Муравлівський ЗЗСО      Саф'янівської сільської ради      Коваленко Юлія Василівна      Одеська обл. 5 клас</p> 	<p>На ілюстрації зображено вигаданий космічний простір із різноманітними планетами, що відрізняються формами, кольорами та текстурами. Композиція побудована у вигляді динамічного параду небесних тіл на тлі зоряного неба, що створює відчуття руху та казковості. Основна ідея роботи — передати фантазійне бачення Всесвіту та показати, яким різноманітним і яскравим може бути космос у творчій уяві. Кожна планета має власний характер і вигляд, що підкреслює індивідуальність та нескінченність космічних світів. Робота викликає відчуття радості, цікавості та мрійливості.</p> <p><b>Оцінка роботи:</b> Робота виконана творчо, з вдалим поєднанням кольорів і форм. Добре використано можливості графічного редактора Krita, зокрема шари, пензлі та колірні переходи. Композиція цілісна, ідея зрозуміла та оригінальна. Робота справляє позитивне враження й демонструє розвинену уяву та навички цифрового малювання.</p>	<p><b>Оцінка 45</b></p> <p><b>Сильні сторони:</b> Дуже гарна кольорова гама, Ритмічна композиція, Виразні декоративні планети, Добра робота з фактурою</p> <p><b>Рекомендації:</b> Трохи більше простору між об'єктами, Посилити глибину (плани)</p>

<p>16</p>	<p><b>Мастерова Поліна</b> 12 років <b>«Поліанна»</b> 3D-проект / середовище Minecraft + постер</p> <p>Обласний «ЦНТТУМ» гурток «Світ інженерних відкриттів» Золотаревська Наталя Сергіївна Херсонська обл.</p>	 <p><b>ПОЛІАННА</b> виставка "Космічні фантазії"</p> <p>Я створила космічний корабель «Поліанна» у програмі Minecraft Education Edition. Корабель розташований на великій платформі зі сходами, щоб він виглядав урочисто та ніби готується до запуску. Я старалася зробити його симетричним, із широкими крилами та кабіною пілота спереду.</p> <p>Під час роботи я продумувала кожну деталь: форму крил, верхні частини корабля та вхід усередину. Мені було важливо, щоб «Поліанна» виглядала реалістично і водночас сучасному. Я використовувала світлі блоки, щоб передати відчуття майбутнього, а прозорі — для кабіни керування. Будувати було непросто, але дуже цікаво, бо я вчилася планувати та уявляти об'ємну форму.</p> <p>Цей проект допоміг мені розвинути фантазію і терпіння. Я зрозуміла, що навіть у віртуальному світі можна створювати великі та серйозні об'єкти, якщо докладати зусиль. Я пишаюся своєю роботою, бо «Поліанна» для мене — це символ мрії про космос і нові відкриття.</p> <p>автор: Мастерова Поліна</p>	<p><b>Оцінка 47 II місце</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: космічний корабель як інженерно-художній об'єкт. <b>СИЛЬНІ СТОРОНИ:</b> ПРОЄКТНЕ МИСЛЕННЯ (ДУЖЕ СИЛЬНО): є ідея, є конструкція, є презентація - це вже: маленький дизайнерський проект. <b>ОБ'ЄМ І АРХІТЕКТУРА:</b> симетрія, конструкція корабля, платформа запуску - відчувається: форма, логіка будови. <b>РОБОТА В 3D СЕРЕДОВИЩІ:</b> Minecraft як інструмент, мислення в об'ємі - це складніше, ніж 2D. <b>ДЕТАЛІЗАЦІЯ:</b> кабіна, крила, сходи, внутрішній простір - є опрацювання. <b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ (ВАЖЛИВО!):</b> постер, текст, структура, QR-код - це: вже конкурсний рівень подачі. <b>ІДЕЯ:</b> корабель як символ мрії, прагнення до майбутнього. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> складніші форми (у межах Minecraft), більше унікальності дизайну, роботу зі світлом/оточенням. <b>Одна з найсильніших у категорії 10–12 років.</b> <b>ОСОБЛИВІСТЬ:</b> єдина робота: у форматі <b>Minecraft-проекту + постера з повноцінною презентацією</b></p>
<p>17</p>	<p><b>Лободін Єгор</b> 12 років <b>«Космічна мандрівка remix»</b> інтерактивна гра (програмування + графіка)</p> <p>Обласний «ЦНТТУМ» гурток «Світ</p>	 <p>Космічна мандрівка remix (номінація)</p>	<p><b>Оцінка 46 III місце</b></p> <p><b>СУТНІСТЬ РОБОТИ:</b> тема: космічна подорож, перешкоди, допомога інопланетян. <b>СИЛЬНІ СТОРОНИ:</b> ФОРМАТ (ДУЖЕ СИЛЬНИЙ): це не малюнок, не просто відео, це: гра, інтерактив, логіка. <b>ПРОГРАМУВАННЯ:</b> події, цикли, змінні, умови, взаємодія - для 12 років — дуже серйозний рівень.</p>

	<p>інженерних відкриттів» Толочна Олена Анатоліївна Херсонська обл.</p>	<p>Науково-технічна творчість) - це Scratch-проект, доступний за <a href="#">покликанням</a>. Героїня разом з домашнім улюбленцем вирушає у космічну мандрівку, але по дорозі виникають перешкоди - метеороїди, які потрібно збивати, щоб космічний корабель не зазнав ушкоджень. Під час маневрів (уникання метеороїдів, наведення прицілу лазера) було витрачено надто багато палива і мандрівники змушені були висадитися на планету Сатурн, де живуть інопланетяни. Інопланетянин допоміг, виділивши пальне, щоб мандрівники могли повернутися на рідну планету Земля. У проекті реалізовані Події, циклічний алгоритм з передумовою, діалоги, зміна тла, розроблена гра з керуванням кораблем за допомогою стрілки вгору або вниз, постріл лазера - за допомогою натискання кнопки пропуск, при цьому чуто звук пострілу, введена змінна для підрахунку кількості збитих метеороїдів, сцена змінюється, коли їх число стане 30; отримання і передавання повідомлень, записано за допомогою звуку - слова інопланетянина. Було використані спрайти як з бібліотеки, так і намальовані у вбудованому графічному редакторі. Єгор захоплюється програмуванням, комп'ютерними іграми, бере участь у різних заходах, наприклад, "Новорічний сувенір", Stem-лабораторія "Снігових чудес", "Ялинка Tehno Style.</p>	<p><b>ГЕЙМПЛЕЙ:</b> керування, стрільба, уникання, підрахунок результату, є логіка гри, механіка, мета. <b>СЮЖЕТ:</b> подорож, проблема (метеорити), рішення (допомога інопланетянина), структура історії збережена. <b>ЗВУК І ВЗАЄМОДІЯ:</b> звуки, повідомлення, діалоги - це вже комплексний проект. <b>ГРАФІКА:</b> власні спрайти + бібліотека, стилізація, читабельність. <b>ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ:</b> більш унікальний стиль персонажів, складніший дизайн рівнів, баланс складності гри, деталізацію інтерфейсу. <b>Дуже сильна (вище середнього, майже призова) робота. ОСОБЛИВІСТЬ:</b> єдина робота: у форматі гри, з реальною логікою програмування</p>
--	---	--	--