

ПОЛОЖЕНИЕ
О КОНКУРСЕ-АКСЕЛЕРАТОРЕ «ДА-ДИЗАЙН!»
дизайн для детей - design for children from Russia

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О КОНКУРСЕ:

Конкурс-акселератор дизайна «Да-Дизайн!» (далее - Конкурс) является международным открытым¹ конкурсом.

Проведение Конкурса направлено на привлечение дизайнеров к проявлению творческой активности для создания конкурентоспособных на международном уровне российских игр, игрушек, игрового оборудования и игрового пространства для детей.

Конкурс предусматривает выявление, отбор, поддержку и развитие решений, учитывающих особенности возрастной психологии детей, игровой культуры современного детства, основанных на национально-культурных достижениях России - стране огромного культурного наследия, многовековых культурных традиций и неиссякаемого творческого потенциала.

Лучшие конкурсные работы будут включены в отраслевой реестр конкурентоспособных идей и товаров, будут представлены промышленным лидерам и предприятиям Игропрома, получат возможность коммерциализации, смогут участвовать в государственных программах продвижения российских производителей детских товаров Минпромторга России на внутреннем и внешних рынках.

Организатором Конкурса является Национальная ассоциация игрушечников России (НАИР). Для проведения конкурса создается организационный комитет (далее – Оргкомитет).

Конкурс проводится в рамках реализации общеотраслевого проекта «Индустриальная карта Игропрома России» при поддержке Министерства промышленности и торговли Российской Федерации, Министерства образования и науки Российской Федерации, Агентства стратегических инициатив по продвижению новых проектов, Ассоциации предприятий индустрии детских товаров.

Содержание конкурса соответствует российскому законодательству, соотнесено с концептуальными основаниями и приоритетным направлениям деятельности организаторов Конкурса по развитию и укреплению конкурентоспособности отечественных производителей детских товаров Российской Федерации.

2. НАЗНАЧЕНИЕ, ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА:

Цель Конкурса - единение науки, образования и искусства при создании игровой развивающей среды для детей, как действенного инструмента передачи новым поколениям свода моральных, этических и эстетических ценностей.

Конкурс предназначен для выявления перспективных дизайн-решений в области игр, игрушек, игрового оборудования и игровой среды для детей.

Конкурс направлен на предоставление возможности Участникам получения профессионального признания их достижений, поощрения высокого профессионализма и

¹ Открытость конкурса подразумевает возможность участия в нём юридических и физических лиц, не являющихся резидентами РФ

представления обществу консолидированного мнения экспертов о лучших дизайн-проектах игровой продукции для детей.

Задачи:

Мотивация молодых и практикующих дизайнеров, дизайн-студий к творчеству в сфере игровой продукции для детей;

Демонстрация актуальных достижений российских дизайнеров, установление деловых контактов между участниками конкурса и предприятиями индустрии детских товаров, расширение рынка российского дизайна в ИДТ, побуждение российских компаний и инвесторов стать заказчиками дизайнерских решений;

Создание условий для профессионального и творческого развития участников конкурса, укрепления и развития профессиональных связей, обмена творческим опытом дизайнеров из России и зарубежных стран;

Поддержка формирования отраслевого сообщества дизайнеров через участие в Клубе дизайнеров ИДТ;

Организация акселерационной программы для участников Конкурса;

Организация отраслевого учета – включение в Реестр инновационной, высокотехнологичной продукции и технологий ИДТ, отбора наиболее технически перспективных и коммерчески привлекательных инновационных дизайн-проектов для дальнейшего промышленного внедрения. Поддержка продвижения интеллектуальной собственности участников Конкурса.

3. КАТЕГОРИИ И НОМИНАЦИИ КОНКУРСА

К участию в Конкурсе принимаются оригинальные дизайнерские решения в области игр, игрушек, игрового оборудования и игровой пространственной среды. В конкурсных работах необходимо продемонстрировать новые идеи, собственное видение дизайнерских задач, преломлённых в свете современных требований.

В Конкурсе участвуют две категории работ:

1. **ДИЗАЙН-ПРОЕКТ** – нереализованный проект, представляющий собой визуальный концепт и макет (модель) нового товара, самостоятельно разработанный автором – участником Конкурса, имеющий новизну и оригинальность, а также технологические возможности серийного промышленного производства. К участию в Конкурсе не принимаются идеи дизайна игр, игрушек, игрового оборудования и среды, которые не подразумевают промышленного производства и реализации покупателям новой продукции.

2. **ДИЗАЙН-ОБЪЕКТ** - изготовленный на основе дизайн-концепта продукт/среда (например, детская площадка), запущенный в производство не ранее 2015 года на основе принадлежащей организации-участнику Конкурса интеллектуальной собственности и введённый в экономический оборот на российском рынке.

В каждой из категорий конкурсных работ установлены следующие номинации:

1. Образ, персонаж, герой
2. Музей русского языка
3. Творчество и креатив
4. Детская площадка «Я - строитель будущего!»

5. Магазин играющих

Номинация описывает лишь назначение разработки, но не ограничивает участника – какой именно вид игры/игрушки можно подавать в этой номинации. Примерная классификация игр, игрушек и игрового оборудования дана в Приложении № 1.

В каждой из номинаций предусмотрены конкурсные задания, направленные на решение реальных запросов от Партнеров конкурса - заказчиков.

Экспертный Совет при выдвижении в финал будет отдавать предпочтение заявкам, которые предлагают идеи и продукцию, направленные на решение конкретного конкурсного задания.

Для определения номинации, которую следует указывать при подаче заявки, рекомендуется пользоваться нижеприведенной таблицей.

№	Название номинации	Назначение игр, игрушек, игрового оборудования, игровой среды и игрового пространства	Конкурсные задания от Партнеров Конкурса
1.	Образ	Персонажи и герои, куклы, в т.ч. кинетические, с использованием новых технологий	Разработать куклу и/или персонажа - современных героев для детей
2.	Музей русского языка	Инсталляции, объектные и интерактивные формы для изучения русского языка	Разработать интерактивную экспозицию, пространственные игровые решения (парковые и outdoor), в т.ч. для музейной педагогики, досуговых учреждений для популяризации русского языка, и литературы
3.	Творчество и креатив	Игры для творчества, хобби и ручного труда	Разработать игру, побуждающую детей заниматься художественным творчеством
4.	Детская площадка «Я - строитель будущего!»	Игры, игрушки, игровое оборудование и симуляторы для популяризации и профориентации в архитектурной, строительной сфере, урбанистике или сфере ЖКХ	Разработать тематические дворовые площадки для популяризации и профориентации в архитектурной, строительной сфере, урбанистике или сфере ЖКХ
5.	Магазин играющих	Интерактивное оборудование, упаковка, POS материалы	Разработать интерактивное игровое оборудование и материалов для магазина игр и игрушек

4. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4.1. СРОКИ

Конкурс проводится в 3 этапа:

I Этап: с 1 августа по 1 сентября 2018 г. – прием заявок на участие от промышленных партнеров;

II Этап: с 15 августа по 15 сентября 2018 г. – прием заявок на участие от дизайнеров (фрилансеры, студии, иные организации)

III Этап: с 15 сентября по 15 октября 2018 г. – прием заявок на участие от студентов, преподавателей ВУЗов и колледжей в сфере дизайна.

Формирование перечня конкурсных работ (апрель 2019 г.), защита конкурсных работ (июнь 2019 г.), творческие воркшопы и практика (июль – август), награждение победителей (сентябрь 2019 г.). Подробный календарь и виды сетевого взаимодействия определяется соглашением сторон с учетом законодательства РФ и Устава образовательной организации.

Оргкомитет организует работу Экспертного Совета по анализу допущенных заявок и выбору финалистов, приглашению авторов 19 сентября 2018 г. к личному участию в финале.

25 сентября – 28 сентября 2018 г. – представление конкурса-акселератора на выставке «Мир детства» (Экспоцентр, г. Москва).

Финалисты должны будут лично представить модели (опытные образцы) своих разработок на Выставке работ финалистов конкурса. Пройдёт презентация и защита финалистами своих работ перед членами Экспертного Совета, подведение итогов конкурса и торжественная церемония награждения лауреатов I и II этапов.

При невозможности личного присутствия на Выставке Оргкомитет организует возможность финалистам в дистанционном формате представить свои работы на защиту перед Экспертным Советом.

4.2. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

Участниками Конкурса могут стать:

4.2.1. Любые юридические лица, индивидуальные предприниматели и физические лица-авторы (без ограничений по возрасту и гражданству), разработавшие оригинальные дизайнерские решения в области игр, игрушек, игрового оборудования и игровой пространственной среды или производящие новую продукцию (игры, игрушки и игровое оборудование) с использованием оригинальных дизайн-концептов,

- своевременно подавшие правильно оформленную заявку согласно Приложению 1 в адрес Оргкомитета;

- оплатившие регистрационный взнос за каждую заявленную разработку;

- обязующиеся представить в финале (в случае прохождения отборочного тура) опытный образец (макет, модель) заявленной конкурсной работы и защитить перед членами Экспертного Совета.

4.2.2. В Конкурсе могут участвовать несколько авторов, творческим трудом создавшие одну разработку (творческие коллективы не более 3 авторов). Такая группа лиц рассматривается как один участник. В случае участия в Конкурсе творческого коллектива заявка заполняется от имени одного автора с указанием соавторов. Подавший заявку и зарегистрированный участник является ответственным представителем всего творческого коллектива.

4.2.3. Оргкомитет Конкурса оставляет за собой право не принимать на Конкурс разработки, не соответствующие требованиям настоящего Положения.

4.2 ПРАВИЛА И ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Для участия в Конкурсе участник

4.3.1. Заполняет договор-заявку и присылает её по электронной почте konkurs@acgi.ru в установленный сроки конкурса.

В состав заявки входят следующие материалы:

1. Договор-Заявка о намерении участвовать в Конкурсе.
2. Описание конкурсной работы, а также:
 - Фотографии (или графические материалы) конкурсной работы, общим объёмом не более 10 МБ;
 - Видео-визитку (по желанию) с объяснением идеи дизайна конкурсной работы, новизны и оригинальности решения, положительного эффекта для потребителей (длительностью не более 3 минут, файл объёмом не более 1Гб, или ссылка для скачивания на файлообменнике). Видео-визитка может быть снята на любительскую видео-камеру или на мобильный телефон.

4.3.2. После проверки пакета документов и получения счёта оплачивает регистрационный взнос (за каждую работу) путём перечисления на р/с Оргкомитета.

Размеры организационного взноса составляют²:

при подаче заявки физическим лицом – 1500 (одна тысяча пятьсот) рублей;
при подаче заявки юридическим лицом (индивидуальным предпринимателем) – 3500 (три тысячи пятьсот) рублей;
при подаче заявки членом НАИР/АИДТ – 3000 (три тысячи) руб. ;
при подаче заявки на товар, являющийся лауреатом премии «Золотой Медвежонок» - 3000 (три тысячи) руб.

При наличии соавторов в случае подачи заявки физическим лицом взнос оплачивается любым из них или третьим лицом (в т.ч. юридическим). В этом случае при подаче заявки указывается авторский коллектив в полном составе.

Участник вправе отказаться от участия, письменно предупредив об этом организаторов конкурса не позднее 10 рабочих дней со дня оплаты счета. В этом случае Организатор обязан будет вернуть участнику регистрационный сбор. Отмена участия для заявителей, направивших заявки и оплативших счет после 01.09.2018 г. не предусмотрена.

4.3.3. От уплаты взноса освобождаются:

Студенты и преподаватели при предоставлении подтверждающих документов об обучении (студенческий билет, удостоверение).

4.3.4. Оргкомитет не принимает заявки, если прилагаемые к ним документы:

- Поступили после истечения срока приема заявок, указанного в информационном сообщении;
- Поданы анонимным лицом;
- Неправильно оформлены.

² Некоммерческая организация «Национальная ассоциация игрушечников России» (НАИР) не является плательщиком НДС (основание: п.п. 2 ст. 346.11 Налогового кодекса РФ).

Заявка на участие в Конкурсе считается принятой к рассмотрению после поступления организационного взноса на счет Организатора. Оргкомитет еженедельно размещает информацию о принятых к рассмотрению заявках на сайте Конкурса www.design4kids.ru.

4.3.5. Оргкомитет регистрирует и сохраняет поступающие заявки, анализирует их на соответствие формальным признакам Положения о Конкурсе. По результатам этого этапа участник или допускается на отборочный этап, или его заявка признаётся не соответствующей требованиям Положения Конкурса. После окончания срока приема заявок на участие в Конкурсе передает все подготовленные документы и базу данных в Экспертный Совет Конкурса.

4.3.6. Экспертный Совет Конкурса по представленным участниками материалам определяет финалистов Конкурса. Не позднее 19 сентября 2018 г. приглашает их к участию в финале Конкурса с 25.09.2018 г. по 28.09.2018 г. в Москве. Участие в финале предусматривает в т.ч. онлайн-участие (дистанционное участие).

Для определения победителей Конкурса финалисты должны будут лично представить заявленные конкурсные работы (опытные образцы, модели, макеты, реальные объекты) на Выставке работ финалистов Конкурса в рамках 24-й международной выставке «Мир детства-2018» в Экспоцентре на Красной Пресне.

4.4. ТРЕБОВАНИЯ К ПРЕДСТАВЛЯЕМЫМ ДОКУМЕНТАМ

4.4.1. Участник должен указать в заявке категорию Конкурса («дизайн-проект» или «реальный объект») и номинацию, которая соответствует виду конкурсной работы. Оргкомитет оставляет за собой право изменить указанную участником номинацию на рекомендуемую Экспертным Советом.

4.4.2. Заявка по категории **ДИЗАЙН-ПРОЕКТ** должна содержать (в электронном виде):

- Текстовое описание конкурсной работы, в сжатой, емкой форме раскрывающее главную идею, концепцию предложенного решения, отражающего авторское видение темы, новизны и оригинальности разработки, привлекательности для покупателей. Примерное описание конкурсной работы приведено в разделе 2 Приложения 1;
- Необходимые для понимания сути разработки фотографии и графические материалы (эскизный проект, визуализация, проектное предложение), в электронном виде в графических форматах eps, ai, jpg, tiff (растровые изображения должны быть размером не менее 3500x2500 точек); 3DMax (вместе с рендером не менее 3500x2500 точек), дающих необходимое представление о стилевом и технологическом решении объекта, оригинальных деталей;
- Видео-визитку (по желанию) с презентацией дизайн-проекта, не более 3х минут (файл не более 1 Гб или ссылку на скачивание с любого файлообменника).

4.4.3. Заявка по категории **ДИЗАЙН- ОБЪЕКТ** должна содержать (в электронном виде):

- Текстовое описание конкурсной работы, в сжатой, емкой форме раскрывающее главную идею, концепцию дизайна выпускаемого товара, отражающего авторское видение темы, новизны и оригинальности разработки, преимуществ перед аналогами, имеющимися на рынке. Примерное описание конкурсной работы приведено в Приложении №1 Договоре-заявке.
- Необходимые для понимания сути конкурсной работы графические материалы, фотографии;

- Видео-визитку (по желанию) с презентацией заявленной конкурсной работы, не более 3х минут (файл не более 1 Гб или ссылку на скачивание с любого файлообменника);
- Скан документа о принадлежности интеллектуальной собственности на конкурсную работу организации – участнику (при наличии);

Организации могут прилагать любые другие материалы для доказательства новизны, оригинальности и преимуществ своей конкурсной работы, например

справку о выставочном приоритете;

скан патента на промышленный образец или приоритетной справки о подаче заявки;

сканы документов, подтверждающих начало производства продукции сертификаты соответствия и т.д.

Организатор вправе запросить дополнительные документы.

4.4.4. Не допускается использование в дизайне разработки объектов, содержащих результаты интеллектуальной деятельности третьих лиц, а также изображений граждан и прочих элементов, для использования которых необходимо согласие третьих лиц.

4.5. ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ КОНКУРСА

4.5.1. Для рассмотрения и оценки конкурсных работ, определения победителей и лауреатов Оргкомитет формирует Экспертный Совет из представителей науки, образования, ведущих специалистов и отраслевых экспертов. В состав Экспертного Совета конкурса входят известные российские и зарубежные дизайнеры, представители творческих союзов и профессиональных объединений в области дизайна, ведущие специалисты творческих вузов, известные специалисты в области детской психологии, физиологии, медицины, педагогики, социальной сферы, маркетинга и брендинга, представители профильных предприятий, занимающихся производством детских товаров и др. В состав Экспертного Совета могут входить или привлекаться в качестве экспертов специалисты в конкретных областях деятельности в соответствии с номинациями оцениваемой продукции.

Организаторы Конкурса не имеют обязательств перед Участниками Конкурса за соответствие членов Экспертного Совета каким-либо требованиям или характеристикам.

4.5.2. В функции Экспертного совета Конкурса входит:

- оценка отобранных заявок с точки зрения формального их соответствия требованиям к содержанию и уровню представляемых на Конкурс материалов на первом этапе Конкурса;

- определение финалистов Конкурса;

- определение победителей и лауреатов Конкурса.

Экспертный Совет не ставит своей задачей определение лучшей и худшей продукции. Цель – определить только лучшие образцы в своих номинациях, не причинив никакого ущерба имиджу продукции, не вошедшей в число награжденных.

4.5.3. Заключение Экспертного Совета по материалам, направленным на Конкурс, не разглашаются, апелляции по ним не принимаются и не рассматриваются.

4.6. ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ЛАУРЕАТОВ КОНКУРСА:

4.6.1. Конкурсный отбор проводится отдельно по каждой из категорий, а внутри категории – по каждой из номинаций, в которой определяются победитель и лауреаты.

Количество номинантов по каждой номинации может быть различным и определяется с учетом поступивших в нее заявок. При подаче менее трех заявок на одну номинацию победитель не определяется.

4.6.2. Экспертный Совет самостоятельно определяет регламент своей работы.

Процедура определения победителей Конкурса построена на независимом мнении каждого из экспертов. Критерии отбора финалистов, а также победителей и лауреатов вырабатываются и определяются членами Экспертного совета самостоятельно, на основе следующих обобщенных критериев:

Критерии оценки	Описание
Креативность	Концептуальность, оригинальность и новизна дизайнерских и конструктивных решений объекта дизайна
Эстетика	Визуальное привлечение и эстетическая интерпретация. Образная и стилевая выразительность, яркость и запоминаемость образа; Композиционная целостность, для средовых решений - архитектура дизайн-концепции пространства
Эмоции	Забавная, вызывает радость и желание играть
Ценности	Культуросообразность, образовательный и развивающий потенциал, полезность, поддерживает взаимодействие со сверстниками и совместные игры
Инновационность	Использование инновационных идей, форм, материалов и технологий
Функциональность	Вариативность, играбельность, юзабилити свойства
Эргономика	Легкость в использовании, удобство, лаконичность и компактность
Экология	Современный экологичный подход, соответствие требованиям устойчивости
Безопасность	Опережающие стандарты, включая аспекты социально-психологической безопасности детей (отсутствие агрессивных и отрицательных смысловых значений), соответствие возрасту ребенка
Технологичность	Возможность массового производства продукции, применимость, простота и эффективность реализации

При обработке и анализе материалов, оценке их объективности, эксперты исходят из принципов взаимного доверия, личной ответственности и требовательности в процессе экспертной оценки по 10-балльной шкале (1 – минимальная оценка, 10- максимальная оценка). Балльные листы (бюллетень) носят именной характер. Эксперт после передачи заполненного им балльного листа в управление не может отозвать или изменить свои оценки.

Схема подведения результатов учитывает многие показатели, поэтому все участники, вне зависимости от вида деятельности и иных показателей поставлены в равные условия.

4.6.3. Решение о награждении победителей принимается на основе заключения Экспертного совета простым большинством голосов от списочного состава и оформляется протоколом.

Победители и лауреаты определяются путем простого подсчета количества баллов, полученных от проголосовавших экспертов (по каждой из категорий).

Победителями признаются финалисты, инновационные идеи и товары которых отвечают условиям Конкурса и получили высший балл Экспертного Совета в своей номинации.

Экспертный Совет определяет лауреатов Конкурса из числа финалистов, идеи и товары которых набрали в своей номинации меньше баллов, чем победители.

Экспертный Совет может установить гран-при за особо выдающиеся достижения.

4.6.4. Об итогах Конкурса Экспертный Совет составляет протокол с указанием хода и результатов экспертизы, который передается Оргкомитету Конкурса.

Экспертные оценки участникам конкурса не предъявляются и не комментируются.

Результаты экспертизы апелляции не подлежат.

4.7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И ПРИЗОВОЙ ФОНД КОНКУРСА

4.7.1. Объявление результатов Конкурса и церемония награждения победителей проводится в рамках международной выставки «Мир детства» в соответствии с этапом Конкурса.

4.7.2. Призовой фонд конкурса в размере 1 000 000 (Один миллион) рублей формируется организатором конкурса. Премияльный фонд распределяется по итогам всех 3 (Трех) этапов конкурсного отбора и включает победителей II-III этапов, включая участников акселерационной программы не позднее сентября 2019 г..

Организации и предприятия-инвесторы могут дополнительно устанавливать специальные призы и денежные гранты для поощрения лучших разработок Конкурса в соответствии с Гражданским кодексом Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 N 14-ФЗ (ред. от 23.05.2018), ст. 1057.

4.7.3. Победители Конкурса награждаются:

- дипломами
- специальным призом
- ценными подарками и поощрительными призами от организаторов и партнеров Конкурса
- сертификатами на услуги партнёров Конкурса по продвижению разработки (товара)

Победители Конкурса также получают организационные ресурсы в виде:

- размещения информации о победителях на сайте Конкурса, в социальных сетях, тематических печатных/электронных каталогах, на сайтах организаторов и партнеров Конкурса, в отраслевом Реестре инновационной, высокотехнологичной продукции и технологий ИДТ
- широкого освещения в национальной прессе с использованием информационных партнерских ресурсов.

4.7.4. Лауреаты Конкурса награждаются:

- дипломами
- ценными подарками и поощрительными призами от организаторов и партнеров Конкурса

Информация о лауреатах размещается на сайте Конкурса, в социальных сетях, тематических печатных/электронных каталогах, на сайтах организаторов и партнеров Конкурса, в Реестре инновационной, высокотехнологичной продукции и технологий ИДТ

4.7.5. Итоги Конкурса, списки победителей, лауреатов и финалистов публикуются в СМИ – партнерах конкурса.

4.8. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ АВТОРА

- 4.8.1. Участник подтверждает и гарантирует, что является автором (правообладателем) разработки, представленной на конкурс.
- 4.8.2. Участник гарантирует, что все указанные в договоре-заявке материалы, идеи и иные результаты интеллектуальной деятельности не нарушают авторских и иных исключительных прав третьих лиц. Участник полностью принимает на себя ответственность за такие нарушения.
- 4.8.3. Принимая участие в конкурсе, Участник подтверждает свое согласие на использование его имени (названия предприятия) и фотографий эскизов/опытных образцов/продукции в информационных материалах Оргкомитета, посвященных конкурсу.
- 4.8.4. Модели (опытные образцы) победителей и лауреатов конкурса возвращаются участникам.
- 4.8.5. Организатор конкурса обязуется использовать материалы³ автора в соответствии с целями и задачами конкурса.
- Данное положение включает в себя право Организатора Конкурса предоставлять публичный доступ к материалам Конкурса на сайтах, содержащих информацию о Конкурсе, а также право использовать имя и образ автора в связи с продвижением и популяризацией Конкурса, для чего Участник безвозмездно передает Организатору право по продвижению результатов интеллектуальной деятельности (поданной продукции на конкурс), территория использования – весь мир.
- Оргкомитет Конкурса гарантирует соблюдение прав авторов и правообладателей. Любая информация, представленная участниками, будет использована по целевому назначению. Организаторы конкурса оставляют за собой право демонстрировать и распространять защищенные материалы автора (патент, свидетельство, сертификат, лицензия) и использовать во всех рекламных материалах по продвижению интеллектуальной собственности участников Конкурса.
- 4.8.6. Если нет иного соглашения между автором и Организаторами Конкурса в письменном виде, подписанного обеими сторонами, автор не может требовать от Организаторов Конкурса какой-либо компенсации или платы за использование и демонстрацию своих материалов.

5. ОТКРЫТОСТЬ ИНФОРМАЦИИ

³Термин «материалы автора» означает любые материалы, предоставленные Участниками Организаторам конкурса.

Настоящее Положение и информация о ходе проведения Конкурса предоставляется для ознакомления всем заинтересованным лицам, претендующим на участие в Конкурсе.

Все материалы Конкурса открыто публикуются на сайте Организатора, а также на сайтах компаний и организаций, оказывающих Конкурсу информационную, организационную и иную поддержку.

Положение о Конкурсе публикуется в СМИ, доводится до сведения субъектов ИДТ и участников отраслевых выставок, интернет-площадок и иных публичных ресурсов доступными организаторам средствами.

Участники вправе потребовать от Оргкомитета разъяснения пунктов настоящего Положения.

Информационный обмен между Оргкомитетом и участниками конкурса осуществляется на добровольной основе.

6. ФИНАНСИРОВАНИЕ КОНКУРСА

Проведение Конкурса осуществляется при поддержке Минпромторга России в рамках реализации общепромышленного проекта «Индустриальная карта Игропрома России».

Финансово-хозяйственную деятельность от лица Оргкомитета Конкурса ведет уполномоченный оператор: Некоммерческая организация «Национальная ассоциация игрушечников России» (НАИР). Организатор вправе передавать свои полномочия (частично или полностью) в установленном законодательстве порядке в адрес Ассоциации предприятий индустрии детских товаров «АИДТ».

Расходование финансовых средств осуществляется в соответствии с требованиями Федерального закона «О некоммерческих организациях», Налогового кодекса Российской Федерации и иных законодательных актов РФ.

Организаторы конкурса оставляют за собой право вносить изменения в Положение и Регламент проведения конкурса.

7. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Заявки на участие в Конкурсе направляются в электронном виде по адресу: konkurs@acgi.ru с пометкой «на Конкурс «Да-Дизайн!».

Координатор конкурса-акселератора «Да-Дизайн!» - Инна Нурлиева

Адрес Оргкомитета Конкурса:

Некоммерческая организация «Национальная ассоциация игрушечников России»

Почтовый адрес: 121165, г. Москва, ул. Студенческая, дом 33, стр. 14

Телефон/факс: +7 (499)519 02 81 (83)

Электронная почта: konkurs@acgi.ru

Интернет-сайт Конкурса: www.design4kids.ru