

ПОЛОЖЕНИЕ

о конкурсе «Creative Start: Инкубатор креативных индустрий для подростков и учителей Карагандинской области»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения конкурса «Creative Start» (далее — Конкурс).

1.2. Конкурс проводится в рамках грантовой программы Cummins Employee Led Grant 2025.

1.3. Организаторы Конкурса:

- ЧФ «Аяла» (AYALA Charity Foundation) — грантополучатель, администрирование гранта, выплата призового фонда

- ОФ «TransforNATION Lab» — исполнитель, разработка методологии, проведение программы

1.4. **Спонсор Конкурса:** Cummins Inc.

1.5. Конкурс проводится в период с **10 апреля по 6 июня 2026 года**.

1.6. Место проведения:

- Онлайн-этап: платформа CreativeStart.kz, Telegram-группы, Zoom

- Финальный этап (Demo Day): г. Караганда, офлайн

2. Цели и задачи Конкурса

2.1. **Цель Конкурса:** Развитие креативного предпринимательства среди подростков и учителей Карагандинской области через обучение, менторство и создание проектов в креативных индустриях.

2.2. Задачи:

- Обучить подростков практическим навыкам в креативных индустриях (дизайн-мышление, создание контента, работа с AI-инструментами, командная работа, питчинг)

- Обучить учителей инновационным методологиям для дальнейшего использования в образовательном процессе

- Создать масштабируемую модель образовательной программы для тиражирования в других регионах

- Способствовать развитию ESG-компетенций (экология, инклюзия, осознанное потребление)

3. Участники Конкурса

3.1. Первичные участники — подростки (до 100 человек):

- Возраст: 14-18 лет

- Проживание: Карагандинская область

- Приоритетные категории:

- Дети из малообеспеченных семей

- Воспитанники детских домов и государственных учреждений

- Жители сельских и отдалённых районов с ограниченным доступом к образованию

- Молодёжь с особыми образовательными потребностями

3.2. Вторичные участники — учителя (20+ человек):

- Школьные учителя и педагоги из школ Карагандинской области (городские и сельские)


- Участвуют в роли менторов команд





3.3. Участие в Конкурсе является **бесплатным**.

3.4. Участники объединяются в **команды по 2-5 человек** с прикреплённым ментором-учителем.

4. Направления (треки) Конкурса

4.1. Участники выбирают одно из пяти направлений при подаче заявки:

№	Трек	Описание	Финальный продукт
1	 GameDev	Разработка обучающих и социальных игр	Playable Game Prototype

№	Трек	Описание	Финальный продукт
2	 Mobile Video Production	Создание видеоконтента на социальные темы	Короткометражный видеопроект
3	 AI Animation	Использование ИИ-инструментов для анимации	AI-анимированный ролик (15-30 сек)
4	 Publishing & Comics	Иллюстрированные книги, комиксы, зины	Первая глава комикса
5	 Music & Beatmaking	Битмейкинг, сонграйтинг, запись и продакшн	Оригинальный трек

4.2. Каждое направление курируется ментором-экспертом.

5. Образовательная программа

5.1. Программа включает **11 учебных модулей:**

Общие модули (для всех участников):

Модуль	Название
01	Введение в креативное предпринимательство
02	Дизайн-мышление для школы
03	ПрофНавигатор
04	Учитель нового поколения
05	Эмоциональный интеллект
06	Нейрокоучинг

Трековые модули (по выбранному направлению):

Модуль	Название
07	GameDev: от игрока к создателю
08	Mobile Video Production
09	AI Animation
10	Publishing & Comics
11	Music & Beatmaking

5.2. Каждый модуль содержит 7 тем. Каждая тема включает: видеолекцию, практическое задание, квиз, рабочую тетрадь и домашнее задание.

5.3. Система оценки прогресса:

- 110 XP за каждую тему (просмотр видео + практика + квиз + ДЗ)
- 770 XP за модуль (7 тем × 110 XP)
- Максимум 5 390 XP за программу (7 модулей)

- Бейдж за каждую завершённую тему (77 уникальных бейджей)

5.4. Условия прохождения образовательных модулей и их влияние на результаты конкурса

5.4.1. **Общий принцип.** Участие в образовательной программе Конкурса предусматривает прохождение модулей, предусмотренных программой инкубатора. Прохождение всех модулей программы **не является обязательным** условием для участия в Конкурсе и допуска к финальному этапу.

5.4.2. **Обязательный минимум.** Обязательным для каждой команды является:

- Прохождение модуля, соответствующего выбранному командой треку (один из 5 трековых модулей: GameDev, Mobile Video, AI Animation, Publishing & Comics, Music & Beatmaking);
- Выполнение предусмотренных в рамках данного модуля практических заданий.

5.4.3. **Дополнительные модули.** Участникам предоставляется возможность проходить дополнительные модули программы по собственному усмотрению с целью углубления знаний и повышения качества проекта. К дополнительным модулям относятся:

- Модуль 01 «Введение в креативное предпринимательство»
- Модуль 02 «Дизайн-мышление для школы»
- Модуль 03 «ПрофНавигатор»
- Модуль 05 «Эмоциональный интеллект»
- Модуль 06 «Нейрокоучинг»
- Любые другие трековые модули (07-11), не являющиеся основным для команды

5.4.4. **Влияние на финальную оценку.** При оценке проектов на финальном этапе Конкурса жюри учитывает не только качество представленного проекта, но и уровень вовлечённости команды в образовательную программу. Вовлечённость измеряется через:

- Количество пройденных модулей
- Количество выполненных практических заданий
- Накопленные XP и полученные бейджи

5.4.5. **Стимулирование активного участия.** Настоящие условия направлены на стимулирование активного участия команд в образовательной программе Конкурса, поскольку именно образовательный компонент является ключевой ценностью инкубатора.

6. Порядок проведения Конкурса

6.1. Этап 1: Регистрация и отбор (10-24 апреля 2026)

6.1.1. Регистрация открывается **10 апреля 2026 года** на платформе CreativeStart.kz.

6.1.2. Срок подачи заявок: **до 24 апреля 2026 года** (23:59, время Астаны).

6.1.3. Для участия необходимо:

- Заполнить онлайн-анкету (ФИО, возраст, школа, контактные данные)
- Выбрать одно из 5 направлений
- Написать мотивационное письмо (3-5 предложений)
- Для учителей: указать предмет, школу, опыт проектной работы

6.1.4. Отбор участников проводится Организаторами до 19 апреля 2026 года на основе:

- Полноты и качества заявки
- Мотивационного письма участника
- Приоритетной категории (п. 3.1)
- Баланса направлений (равномерное распределение по трекам)

6.1.5. Результаты отбора публикуются в Telegram-канале Конкурса и направляются участникам на email.

6.2. Этап 2: Буткемп (24 апреля 2026)

6.2.1. Формат: онлайн (Zoom / платформа).

6.2.2. Программа буткемпа:

- Представление менторов и экспертов
- Формирование команд по направлениям
- Распределение менторов-учителей
- Формирование Telegram-групп команд

- Выступление эксперта
- Менторская сессия «Как делать проекты»

6.2.3. Участие в буткемпе является **обязательным**.

6.3. Этап 3: Спринты (25 апреля — 30 мая 2026)

6.3.1. Проводятся 6 общих спринтов в онлайн-формате:

Спринт	Дата	Программа
№1	25 апреля	Выступление эксперта, менторская сессия
№2	2 мая	Выступление эксперта, менторская сессия
№3	9 мая	Выступление эксперта, менторская сессия
№4	16 мая	Выступление эксперта, менторские сессии, доработка прототипов, подготовка питч-презентаций
№5	23 мая	Выступление эксперта, менторская сессия, загрузка проектных работ на платформу
№6	30 мая	Полуфинал — защита проектов онлайн, менторская сессия

6.3.2. Между спринтами участники работают самостоятельно в командах с поддержкой менторов через Telegram.

6.3.3. Участники обязаны пройти обучающие модули, выполнять практические задания и участвовать в менторских сессиях.

6.3.4. **Дедлайн загрузки проектных работ: 23 мая 2026 года** (Спринт №5).

6.4. Этап 4: Отбор полуфиналистов (25-29 мая 2026)

6.4.1. Члены жюри оценивают загруженные проектные работы.

6.4.2. Критерии оценки — см. раздел 7 настоящего Положения.

6.4.3. Список полуфиналистов публикуется до **29 мая 2026 года**.

6.5. Этап 5: Полуфинал (30 мая 2026)

6.5.1. Формат: онлайн-защита проектов (Спринт №6).

6.5.2. Каждая команда представляет проект перед жюри (10 минут питч + 5 минут вопросы).

6.5.3. По итогам полуфинала определяются **финалисты**, которые приглашаются на Demo Day.

6.6. Этап 6: Demo Day — Финал (6 июня 2026)

6.6.1. Формат: **офлайн**, г. Караганда.

6.6.2. Финалисты представляют проекты перед жюри на сцене.

6.6.3. Состав жюри:

- Представители Cummins Inc. (волонтёры, инженеры)

- Эксперты креативных индустрий

- Представители Организаторов

6.6.4. Программа Demo Day:

- Питч-сессии финалистов

- Оценка жюри

- Нетворкинг

- Церемония награждения

7. Критерии оценки проектов

7.1. Проекты оцениваются по следующим критериям:

№	Критерий	Описание	Макс. балл
1	Актуальность проблемы	Насколько значима выбранная проблема для целевой аудитории	20
2	Креативность решения	Оригинальность подхода, нестандартность	20
3	Качество продукта	Техническое исполнение, завершённость прототипа	20
4	ESG-компонент	Вклад в инклюзию, экологию или устойчивое развитие	15
5	Командная работа	Вовлечённость участников, распределение ролей	10
6	Питч-презентация	Ясность, убедительность, структура выступления	15
	ИТОГО		100

7.2. Оценка проводится каждым членом жюри индивидуально. Итоговый балл — среднее арифметическое оценок всех членов жюри.

7.3. **Правила разрешения спорных ситуаций (tiebreaker).**

В случае, если по итогам оценки жюри несколько команд набирают сопоставимое количество баллов и возникает необходимость принятия решения между ними, применяется следующая последовательность приоритетов:

Приоритет 1 — Прохождение образовательных модулей (основной tiebreaker). Преимущество предоставляется команде, которая:

- прошла большее количество образовательных модулей программы (включая дополнительные);
- выполнила все предусмотренные задания в рамках этих модулей;
- имеет более высокий суммарный показатель XP и количество полученных бейджей.

Приоритет 2 — ESG-компонент. Если после применения Приоритета 1 равенство сохраняется, приоритет отдаётся проектам с более высоким баллом по критерию «ESG-компонент» (п. 7.1, критерий №4).

Приоритет 3 — Решение жюри. При сохранении равенства после применения Приоритетов 1 и 2 решение принимается путём открытого голосования членов жюри простым большинством.




7.4. Данные критерии tiebreaker используются как **дополнительный фактор** при принятии решения жюри и направлены на стимулирование активного участия команд в образовательной программе Конкурса.

8. Призовой фонд и награждение

8.1. Общий призовой фонд Конкурса составляет **3 000 000 (три миллиона) тенге**.

8.2. Призовой фонд администрируется ЧФ «Аяла».

8.3. **Распределение призового фонда:**

Место	Награда
 1 место (Гран-при)	1 000 000 KZT
 2 место	600 000 KZT
 3 место	400 000 KZT
Лучший ESG-проект	300 000 KZT
Лучший по каждому треку (5 номинаций)	100 000 KZT × 5 = 500 000 KZT
Приз зрительских симпатий	200 000 KZT
ИТОГО	3 000 000 KZT

Указанные суммы призового фонда являются суммами до налогообложения. Выплата призов осуществляется с удержанием налогов и иных обязательных платежей в соответствии с законодательством Республики Казахстан.

8.4. Призы выплачиваются на банковский счёт одного из членов команды (по решению команды) или разделяются между участниками поровну.

8.5. Все участники Конкурса получают:

- Электронный сертификат участника программы Creative Start
- Доступ к материалам на платформе после завершения программы
- Портфолио с проектной работой

8.6. Учителя-менторы получают:

- Сертификат учителя-ментора программы Creative Start (TransforNATION + Cummins)
 - Вступление в alumni-сообщество
-

9. Права и обязанности участников

9.1. Участники имеют право:

- Бесплатно пользоваться всеми образовательными материалами Конкурса
- Получать менторскую поддержку на протяжении всей программы
- Обращаться к Организаторам по вопросам участия через Telegram-чат и email
- Отказаться от участия на любом этапе (без компенсации)

9.2. Участники обязаны:

- Своевременно выполнять задания и загружать работы
- Участвовать в буткемпе (24 апреля) и общих спринтах (25 апреля — 30 мая)
- Пройти обязательный модуль по выбранному треку и выполнить его практические задания (см. п. 5.4.2)
- Соблюдать этические нормы общения в группах и на мероприятиях
- Загрузить финальную проектную работу до дедлайна (23 мая 2026 года)
- Предоставить согласие на использование фото/видео материалов в отчётности проекта

9.3. Организаторы оставляют за собой право:

- Отстранить участника за нарушение этических норм
 - Изменить формат или даты отдельных мероприятий с предварительным уведомлением
 - Не допустить к полуфиналу команды, не загрузившие проектные работы в срок
-

10. Интеллектуальная собственность

10.1. Все проекты, созданные в рамках Конкурса, являются интеллектуальной собственностью их авторов (участников команд).

10.2. Организаторы получают неисключительное право использовать описания, скриншоты и демо-видео проектов в целях:

- Отчётности перед спонсором (Cummins Inc.)
- Продвижения программы Creative Start
- Информирования СМИ

10.3. Авторство участников указывается при любом публичном использовании материалов проектов.

11. Персональные данные

11.1. Организаторы обрабатывают персональные данные участников (ФИО, возраст, школа, контактные данные) исключительно в целях проведения Конкурса и отчётности перед спонсором.

11.2. Данные не передаются третьим лицам, за исключением спонсора (Cummins Inc.) в рамках грантовой отчётности.

11.3. Подача заявки означает согласие участника (и его законного представителя для лиц младше 18 лет) на обработку персональных данных.

12. Контактная информация

Роль	Имя	Контакт
Руководитель программы	Давид Туганов	david@creata.team
Проектный менеджер	Анар Жетписбай	—
Комьюнити-менеджер	Анель Нуржатаева	—

Платформа: CreativeStart.kz **Telegram-канал:** [будет добавлен]

13. Заключительные положения

13.1. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения Организаторами и действует до завершения всех этапов Конкурса.

13.2. Организаторы вправе вносить изменения в Положение с обязательным уведомлением участников через официальные каналы (платформа, Telegram-канал).

13.3. По вопросам, не урегулированным настоящим Положением, решения принимаются Организаторами совместно.

13.4. Подача заявки на участие в Конкурсе означает полное и безоговорочное принятие условий настоящего Положения.

Утверждено:

_____ / Давид Туганов Руководитель программы Creative Start
ОФ «TransforNATION Lab»

Дата: «___» апреля 2026 г.
