|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн (Юниоры)»

Итогового (межрегионального) этапа Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы»

Сахалинская область

2025 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc142037183)

[1.1. Общие сведения о требованиях компетенции 4](#_Toc142037184)

[1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «Моушн Дизайн» 4](#_Toc142037185)

[1.3. Требования к схеме оценки 9](#_Toc142037186)

[1.4. Спецификация оценки компетенции 9](#_Toc142037187)

[1.5. Конкурсное задание 10](#_Toc142037188)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 10](#_Toc142037189)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 10](#_Toc142037190)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 12](#_Toc142037191)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 14](#_Toc142037192)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 15](#_Toc142037193)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 15](#_Toc142037194)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

1. ФГОС – Федеральный государственный образовательный стандарт
2. ПС – Профессиональный стандарт
3. КЗ – Конкурсное задание
4. ИЛ – Инфраструктурный лист
5. ПО – Программное обеспечение
6. ТК – Требования компетенции

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Моушн Дизайн» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Моушн Дизайн»

*Перечень видов профессиональной деятельности, умений и знаний, и профессиональных трудовых функций специалиста (из ФГОС/ПС/ЕТКС.) и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*

*Таблица №1*

**Перечень профессиональных задач специалиста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| 1 | **Проектно-техническая документация, организация рабочего процесса и безопасность** | **18** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы; * Приемы и тенденции сферы деятельности моушн дизайна; * Пайплайн создания проекта в индустрии; * Методы работы в рамках ограничений, действующих в сфере деятельности; * Анализировать референсы и задачи, выбирать наиболее эффективные пути решения; * Общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Составлять техническое задание; * Понимать технические условия заказчика и проекта; * Своевременно справляться с поставленной задачей; * Действовать самостоятельно и профессиональным образом; * Изучать предметную область проекта; * Организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений; * Своевременно справляться с быстрым изменением условий проекта; * Справляться с многозадачностью; * Проявлять интерес к новым тенденциям в мире; * Проводить анализ уже существующих работ; * Сосредотачиваться на областях улучшения работы; * Использовать аналитические навыки для определения требований технических условий; * Специалист должен уметь находить решение проблем, возникающих в процессе исполнения условий технического задания проекта; * Организовывать рабочий процесс; * Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии; * Определять целевую аудиторию проекта; * Организовывать и поддерживать структуру папок в директориях ПК (для итогового вывода продукта и архивирования); * Грамотно составлять документацию. |  |
| 2 | **Менеджмент и коммуникация** | **10** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Важность умения внимательно слушать и запоминать; * Важность умения правильно донести визуализированную информацию заказчику; * Как правильно определить идею, которую хотел донести дизайнер или заказчик; * Важность построения доверительных межличностных отношений с заказчиком; * Важность правильной формулировки темы вопроса; * Важность адекватного восприятия критики; * Важность разрешения недопонимания и конфликтных ситуаций. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Правильно определять контент-стратегию для поддержания бренда; * Уметь правильно донести информацию до зрителя(потребителя); * Презентовать проект; * Предоставление конструктивного фидбека и умение правильно реагировать на неконструктивные отзывы. |  |
| 3 | **Программное обеспечение и компьютерная графика** | **18** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов; * Как решать вопросы различной сложности, связанные с ПО; * Принципы построения топологии под subdivision для работы в production; * Основы графического оформления информационных программ и оперативной графики. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Максимально использовать текстуры, линии, контраст и цвет; * Представлять навыки своей работы в доступной информационной среде; * Владеть пакетами программ разработки растровой и векторной графики; * Владеть пакетами программ разработки 3D графики; * Разрабатывать и отрисовывать 2D графику; * Моделировать и разрабатывать 3D графику; * Использовать программы для работы со звуком/работать и редактировать звуковые дорожки; * Настраивать параметры для импорта и экспорта звуковых дорожек; * Использовать нейросети для реализации задачи; * Создавать базовые и продвинутые текстуры и шейдеры; * Осуществлять экспорт с настройкой параметров под определенную задачу; * Редактировать и адаптировать исходники созданного дизайна 2D и 3D графики. |  |
| 4 | **Анимация и композитинг** | **30** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Основы и принципы классической анимации; * Основы программирования; * Форматы телевизионного изображения; * Технические параметры телевизионного изображения; * Принципы видеомонтажа; * Основы видеодизайна; * Основы композитинга, а именно основы оптики, функции альфа-канала; * Основные тенденции в сфере анимации, основные стили в анимации и техники; * Настройки экспорта и импорта анимации; * Параметры анимации. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Анализировать недочеты и искать новые креативные методы подачи информации через анимацию или видео; * Создавать анимационную графику с соблюдением фирменного стиля; * Создавать анимационные ролики; * Анимировать 2D и 3D графику; * Создавать скелет объекта и выполнять риггинг в 2D и 3D пакетах; * Создавать симуляцию объектов разного плана в 3D и 2D пакетах; * Создавать эффекты; * Удалять в анимации, видео или фотоматериале лишние детали и ненужные элементы; * Работать с функциями захвата движения; * Создавать анимацию движения камеры; * Кастомизировать анимационные ролики с применением кода; * Создавать анимационные ролики с использованием искусственного интеллекта; * Работать с имеющимися ассетами; * Выполнять анимацию интерфейсов программного обеспечения или информационных систем в программах по работе с анимацией; * Выполнять технику объединения визуальных элементов из разных источников в единые видеоматериалы. |  |
| 5 | **Драматургия и сценарное мастерство** | **15** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Алгоритмы разработки сценариев; * Как правильно структурировать информацию для подачи зрителю; * Основы сценарного искусства; * Основные принципы создания раскадровок и сторибордов; * Основы драматургии и сценарного мастерства; * Базовые съемочные ракурсы и стандартные движения камеры для показа в сценарии; * Работать с готовыми сценариями. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Выстраивать структуру рассказа; * Создавать истории с сильной драматургией; * Работать с готовыми сценариями (продолжать их и изменять); * Разрабатывать сториборды и раскадровки; * Правильно структурировать раскадровки и сториборды относительно сценария; * Использовать в своих историях яркие примеры из искусства, медиа и литературы. |  |
| 6 | **Композиция, цветокоррекция и типографика** | **9** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Основы изобразительного искусства, иллюстрации; * Важность наличия вкуса, насмотренности; * Художественные стили; * Теорию цвета и типографику; * Основы композиции и модульной сетки; * Основы цветокоррекции; * Законы киноискусства; * Современные тренды дизайна. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Выполнять цветокоррекцию; * Быть креативным, проявлять художественный вкус. |  |

1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

*Таблица №2*

**Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерий/Модуль** | | | | | **Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |
| **Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |  | **A** | **Б** | **В** |  |
| **1** | 3,7 | 7,0 | 7,3 | 18 |
| **2** | 3,9 | 4,0 | 2,1 | 10 |
| **3** | 9,5 | 6,6 | 1,9 | 18 |
| **4** | 7,2 | 7,0 | 15,8 | 30 |
| **5** | 7,8 | 3,7 | 3,5 | 15 |
| **6** | 2,6 | 4,0 | 2,4 | 9 |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | | **34,70** | **32,30** | **33,00** | **100** |

1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

*Таблица №3*

**Оценка конкурсного задания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Критерий** | | **Методика проверки навыков в критерии** |
| **А** | **Интро для продакшена** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификации создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Художественное качество итогового рендера. |
| **Б** | **Эксплейнер видео** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификации создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Требования к работе со звуком.  Художественное качество итогового рендера. |
| **В** | **Анимация персонажа** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификации создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Художественное качество итогового рендера. |

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 11 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний конкурсанта должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 3 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 2 модуля, и вариативную часть – 1 модуль. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

**Модуль А. *Интро для продакшена* (вариатив)**

*Время на выполнение модуля: 3 часа*

**Задание:**

*Создать универсальную заставку для каналов видеохостингов с 3D-версией логотипа компании «Бронницкий Ювелир». Бронницкий Ювелир чтит традиции ювелирной моды, воплощая в украшениях тренды предстоящих сезонов. Ссылка на интернет-источник:* [*https://www.bronnitsy.com*](https://www.bronnitsy.com)



*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Б. *Эксплейнер видео* (инвариант)**

*Время на выполнение модуля: 4 часа*

**Задание:**

*Разработать рекламный пре-ролл для клиентов фирмы «Лемонграсс». Лемонграсс – это дома от Современника! Это значит, что мы против привычного и унылого, делаем больше, чем положено у других застройщиков. Больше, чем привыкли люди. Вводим новые стандарты для повышения качества жизни и счастья жильцов.*



*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария,* *требованиям к работе со звуком, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль В. *Анимация персонажа* (инвариант)**

*Время на выполнение модуля: 4 часа*

**Задания:**

*Разработка анимации и создание рига персонажа в анимационном ролике для рекламы искусственного интеллекта (ИИ).*



*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ*[[2]](#footnote-2)*

Конкурсант при выполнении каждого из конкурсных модулей обязан отправить файлы на рендер до конца времени текущего модуля, после окончания времени прекратить выполнение какой-либо работы. Если в момент завершения официального времени модуля рендер находится в процессе выполнения, то рабочая машина конкурсанта дополнительно получает 20 минут на рендер, какие-либо взаимодействия до завершения рендера конкурсантами или экспертами с рабочей машиной строго запрещено, после завершения дополнительных 20 минут работа считается завершенной.

После завершения времени на рендер все программы закрываются, файлы не сохраняются, менять местоположение рендеров и других файлов строго запрещено!

В случае, если рендер не успел завершиться в дополнительное время, процесс рендера прерывается через диспетчера задач. Все программы закрываются, файлы не сохраняются, менять местоположение рендеров и других файлов строго запрещено.

Подготавливать какие-либо файлы в день Д-1 и Д-2, не являющимися экспортированными настройками интерфейса, настройками горячих клавиш, строго запрещено, конкурсант обязан донести до Главного эксперта о любых своих нарушениях, при подозрении нарушения финальный вердикт о нарушении выносится на голосование Главным Экспертом для группы оценки + Индустриального эксперта (без участия эксперта-наставника конкурсанта, который совершил нарушение) при фиксации нарушения конкурсант получает  “0” баллов за все аспекты, которые относятся к совершенному нарушению модуля, на котором было зафиксировано нарушение.

В день Д-2 в критерии оценки, которые описывают в точности конкурсное задание вносится 30% изменений, которые затрагивают технические требования к проектам, обязательные элементы, форматы выходных файлов, а также нейминг выходных элементов проекта. При этом изменения не должны касаться тематики модулей.

Нахождение на конкурсной площадке конкурсантов чемпионата (экспертов-наставников и конкурсантов) запрещено с любыми электронными устройствами, на которых может быть проведено интернет-соединение (включая наручные смарт часы, смартфоны, гарнитуры, персональные компьютеры и ноутбуки). Нахождение на конкурсной площадке с такими электронными устройствами согласовывается с Главным экспертом чемпионата.

Конкурсантам во время выполнения конкурсного задания запрещено пользоваться интернетом и любыми вспомогательными устройствами, на которых может быть проведено интернет-соединение (включая наручные смарт часы, смартфоны, гарнитуры, персональные компьютеры и ноутбуки), если иное не указано в конкурсном задании конкретного этапа чемпионата.

Все конкурсанты имеют право в день Д-1 принести с собой USB-флешку. На USB-флешке может находиться 5 музыкальных композиций хронометражем не более 3 минут.

Использование музыки конкурсантом для прослушивания возможно только после проверки и добавления папки с музыкой на рабочий стол конкурсанта техническим администратором площадки или главным экспертом чемпионата. Если конкурсант во время дней Д1, Д2 или Д3 удалил папку, то папка не восстанавливается, и конкурсант продолжает работу без музыкальных композиций. Для прослушивания музыкальных композиций конкурсанты могут использовать только стандартные проводные наушники.

2.1. Личный инструмент конкурсанта

Неопределенный - можно привезти оборудование по списку, кроме запрещенного.

Список:

* Компьютерная мышь, Проводная, без настраиваемых кнопок. Интерфейс подключения: USB Type-A.

2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Работа в программных обеспечениях, заявленных в инфраструктурном листе, организуется без использования дополнительных плагинов, кодеков и скриптов, если такие не указаны в инфраструктурном листе.

3. Приложения

Приложение 1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение 2. Матрица конкурсного задания

Приложение 3. Инструкция по охране труда

1. *Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-2)