

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«ЗВУКОРЕЖИССУРА»

*Юниоры*

Финал Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в 2025 г

*г. Нижний Новгород, Федеральный технопарк профессионального образования*

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](#_Toc196297995)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc196297996)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ЗВУКОРЕЖИССУРА» 4](#_Toc196297997)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 8](#_Toc196297998)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 8](#_Toc196297999)

[1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ 10](#_Toc196298000)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 11](#_Toc196298001)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 11](#_Toc196298002)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 18](#_Toc196298003)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 20](#_Toc196298004)

[Персональные наушники 20](#_Toc196298005)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 20](#_Toc196298006)

[3. Приложения 20](#_Toc196298007)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

1. *ТрК - Требования компетенции*
2. *ПО - Программное обеспечение*
3. *DAW - Цифровая рабочая станция*
4. *КЗ - Конкурсное задание*
5. *ИЛ - Инфраструктурный лист*
6. *КО - Критерии оценки*
7. *ПЗ - План застройки площадки компетенции*
8. *ЛИК - Личный инструмент конкурсанта*

# 1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

## 1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Звукорежиссура» 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 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 «ЗВУКОРЕЖИССУРА»

*Таблица №1*

**Перечень профессиональных задач специалиста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| **1** | **Организация работы и управление** | **10,00** |
| Специалист должен знать и понимать:• Нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы;• Охват и характеристики индустрии звукозаписи, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями;• Структуру современных компьютерных операционных систем в объеме, достаточном для правильного использования и управления компьютерными файлами и программным обеспечением;• Специализированное программное обеспечение (DAW) в объеме, достаточном для выполнения профессиональных задач.• Принципы интонирования и методов звукоизвлечения;• Формы музыкальных и музыкальных фонограмм, методы построения композиций в соответствии с основными законами драматургии. |  |
| Специалист должен уметь:• Понимать технические условия аудиовизуального произведения;• Выстраивать персональный план работы над заданием в соответствии с техническим регламентом;• Действовать самостоятельно и профессиональным образом;• Организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений;• Справляться с многозадачностью;• Демонстрировать умение распоряжаться временем;• Быть креативным, проявлять художественный вкус, инновационность и изобретательность;• Исправлять возникшие проблемы. |  |
| **2** | **Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений** | **8,90** |
| Специалист должен знать и понимать:* Важность умения внимательно слушать;
* Владеть методом интервью;
* Владеть исследовательскими навыками;
* Значение построения и поддержания продуктивных рабочих отношений;
* Важность разрешения недопониманий и конфликтных ситуаций.
 |  |
| Специалист должен уметь:* Использовать навыки повышения грамотности для:
* Соблюдения документальных инструкций к оборудованию;
* Понимания инструкции по организации рабочего места и другой технической документации;
* Осведомленности о последних рекомендациях по отрасли.
* Использовать навыки устного общения для: Умения наладить логическое и легкое для понимания общение с другими конкурсантами и экспертами.
 |  |
| **3** | **Решение проблем**  | **10,30** |
| Специалист должен знать и понимать:• Природу непредвиденных проблем любого характера, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса;• Методику устранения проблем, связанные с ПО и оборудованием. |  |
| Специалист должен уметь:• Использовать Исследовательские навыки для предотвращения возможных проблем в работе оборудования и ПО;• Использовать навыки решения проблем для нахождения решения, отвечающего требованиям, вытекающим из технических условий;• Использовать навыки организации рабочего времени;• Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии. |  |
| **4** | **Инновация, творческий подход и разработка**  | **19,80** |
| Специалист должен знать и понимать:• Тенденции усовершенствований и направления развития в отрасли;• Как применять соответствующие звукорежиссерские и монтажные приемы;• Стандартные размеры, форматы и установки, в большинстве случаев используемые в отрасли;• Знать базовые навыки производства звуковых фонограмм. |  |
| Специалист должен уметь:• Анализировать произведения других авторов;• Владеть базовыми навыками производства аудиовизуального произведения;• Анализировать основные тенденции в производстве. |  |
| **5** | **Технические аспекты и общие характеристики**  | **51,00** |
| Специалист должен знать и понимать:* Технологические тенденции и направления развития в отрасли;
* Различные процессы производства, присущие им ограничения и методики применения;
* Базовые принципы аудио-монтажа по уровню звуковоспроизведения, ритму, эмоциональности аудиоматериала, субъективной оценки громкости;
* Современные стандарты аудио производства для корректного выполнения процессов импорта, рендеринга, экспорта, просмотра и оценки материала;
* Принципы работы современных алгоритмов компрессии, кодеков и контейнеров;
* Принципы публикации готовой продукции.
 |  |
| Специалист должен уметь:* Сохранять файлы в соответствующем формате;
* Использовать программное обеспечение надлежащим и эффективным образом;
* Организовывать и поддерживать структуру папок при организации медиа данных;
* Создавать необходимое пространственное впечатление для любого вида работ;
* Производить необходимую тембровую и динамическую коррекцию звучания инструментов и голосов в фонограмме;
* Использовать принципы монтажа по уровню, ритму, эмоциональности, интонированию и форме произведения.
 |  |

## 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** |  | **А** | **Б** | **В** |   |
| **1** | 1 | 5 | 4 | **10** |
| **2** | 6,9 | 2 | 0 | **8,9** |
| **3** | 8,1 | 1 | 1,2 | **10,3** |
| **4** | 6 | 8 | 5,8 | **19,8** |
| **5** | 18 | 14 | 19 | **51** |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | **40** | **30** | **30** | **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** | **Создание радиоподкаста для размещения в интернете** | Корректное создание рабочего проект, организация подпапки в папке рабочего проекта для организации импортируемых звуковых компонентов по соответствующим категориямКорректное переименование треков, групп ауксов, Master Fader и других треков. Наличие необходимого музыкального и шумового оформления. Подсведение джинглов, новостного блока, рекламных роликов, прогноза погоды. Соответствие музыкального плейлиста хронометражуОбщий хронометраж радиоподкаста. Идентификация трек-листа. Отсутствие эфирных пауз. Организация динамической, эквализационной обработки. Организация групп-ауксов для объединения однотипных инструментов и различных комбинаций маршрутизации.Использование автоматизации. Организация Master Fader. Правильность расположения контрольных приборов и приборов обработки в Master Fader. Экспорт материала в формате PCM и Lossy. Оригинальность оформления новостного блока, отбивок, прогноза погоды.Привлекательность музыкального контента. Отсутствие нелинейных искажений и шумов. Динамика монтажа. |
| **Б** | **Сведение многоканальной фонограммы в стереотрек** | Корректное создание рабочего проекта и отражение названия песни и исполнителя.Корректный импорт и путь всех исходниковКорректное переименование аудиотреков, групп ауксов, Master Fader и других трековОрганизация пространственной обработки REVERB и (ИЛИ) DELAY.Организация динамической, эквализационной обработки.Организация разноуровневых групп-ауксов для объединения однотипных инструментов и различных комбинаций маршрутизации. Использование автоматизации. Организация Master Fader. Правильность расположения контрольных приборов и приборов обработки на Master FaderЭкспорт материала в форматах PCM и Lossy. Стереопанорамирование. Прозрачность фонограммы. Читаемость инструментов.Музыкальный баланс. Тембрально-частотный баланс. Естественность звучания инструментов и вокала. |
| **В** | **Переозвучивание игрового фильма** | Корректное создание рабочего проект, импорт видеоисходника, название сессии, переименование аудиотреков, групп ауксов, Master Fader и других треков, организация подпапки в папке рабочего проекта для организации импортируемых звуковых компонентов по соответствующим категориямОрганизация пространственной обработки REVERB и (ИЛИ) DELAY динамической, эквализационной обработки.Организация групп-ауксов для объединения однотипных инструментов и различных комбинаций маршрутизации.Использование автоматизации.Организация Master Fader.Правильность расположения контрольных приборов и приборов обработки в Master Fader.Экспорт материала.Звуковая дорожка синхронна с изображениемПространство и звуковые планыРазборчивость и рельефность звукаТембрально-частотный балансДинамический диапазонХудожественное решение шумового оформленияХудожественное решение музыкального оформленияНасыщенность звукового оформленияЦелостность звуковового сопровождения Жанровая совместимость |

## 1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Количество конкурсных дней: 4 дня (Д1-Д3 в индивидуальном формате, Д4 в командном формате между компетенциями).

Команда формируется из конкурсантов компетенций Звукорежиссура, Графический дизайн, Моушн Дизайн.

Общая продолжительность Конкурсного задания: 16 часов, в том числе выполнение заданий:

Д1-Д3 в индивидуальном формате (модули А, Б, В) – 12 ч

Д4 в командном формате между компетенциями – 4 часа

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

[**https://disk.yandex.ru/d/GnhSlM5uwZQvSQ**](https://disk.yandex.ru/d/GnhSlM5uwZQvSQ)

Конкурсное задание состоит из 4-х модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 2 модуля (Б, В), и вариативную часть – 1 модуль (А).

Из них один модуль направлен на командообразование между компетенциями с распределением функциональных задач для реализации производственной задачи с соблюдением цикла производства (проекта)

Общее количество баллов конкурсного задания в индивидуальном формате составляет 100, в командном формате – 50 баллов.

### 1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

**Модуль А. Создание радиоподкаста для размещения в интернете (вариатив)**

*Время на выполнение модуля 4 часа*

**Задания:**

Конкурсантам предоставляется концепция радиоподкаста. Конкурсанты самостоятельно разрабатывают плейлист, фирменные джинглы, отбивки, прогноз погоды, рекламный и новостной блоки. Конкурсанты самостоятельно скачивают из интернета аудиоматериал согласно заданной концепции радиоподкаста. Разрешается использование личной библиотеки.

Необходимо организовать проект согласно техническому заданию, построить правильную маршрутизацию в проекте (не менее двух уровней ауксов), применить частотную (не менее 3-х приборов) и динамическую (не менее 3-х приборов), пространственную обработку, организовать Master Fader для контроля выходного уровня в сессии (порядок приборов обработки, установленных в соответствующей последовательности: динамическая обработка - прибор квантования шумов и понижения разрядности - прибор контроля True Peak-уровня и LUFS-уровня), использовать функции автоматизации параметров (поставить маркер на любой точке автоматизации параметра, назвать по схеме «Автоматизация – название трека»). Название сессии должно совпадать с названием в паспорте радиоподкаста. Переименование треков должно быть выполнено только одним из возможных способов переименования (русский язык, английский язык). Использование смешанного метода переименования треков не допускается. Треки плейлиста не учитываются.

Далее организовать процесс поиска и импорта в рабочий проект необходимых звуковых файлов из библиотеки для оформления радиопрограмм, а также требуемых аудиотреков, набранный материал разместит в подпапках (не менее 3 в папке рабочей сессий). Разрешен поиск и использование шумовых элементов и музыки из интернета. Произвести редактирование голоса диктора по разработанному сценарному плану. Редактирование аудиоматериала производить с применением разрешенного экспертами дополнительного унифицированного ПО (плагинов).

Каждая песня в плейлисте должна быть отредактирована по ограничению в хронометраже. Хронометраж звучащих песен в плейлисте определяется техническим заданием и должен находиться в коридоре между 2’50 – 3’10. Процесс музыкального монтажа должен быть отображен в проекте (учитывается склейка внутри произведения). Название фонограммы должно быть отображено в формате *Артист-Название* в названии трека.

Далее организовать процесс сведения материала с применением разрешенного экспертами дополнительного унифицированного ПО (плагинов).

Разрешенное ПО:

•Avid Pro Tools

•Waves

•Youlean Loudness Meter

•TwistedWave

Проект должен быть организован с частотой дискретизации и разрядностью файла записи диктора.

В структуре монтажа должны присутствовать музыкальный плейлист, джинглы (минимум 2), прогноз погоды, рекламный (минимум 2) и новостной блоки.

Джинглы экспортируются по пути: Папка рабочей сессии/ ЭКСПОРТ/Джинглы

Прогноз погоды экспортируется по пути: Папка рабочей сессии/ЭКСПОРТ /Погода

Рекламный блок экспортируется по пути: Папка рабочей сессии/ЭКСПОРТ/ Реклама

Хронометраж рекламных роликов указан в тексте диктора. Запрещается изменение текста диктора. Хронометраж каждого рекламного ролика может быть с погрешностью +0,1 сек. Рекламный ролик должен иметь непрерывное звучание и не должен содержать тишины (проверяется Strip Silence, Strip Threshold -40 dB, остальные значения 0мс).

Новостной блок экспортируется по пути: Папка рабочей сессии/ЭКСПОРТ/ Новости

Экспорт блоков производится в соответствии с параметрами сессии, формат PCM (WAV, AIFF).

Концовка монтажа должна заканчиваться ярко выраженной монтажной точкой. Fade-out использовать запрещается. Музыкальный контент не должен превышать 7 минут (+/- 1 минута). Общий хронометраж готовой фонограммы должен составить ровно 15 минут звучания. (с погрешностью + 1 сек). Экспорт производится в папку Bounced Files рабочей сессии согласно следующим характеристикам:

• формат MPEG-1 Layer3: 44100 Hz Dithered, 16bit, True Peak Level -1.00dbTP (с погрешностью +0,50dbTP), Integrated LUFS -16 (с погрешностью +/- 0,50 LUFS), DC Offset 0.0000. Назвать файл по схеме «Название радиоподкаста (как в паспорте) - Мастер».

• формат PCM (WAV, AIFF): 44100 Hz Dithered, 16bit, True Peak Level -1.00dbTP, Integrated LUFS -16 (с погрешностью +/- 0,50 LUFS), DC Offset 0.0000. Назвать файл по схеме «Название радиоподкаста (как в паспорте) - Мастер».

Конкурсант представляет главному эксперту рабочий проект и экспортные аудиофайлы согласно техническому заданию.

Экспортные файлы должны иметь непрерывное звучание, без пауз.

**Модуль Б. Сведение многоканальной фонограммы в стереотрек (инвариатив)**

*Время на выполнение модуля 4 часа*

**Задания:**

Конкурсантам выдаются исходники: синхронные между собой по точке старта аудиофайлы. Исходники выдаются в виде папки, в которой файлы разложены по суб-папкам «стерео» и «моно», также сообщается темп произведения, если он не изменяется на протяжении всей фонограммы.

Добавлять референс в проект запрещено.

Необходимо организовать проект на рабочем столе согласно техническому заданию, разгруппировать треки по категориям (категории определяются конкурсантом индивидуально), построить правильную маршрутизацию в проекте (запрещено использование basic folder, folder), (не менее 2-х уровней AUX), применить пространственную, частотную (не менее 3-х приборов) и динамическую обработку (не менее 3-х приборов), организовать Master Fader для контроля выходного уровня в проекте (порядок последних приборов обработки установленных в соответствующей последовательности: динамическая обработка (лимитер) - прибор квантования шумов и понижения разрядности - прибор контроля True Peak- уровня и LUFS-уровня), использовать функции автоматизации параметров (поставить маркер на любой точке; строго на точке; назвать по схеме «Автоматизация – название трека»).

Изменение аранжировки музыкальной фонограммы запрещено. В названии проекта должна быть отражена информация об исполнителе и названии произведения по схеме: *Артист-Название трека.*  Переименование треков должно быть выполнено только одним из возможных способов переименования (английский язык). Использование смешанного метода переименования треков не допускается. Использование переводчика разрешается.

 Использование многопроцессорных плагинов не оценивается (пример: плагин типа Channel Strip). Исключение L1+Ultramaximizer, WLM Plus.

Далее организовать процесс сведения материала с применением разрешенного экспертами дополнительного унифицированного ПО (плагинов)

Полученный результат экспортировать согласно техническому заданию.

Разрешенное ПО

* Avid Pro Tools
* Waves Audio
* Youlean Loudness Meter
* TwistedWave

Проект должен быть организован с частотой дискретизации 44100 Гц, с разрядностью 24 бит.

Экспорт подсведенных материалов (по группам инструментов; определяются конкурсантом индивидуально) произвести в папку рабочей сессии в подпапку STEMS. Названия экспортных STEM файлов должно соответствовать содержанию. Экспорт производится в соответствии с параметрами сессии, формат PCM (WAV).

Экспорт материала производится согласно следующим характеристикам:

* формат PCM (WAV, AIFF): 44100 Hz Dithered, 16bit, True Peak Level

-1.00dbTP, Integrated LUFS -14 (с погрешностью +/- 0.50 LUFS), DC Offset 0.0000. Назвать файл «Артист-Название трека»

* формат MPEG-1 Layer 3: 44100 Hz Dithered, 16bit, True Peak Level

-1.00dbTP (с погрешностью +0,50dbTP), Integrated LUFS -14 (с погрешностью +/- 0.50 LUFS), DC Offset 0.0000. Назвать файл «Артист-Название трека»

* Фонограмма без вокала, формат PCM (WAV, AIFF): 44100 Hz Dithered, 16bit, True Peak Level -1.00dbTP, Integrated LUFS -14(с погрешностью +/- 0.50 LUFS), DC Offset 0.0000. Назвать файл «Артист-Название трека (no vocal)».

Конкурсант представляет эксперту рабочий проект и экспортные аудиофайлы согласно техническому заданию.

**Модуль В. Переозвучивание игрового фильма (инвариатив)**

*Время на выполнение модуля 4 часа*

**Задания:** Конкурсантам выдаются исходники: видеофайл игрового фильма.

Необходимо организовать проект на рабочем столе согласно техническому заданию, установить правильный параметр частоты кадров в сессии (Time Code Rate 1, Time Code Rate 2), построить правильную маршрутизацию в проекте (не менее двух уровней ауксов), применить пространственную, частотную (не менее 3-х приборов) и динамическую обработку (не менее 3-х приборов), организовать Master Fader для контроля выходного уровня в проекте (порядок приборов обработки установленных в соответствующей последовательности: динамическая обработка (лимитер) - прибор квантования шумов и понижения разрядности - прибор контроля True Peak-уровня и LUFS-уровня), использовать функции автоматизации параметров (поставить маркер на любой точке автоматизации параметра; строго на точке; назвать по схеме «Автоматизация – название трека»). Название проекта должно соответствовать названию исходного файла. Переименование треков должно быть выполнено только одним из возможных способов переименования (русский язык, английский язык). Использование смешанного метода переименования треков не допускается.

Использование многопроцессорных плагинов не оценивается (прим. Channel strip). Импортирование оригинальной аудиодорожки из видеофайла не разрешается.

Далее организовать процесс поиска и импорта в рабочую сессию необходимых звуковых файлов из шумовой библиотеки. Редактирование аудиоматериала производить с применением разрешенного экспертами дополнительного унифицированного ПО (плагинов). Разрешен поиск и использование шумовых элементов и музыки из интернета. Разрешено использование своих библиотек. Организовать подпапки в папке рабочего проекта для организации импортируемых звуковых компонентов по соответствующим категориям. Минимум 3 папки.

Полученный результат экспортировать в формате видеофайла. Хронометраж (длительность) звуковой дорожки должен совпадать с хронометражем видеофайла. Проверяется в TwistedWave, учитываются минуты и секунды.

Разрешенное ПО:

•Avid Pro Tools

•Waves

•Youlean Loudness Meter

•TwistedWave

Проект должен быть организован с частотой дискретизации 48000 Гц, с разрядностью 24 бит.

Экспорт производится согласно следующим характеристикам:

* формат QuickTime (MOV): 48000 Hz Dithered, 16bit, True Peak Level -9.00 dbTP (с погрешностью +/- 0,10 dbTP), Integrated LUFS -23 (с погрешностью +/-0,50 LUFS). Назвать файл по схеме «Название видеоисходника - Мастер».

Конкурсант представляет эксперту рабочий проект и экспортный видеофайл согласно техническому заданию.

**Командный модуль совместно с другими компетенциями представлен в приложении**

# 2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ*[[1]](#footnote-1)*

На площадке экспертам и конкурсантам запрещено использовать любые устройства, позволяющие вести аудио, фото и видео фиксацию. Конкурсанты сдают телефоны, камеры, электронные часы, плееры, диктофоны и подобные устройства (созданные или которые могут быть созданы в будущем) которые должны быть сданы на хранение Главному эксперту перед началом каждого соревновательного дня.

Конкурсантам и экспертам запрещено вести любые рукописные или машинописные записи во время работы на площадке. В рамках компетенции это считается грубейшим нарушением правил. Эксперт и конкурсант дисквалифицируются.

В соревновательные дни конкурсантам и экспертам запрещено уносить с площадки бумажную и/или электронную версию конкурсного задания. Бумажные копии конкурсных заданий должны быть подписаны конкурсантом на титульном листе и после рабочего дня остаться на рабочем месте.

В соревновательный период чемпионата конкурсантам и экспертам запрещено забирать и пересылать файлы с работой (итоги выполнения конкурсного задания). Запрещено пересылать любым способом любые материалы конкурсного задания конкурсанта. При подтверждении факта, пересылки или обратном получении материала, модуль полностью аннулируется.

Запрещено любое использование готовых проектов, OMF и AAF файлов, Clip групп; при выявлении использования данных типов материалов модуль полностью аннулируется.

Если конкурсант конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, и если его действия привели к порче оборудования, то такой конкурсант может быть отстранен от конкурса или будут наложены штрафные баллы за модули: А, Б, В.

Главный эксперт должен собрать файлы с итогами работы и передать их менеджеру компетенции.

Экспертам группы оценивания и главному эксперту запрещено комментировать оценки другим экспертам ни в процессе оценивания, ни после окончания оценивания.

Конкурсанту запрещается тратить на модуль больше времени, чем заложено в конкурсном задании.

Для ФНЧ варианты для модулей набирают ГЭ.

Ответственность за отбор конкурсный материал и согласование итоговых вариантов с индустриальным партнером возлагается на МК и ГЭ.

Модуль А. Модуль А. Конкурсантам на площадке в день Д1 предоставляется готовый текстовый файл с новостями, а также подготовленный главным экспертом файл записи дикторского голоса. Все конкурсанты работают только с материалом предоставленным главным экспертом.

Модуль А - возможно внесение 30% изменений в паспорт радиоподкаста.

Для произведения измерений технических параметров работ конкурсантов, которые обязаны соответствовать требованиям Конкурсного задания, Главный эксперт вместе со всем экспертным сообществом определяет единый механизм и алгоритм, посредством которых могут и должны проводиться измерения параметров, подпадающих под требования объективных критериев оценки. Запрещено использовать альтернативные (не регламентные/не индустриальные) способы измерения, или применять иные способы измерения.

## 2.1. Личный инструмент конкурсанта

Персональные наушники

## 2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Список материалов, оборудования и инструментов, которые запрещены на соревнованиях по различным причинам. Указывается в свободной форме.

* Книги, журналы, личные блокноты, содержащие справочную информацию;
* Компьютерные клавиатуры и мыши;
* Любые цифровые носители;
* Электронные устройства (средства связи, мобильные телефоны, iPad и иные smart-устройства);
* Конкурсантам предоставляется доступ в Интернет для тех модулей, где он необходим.

# 3. Приложения

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

Приложение №3 Инструкция по охране труда по компетенции «Звукорежиссура».

Приложение №4. Командный модуль совместно с другими компенциями.

1. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-1)