

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн»

*Юниоры*

Финала 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](#_Toc196295438)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc196295439)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Моушн Дизайн» 4](#_Toc196295440)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 9](#_Toc196295441)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 9](#_Toc196295442)

[1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ 10](#_Toc196295443)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 10](#_Toc196295444)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания 11](#_Toc196295445)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 13](#_Toc196295446)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 15](#_Toc196295447)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 15](#_Toc196295448)

[3. Приложения 15](#_Toc196295449)

**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»

*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;
* Разрабатывать мастер-макеты под ресайзы анимационных роликов и выполнять ресайзы роликов;
* 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** | 3,70 | 4,60 | 9,70 | **18** |
| **2** | 4,00 | 3,00 | 3,00 | **10** |
| **3** | 9,50 | 6,90 | 1,60 | **18** |
| **4** | 7,20 | 9,50 | 13,30 | **30** |
| **5** | 6,30 | 4,00 | 4,70 | **15** |
| **6** | 2,60 | 4,50 | 1,90 | **9** |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | **33,30** | **32,50** | **34,20** | **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.Спецификация создания и вывода проекта.Требования к разработке сценария.Художественное качество итогового рендера. |
| **Б** | **Эксплейнер видео**  | Соответствие поставленной задаче.Спецификация создания и вывода проекта.Требования к разработке сценария.Художественное качество итогового рендера. |
| **В** | **Анимация персонажа** | Соответствие поставленной задаче.Спецификация создания и вывода проекта.Требования к разработке сценария.Художественное качество итогового рендера. |

## 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 Моушн Дизайн, Графический дизайн, Звукорежиссура.

Общая продолжительность Конкурсного задания: 15ч, в том числе выполнение заданий:

Д1-Д3 в индивидуальном формате (модули А, Б, В) – 11ч.

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

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

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

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

*Время на выполнение модуля: 3 часа*

**Задания:**

*Создать универсальную заставку для каналов видеохостингов с 3D-версией логотипа компании «МОНОХИМ». МОНОХИМ развивает два перспективных направления производства строительных материалов: Общестроительные и материалы для ремонта и защиты бетона. Строительные материалы МОНОХИМ являются качественными аналогами зарубежных брендов и позволят строительной отрасли России снизить зависимость от иностранных технологий и продолжать наращивать строительство надежных объектов инфраструктуры, жилых и производственных зданий.*

*Ссылка на интернет-источник:* [*https://monohim.ru/*](https://monohim.ru/)



*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.*

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

*Время на выполнение модуля: 4 часа*

**Задания:**

*Разработать рекламный пре-ролл для клиентов фирмы «ДАБЛ ДАБЛ». ДАБЛ ДАБЛ – это жилой комплекс в динамично развивающейся локации с хорошей экологией и удобным транспортным сообщением поблизости от Московского тракта.*

*Ссылка на интернет-источник:* [*https://double-double.ru/*](https://double-double.ru/)

**

*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.*

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

*Время на выполнение модуля: 4 часа*

**Задания:**

*Разработать конструктор персонажа и анимировать предложенного персонажа. Анимация персонажа будет реализована в рамках социального ролика посвященному всемирному дню защиты животных!*



*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.*

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

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

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 участников 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

Приложение 4. Командный модуль совместно с другими компетенциями

Приложение 5. Индивидуальные модули конкурсного задания

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