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

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн»

г.Москва, 2023

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 2](#_Toc124422965)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 2](#_Toc124422966)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Моушн Дизайн» 2](#_Toc124422967)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 4](#_Toc124422968)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc124422969)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 7](#_Toc124422970)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 8](#_Toc124422971)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 8](#_Toc124422972)

[3. Приложения 8](#_Toc124422973)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

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** | 20  |
| 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;
* Оформлять портфолио работ для представления;
* Предоставление [конструктивного фидбека](https://ux.pub/4-metoda-vizualnogo-fidbeka-v-interfeysah/) и умение правильно реагировать на не конструктивные 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;
* Создавать базовые и продвинутые текстуры и шейдеры;
* Использовать нейросети для реализации задачи;
* 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;
* 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;
* Создавать симуляцию разного плана в 3D 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 примирением кода;
* Работать с имеющимися ассетами;
* 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;
* 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;
* Использовать в своих историях яркие примеры из искусства, медиа и литературы.

  |   |
| 6 | **Композиция, цветокоррекция и типографика**  | 7 |
|   | 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** | **Г** | **Д** |  |  |
| **1** | 2,8 | 4,4 | 2,9 | 6,1 | 3,8 | 20 |
| **2** | 1,6 | 2 | 2,3 | 2,1 | 2 | 10 |
| **3** | 2,3 | 3,2 | 3,5 | 4,2 | 4,8 | 18 |
| **4** | 4,6 | 5,5 | 3,9 | 6,5 | 9,5 | 30 |
| **5** | 3 | 3 | 5 | 0 | 4 | 15 |
| **6** | 1,6 | 1,4 | 2,4 | 0,6 | 1 | 7 |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | 15,9 | 19,5 | 20 | 19,5 | 25,1 |  | **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** | **Анимация логотипа** | Соответствие поставленной задаче.Спецификации создания и вывода проекта.Требования к разработке сценария.Художественное качество итогового рендера.  |
| **Б** | **Интро для продакшена**  | Соответствие поставленной задаче.Спецификации создания и вывода проекта.Требования к разработке сценария.Художественное качество итогового рендера.  |
| **В** | **Эксплейнер видео** | Соответствие поставленной задаче.Спецификации создания и вывода проекта.Требования к разработке сценария.Художественное качество итогового рендера.  |
| **Г** | **Производство оперативной графике** | Соответствие поставленной задаче.Спецификации создания и вывода проекта.Требования к разработке технической документации.Художественное качество итогового рендера.  |
| **Д** | **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): 18 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня

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

Оценка знаний участника 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 (ссылка на ЯндексДиск с матрицей, заполненной в Excel)**

Конкурсное задание состоит из 5 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 3 модуля, и вариативную часть – 2 модуля. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

Количество модулей из вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от материальных возможностей площадки соревнований и потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный (е) модуль (и) формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом, время на выполнение модуля (ей) и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются.

*Таблица №4*

**Матрица конкурсного задания**

| **Обобщенная трудовая функция** | **Трудовая функция** | **Нормативный документ/ЗУН** | **Модуль** | **Константа/вариатив** | **ИЛ** | **КО** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | [ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#'Профстандарт  04.009 код A 02.5'!A1) | Модуль 1 – Анимация логотипа | Константа  | [Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 2](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#РАБОЧАЯ_ПЛОЩАДКА_КОНКУРСАНТОВ_М1) | [15,9](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#КО1!A1) |
| Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | [ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#'Профстандарт  04.009 код A 02.5'!A1) | Модуль 2 - Интро для продакшена | Вариатив | [Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 2](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#РАБОЧАЯ_ПЛОЩАДКА_КОНКУРСАНТОВ_М1) | [19,5](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#КО2!A1) |
| Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | [ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#'Профстандарт  04.009 код A 02.5'!A1) | Модуль 3 – Эксплейнер видео | Константа | [Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 2](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#РАБОЧАЯ_ПЛОЩАДКА_КОНКУРСАНТОВ_М1) | [20](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#'КО 3'!A1) |
| Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | [ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#'Профстандарт  04.009 код A 02.5'!A1) | Модуль 4 – Производство оперативной графики | Вариатив | [Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 2](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#РАБОЧАЯ_ПЛОЩАДКА_КОНКУРСАНТОВ_М1) | [19,5](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#КО4!A1) |
| Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа | Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели | [ПС: 04.008; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#'Профстандарт  04.008 код А 02.5'!A1) | Модуль 5 – Анимация персонажа | Константа | [Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 2](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#РАБОЧАЯ_ПЛОЩАДКА_КОНКУРСАНТОВ_М1) | [25,1](file:///C%3A%5CUsers%5Clizak%5CDesktop%5C%D0%9A%D0%94%20%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%9E%D0%A1%5C07%20%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%202%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8.xlsx#КО5!A1) |

Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания **(Приложение № 1)**

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

**Модуль А.  (*Анимация логотипа*)**

*2 часа*

**Задания:**

*Анимировать логотип компании ITPro, которая занимается созданием VR/AR*

*приложений.*

*ITPRO — это команда разработки инновационных решений для реализации*

*ваших идей.*

*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.  (*Интро для продакшена)***

*3 часа*

**Задания:**

*Разработать интро и аутро открывающие и закрывающие заставки для компании ITPro, которая занимается созданием VR/AR приложений.*

*Результатом выполнения модуля должны являться файлы 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.  (*Эксплейнер видео*)**

*4 часа*

**Задания:**

*Создать анимационную рекламу фирмы в виде трейлера для канала на видеохостинге которая занимается разработкой программного обеспечения и созданием web-сайтов ITPro.*

*Результатом выполнения модуля должны являться файлы 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 Г.  (*Производство оперативной графики*)**

*4 часа*

**Задания:**

*Создать пакет оперативной графики для вставки в монтаж видео на площадки видеохостинга для компании ITPro.*

*Результатом выполнения модуля должны являться файлы 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 технической документации, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Д.  (*Анимация персонажа*)**

*5 часов*

**Задания:**

*Создать скелет и риг предложенного персонажа, компанией ITPro, разработать анимацию для персонажа в соответствии со сценарием.*

*ITPRO — это команда разработки инновационных решений для реализации ваших идей.*

*Результатом выполнения модуля должны являться файлы 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 одного 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 участниками 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.

2.1. Личный инструмент конкурсанта

### Нулевой

### 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](%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%E2%84%961%20%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%B7%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8E%20%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D1%8B%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F.docx)

[Приложение №2 Матрица конкурсного задания](%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%E2%84%962%20%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F.xlsx)

[Приложение №3 Инфраструктурный лист](%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%E2%84%963%20%D0%98%D0%BD%D1%84%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B9%20%D0%BB%D0%B8%D1%81%D1%82.xlsx)

[Приложение №4 Критерии оценки](%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%E2%84%964%20%D0%9A%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B8%20%D0%BE%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%B8.xlsx)

[Приложение №5 План застройки](%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%E2%84%965%20%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD%20%D0%B7%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%B8.docx)

[Приложение №6 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Моушн Дизайн».](%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%E2%84%966%20%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%BE%D1%85%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B5%20%D1%82%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%B0%20%D0%B8%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5%20%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D0%BE%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B8%20%C2%AB%D0%9C%D0%BE%D1%83%D1%88%D0%BD%20%D0%94%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%C2%BB..docx)

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)