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

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«МОУШН ДИЗАЙН»

г. Москва, 2023

**Наименование компетенции**: Моушн Дизайн

**Формат участия в соревновании**: индивидуальный

**Описание компетенции**.

Моушн дизайн сочетает в себе огромное количество аспектов: от графического дизайна и анимации до основ драматургии, режиссуры и сторителлинга. И, конечно же, пользуется современными графическими, 3D и видеоредакторами.

Анимационная графика, она же моушн графика — это визуальное оформление, которое оживляет статическое изображение. Интернет, медиа и реклама, телевидение, кино, мобильные приложения, видеоигры — без нее не обходится ни одна из этих сфер.

Каждый анимированный текст или изображение, которые встречаются в повседневной жизни, задуманы моушн дизайнером. Анимационная графика использует сразу три канала информации: изображение, текст и звук, и зритель лучше усваивает данные.

С помощью моушн графики можно визуализировать конкретные данные и абстрактные идеи. Для этого используются визуальные эффекты, аудио, графический дизайн и различные методы анимации. Это превращает статическую картинку в динамическую.

Анимация сама по себе не считается моушн графикой, пока в нее не вложен смысл, сюжет, идея или история.

В рамках данной компетенции возможны разные варианты трудоустройства. К ним относятся внештатная работа, предпринимательство, работа на телевидении, кинокомпаниях, в любых организациях составе которой есть видео/киностудия, маркетинговые компании, медиа, бизнес структуры, системы образования, развлекательные индустрии. Возможна как широкая, так и узкая специализация.  К последней относятся индустрии создания эффектов для видеоигр, кино.

Сегодня анимационная графика — один из самых быстрорастущих каналов контент-маркетинга. С ее помощью легко одновременно и привлекать, и информировать зрителя, а считываемость сообщений в разы выше, чем у привычных каналов.

[Моушн дизайн](https://netology.ru/programs/motion-design) — отличная возможность для брендов представлять свои ключевые идеи и ценности. Реклама использует моушн графику, чтобы выделиться из общего потока и донести рекламное сообщение аудитории в считанные секунды.

Основные сферы применения моушн дизайна:

1. Телевидение. Заставки, титры, субтитры, оформление программ;
2. Киноиндустрия. Опенинги, титры, заставки, производство трейлеров и тизеров;
3. Маркетинг. Реклама на телевидении и в интернете, промоматериалы, нативная реклама в виде анимационной инфографики;
4. Медиа. Новостные, развлекательные, обучающие порталы часто используют моушн дизайн для создания коротких и привлекательных видеороликов;
5. Бизнес. Презентационные ролики и инфографика для сайтов, конференций, представления продуктов, презентаций бизнес-партнерам;
6. Образование. С помощью моушн графики можно легко и доступно разъяснять сложные идеи, представлять информацию;
7. Индустрия развлечений. Игры, развлекательные видеопроекты, стриминговые сервисы, оформление мероприятий, театральных и концертных представлений.

Моушн дизайнер должен уметь, во-первых, разбираться в графическом дизайне — это композиция, типографика, теория цвета.

Композиция — основа любого кадра. От того, насколько гармонично дизайнер умеет расположить и связать между собой графические элементы, зависит вид всей работы. Именно правильная композиция делает изображение живым и интересным.

Типографика — умение художественно оформить текст, добавить ему выразительности, эмоционально зацепить читателя. Это один из главных навыков моушн дизайнера. Важно разбираться, какие шрифты гармонируют с общей картиной: современные или готические, с засечками или без, как вписать текст в общую композицию. Типографика может как вытянуть на себе весь проект, так и полностью его загубить.

Теория цвета — колористика. Цвет — мощный инструмент воздействия, поэтому моушн дизайнер должен уметь им пользоваться.

Во-вторых, моушн дизайнер должен знать принципы создания классической анимации и 12 принципов анимации. Их нужно знать, чтобы корректно воссоздать движение объекта или человека, скорость и замедление, изменение пропорций и положение в пространстве. Также моушн дизайнер должен разбираться в видах анимации, таких как: перекладная, классическая, компьютерная 2D и 3D анимация и комбинированная анимация.

В-третьих, моушн дизайнеру необходимо владеть навыками видеомонтажа, а также основами сценарного искусства. Необходимо знать 10 правил видеомонтажа, как устроена работа оператора, режиссера, монтажера и продюсера. Анимационная графика всегда рассказывает зрителю историю. Необходимо уметь создавать сюжетную линию, использовать приемы драматургии, разбираться в режиссерском мастерстве.

В-четвертых, знание инструментов. Основные компьютерные программы, в которых работает моушн дизайнер: это 2D пакеты создания растровой или векторной графики, пакеты создания 3D графики и симуляции, пакеты для обработки видео и статичного изображения, а также пакеты для создания 2D и 3D анимации.

В-пятых, моушн дизайнер должен обладать навыками технического специалиста в области программирования, для написания скриптов, плагинов и автоматизации своей работы.

**Нормативные правовые акты**

Поскольку Описание компетенции содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей компетенции, его необходимо использовать на основании следующих документов:

* ФГОС СПО.

55.02.02 – Анимация (по видам), 2014, Министерство образования и науки Российской Федерации.

* Профессиональный стандарт;

04.009 – Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, 2022, Министерство  
 труда и социальной защиты  
 Российской Федерации.

04.008 – Художник-аниматор, 2018, Министерство  
 труда и социальной защиты  
 Российской Федерации.

11.011 – [Специалист по видеомонтажу](https://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/podsistema-razrabotki-professionalnykh-standartov/upravlenie-proektami-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT_ID=50973), 2015, Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации.

11.013 – [Графический дизайнер](https://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/podsistema-razrabotki-professionalnykh-standartov/upravlenie-proektami-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT_ID=63563), 2017, Министерства труда  
 и социальной защиты  
 Российской Федерации.

* ЕТКС

Художник-конструктор (дизайнер), 2013, 27439, Минтруд Российской Федерации.

* Квалификационные характеристики (профессиограмма)

Описание профессии:

Дизайнер – достаточно молодая профессия на рынке труда, хотя и имеющая свои древние исторические корни. Профессия дизайнера сформировалась в 20 веке, и стала активно распространяться благодаря бурному развитию промышленности, производству, развитию компьютерных и Интернет – технологий. Исторически человеку было свойственно искать наиболее красивые и гармоничные варианты оформления своих изделий, места для жизни и работы. Безусловно, дизайн уходит своими корнями в области художественного творчества, ремесленничества и прочих видов искусства. И в настоящее время многие дизайнеры черпают вдохновение в мотивах барочной живописи, эпохе ренессанса или в поделках древних цивилизаций. Но, в отличие от стиля «свободных художников», дизайн имеет свою ярко выраженную специфику. Его основная цель – сделать не только красивый, но и практичный, востребованный продукт. Именно в достижении этого баланса и кроется настоящий талант дизайнера – ведь ему нужно найти «золотую середину» между потребностями заказчика и собственным представлением о конечном результате. Перед ним стоит задача заинтересовать и удовлетворить потребителя, который на основании дизайна делает выводы о том или ином товаре или услуге. Это ему нужно найти оптимальное сочетание между «размахом дизайна» и теми людьми, которые будут воплощать этот дизайн в конкретном буклете, макете, автомобиле и т.п. В профессии дизайнера совмещается хороший художественный вкус, техническая подготовка и знание специальных программ, художественные способности и высокая эрудированность. В этой профессии могут совмещаться функции архитектора, художника, копирайтера, полиграфиста и т.п. И особую значимость в профессии дизайнера приобретает стремление к постоянному обучению, развитию, освоению новых знаний и умений. Ведь эта профессия развивается достаточно быстро, и многие элементы дизайна устаревают «на глазах». Поэтому здесь всегда требуется поиск новых решений, которые можно найти как в прошлом искусства и культуры, так и новых тенденциях современности.

Тип и класс профессии:

человек-художественный образ; относится к классу эвристических профессий.

Содержание деятельности:

Содержание деятельности дизайнера в рамках анимации разнообразно и во многом зависит от области специализации этого специалиста. При всем многообразии деятельности, основным в профессии дизайнера остается стремление к созданию наиболее гармоничного, эстетичного и выгодного с практичной точки зрения оформления – любого предмета, которому требуется дизайн. Тем не менее, рассмотрим подробнее, чем занимаются дизайнеры и что входит в их основные обязанности на практике. Достаточно модная и технологичная специализация web-дизайна предполагает разработку и создание макета и дизайна Интернет-сайтов, порталов для организаций, социальных проектов, частных лиц и т.п. Дизайнеры также могут заниматься «производством» предметов собственного художественного творчества с целью дальнейшего распространения и продажи: рисовать картины, создавать фотографии, коллажи, художественные изделия ручной работы и т.п. Работа дизайнера часто включает в себя и технологическую составляющую деятельности: необходимо не только создать дизайн, но и провести переговоры с заказчиками по согласованию макетов, разработать эскизы, формы и чертежи, определить все тонкости технологии создания будущих изделий.

Ну и на последок, дизайнеры по анимации создают анимацию и моушн графику в различных направлениях, таких как: UX/UI дизайн, web-дизайн, анимация промороликов, креативов в рамках фирменного стиля.

Требования к знаниям и умениям:

- рисовать, выполнять чертежи; - работать с растровыми и векторными графическими редакторами (Photoshop, Illustrator, CorelDraw); - работать с программами верстки, владеть ретушью и цветокоррекцией; - программировать и работать с компьютерными программами и т.п. Требования к индивидуальнм особенностям специалиста:

Склонность к творческой работе; способность анализировать и синтезировать информацию; способность к концентрации внимания; художественное воображение; пространственно-образное мышление; развитые коммуникативные способности; хороший глазомер; чувство цвета.

Условия труда:

Чаще всего представители данной профессии работают в помещениях. Это могут быть офисы компаний и организаций либо даже домашние условия. Работа происходит преимущественно сидя, с использованием компьютера либо специальных инструментов – бумаги, планшетов, изобразительных средств и т.п. Как правило, это тихая и спокойная деятельность, хотя и в работе дизайнера могут периодически случаться командировки, разъезды или деловые встречи с клиентами-заказчиками. Дизайнер достаточно самостоятелен в своей деятельности, и может принимать собственные решения в рамках поставленных задач. Медицинские противопоказания:

неврологические и психиатрические заболевания, нарушения опорно-двигательного аппарата, аллергические заболевания, заболевания органов дыхания, нарушения зрения.

Базовое образование:

Среднее или высшее профессиональное образование.

Перспективы карьерного роста:

Специализация и освоение смежных областей управленческое карьерное развитие, организация собственного дела.

ГОСТы

[ГОСТ Р 51844-2009](https://docs.cntd.ru/document/1200071922) «Техника пожарная. Шкафы пожарные. Общие технические требования. Методы испытаний»

[ГОСТ 31937-2011](https://docs.cntd.ru/document/1200100941) «Здания и сооружения. Правила обследования и мониторинга технического состояния»

[ГОСТ 24940-2016](https://docs.cntd.ru/document/1200140599) «Здания и сооружения. Методы измерения освещенности»

* СанПин

СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

СанПиН 2.2.2/2.4.2198-07 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

[СанПиН 2.2.1/2.1.1.1278-03](#6520IM) «Гигиенические требования к естественному, искусственному и совмещенному освещению жилых и общественных зданий»

* СП (СНИП)

[СП 52.13330.2016](#7D20K3) "СНиП 23-05-95” «Естественное и искусственное освещение»

[СП 10.13130.2009](https://docs.cntd.ru/document/1200071153) «Системы противопожарной защиты. Внутренний противопожарный водопровод. Требования пожарной безопасности»

Перечень профессиональных задач специалиста по компетенцииопределяется профессиональной областью специалиста и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*.*

|  |  |
| --- | --- |
| **№ п/п** | **Виды деятельности/трудовые функции** |
| 1 | Создание маркетингового видео-контента для продвижения продукта |
| 2 | Поиск трендов и приемов, придумывание концепций |
| 3 | Создание анимированной моушн графики к видео материалам |
| 4 | Создание рекламных видео роликов с нуля, а также на основе сценария |
| 5 | Создание с нуля анимированной моушн графики для социальных сетей: посты, stories, гифки, баннеры |
| 6 | Создавать видеоинфографику, анимированные информационные и презентационные ролики |
| 7 | Монтаж видео и добавление анимированных эффектов |
| 8 | Производить постобработку видео, выполнять цветокоррекцию видеоматериала, создание 2D и 3D эффектов |
| 9 | Выполнение поставленных задач в графических редакторах, графическое воплощение практической информации |
| 10 | Создание рекламных 3D видеороликов под конкретные отрасли |
| 11 | Создание анимации пролётов, настройка камер, освещения, рендера |
| 12 | Оперативное или упрощенное моделирование объектов |
| 13 | Разработка моушн заставок или тизеров к видео роликам |
| 14 | Анимация и риггинг 2D персонажей |
| 15 | Создание рекламных роликов по готовым ассетам от художников и брифу от сценаристов (Работа с исходниками по готовым ТЗ) |
| 16 | Работа с анимацией 3D моделей |
| 17 | Компоновка сцен, сопоставление планов для анимации, композитинг |
| 18 | Создание мэппинг сцен |
| 19 | Создание анимации для театральной и концертной деятельности |
| 20 | Выполнение трекинга, ротоскопинга, кеинга видеороликов |
| 21 | Подбирать ассеты, подгонять стоковые материалы |
| 22 | Производство оперативной графики, инфографики |
| 23 | Монтаж ресайзов и локализаций по готовым роликам |
| 24 | Создание мультипликации, коллажирования |
| 25 | Создание ресайзов и мастер-макетов под ресайзы. |
| 26 | Автоматизация анимации с помощью применения программирования. |