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

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн»

*(Регионального этапа)* Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в 2024 г.

2023 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 3](#_Toc142037183)

[1.1. Общие сведения о требованиях компетенции 3](#_Toc142037184)

[1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «\_\_\_\_\_\_\_\_\_» 3](#_Toc142037185)

[1.3. Требования к схеме оценки 5](#_Toc142037186)

[1.4. Спецификация оценки компетенции 5](#_Toc142037187)

[1.5. Конкурсное задание 6](#_Toc142037188)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 6](#_Toc142037189)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 7](#_Toc142037190)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 8](#_Toc142037191)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 8](#_Toc142037192)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 8](#_Toc142037193)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 8](#_Toc142037194)

**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. * Предоставление конструктивного фидбека 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; * 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; * 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 уметь:   * 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 уметь:   * 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. |  |

***Проверить/соотнести с ФГОС, ПС, Отраслевыми стандартами***

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.  Требования к работе с искусственным интеллектом.  Художественное качество итогового рендера. |
| **Г** | **Производство оперативной графики** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификации создания и вывода проекта.  Требования к разработке технической документации.  Требования к работе со звуком.  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

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 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 (Приложение 3. Матрица конкурсного задания).

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

**Модуль А.  (*Анимация логотипа*)**

*2 часа*

**Задания:**

*Анимировать логотип киберспортивной лиги.*

*Результатом выполнения модуля должны являться файлы 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.  (*Интро для продакшена)***

*3 часа*

**Задания:**

*Разработать интро для travel-blog канала на видеохостинг.*

*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, которая занимается разработкой программного обеспечения и созданием web-сайтов.*

*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, требованиям к работе с искусственным интеллектом, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Г.  (*Производство оперативной графики*)**

*4 часа*

**Задания:**

*Создать пакет оперативной графики для одного из каналов видеохостинга, посвященного онлайн обучению.*

*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, требованиям к работе со звуком, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Д.  (*Анимация персонажа*)**

*5 часов*

**Задания:**

*Создать скелет и риг предложенного персонажа, разработать анимацию для персонажа.*

*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.

Подготавливать какие либо файлы в день С-1, не являющимися экспортированными настройками интерфейса, настройками горячих клавиш, строго запрещено, участник 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 участника, который совершил нарушение) при фиксации нарушения участник получает “0” за все аспекты, которые относятся к совершенному нарушению модуля, на котором было зафиксировано нарушение.

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

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

Приложение №3 Критерии оценки

Приложение №4 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Моушн Дизайн».

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)