Чемпионат Свердловской области
«Абилимпикс»

СОГЛАСОВАНО

Свердловское региональное
отделение Общероссийской
общественной организации инвалидов
«Всероссийское общество глухих»

Председатель _____ Черемера Л.А.
«6» февраля 2025 г.

Свердловская областная
Организация Общероссийской
общественной организации инвалидов
«Всероссийское ордена Трудового Красного
Знамени общество слепых»

Председатель _____ Юдина М.А.
«6» февраля 2025 г.

Работодатель

_____ _____
(подпись) *(ФИО)*
«10» октября 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Региональный центр
развития движения «Абилимпикс»

Руководитель _____ Чешко С.Л.
«6» февраля 2025 г.

Конкурсное задание по компетенции «Дизайн персонажей/анимация»

Екатеринбург, 2025 г.

РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2025

Утверждено

советом по компетенции

Дизайн персонажей/Анимация
(название совета)
Протокол № 2 от 19.12.2024

Председатель совета:



/Важенина Е.Г./

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ / АНИМАЦИЯ

Москва 2025 г.

1. Описание компетенции.

1. Актуальность компетенции.

Одна из самых перспективных областей современного дизайна – это 2D/3D художник. Формула успеха будущих 2D/3D художников состоит из трёх элементов: «художественные навыки» + «владение специальным софтом» + «профессиональные качества».

Первый элемент формулы — «художественные навыки» — необходимая база, без которой не обойтись. Очевидно, что 2D/3D художник должен уметь рисовать: знать анатомию, разбираться в светотени, цветоведении, перспективе и т. д. Цифровое искусство остаётся искусством, а значит, имеет свои требования.

Второе составляющее будущего успеха — владение специальным софтом. При этом понадобится графический планшет — неотъемлемый атрибут компьютерного художника.

Профессиональные качества, которые имеет 2D/3D художник, — любознательность, стрессоустойчивость, усидчивость, эстетический вкус и умение работать в команде. Хорошие перспективы открывает знание английского языка.

Отрасли, в которых наиболее востребована профессия 2D/3Dхудожника - это игровая индустрия, киноиндустрия, промышленный дизайн, архитектура, реклама, электронная коммерция, интернет-сайты, дизайн различных приложений, иллюстрации для комиксов и другие.

Способность обладать профессиональными навыками 2D/3D художника, поможет инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья повысить личностную самооценку, социально адаптироваться в обществе, обрести конкурентное преимущество в глазах потенциального работодателя, в качестве которых могут быть: киностудии, студии мультфильмов, телевидение, компании по производству компьютерных игр, рекламные агентства, издательские предприятия и другие.

1.1. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции.

№ п\п	Профессия	Род занятия
1.	Художник-мультипликатор	Составляет визуальный ряд, вырисовывает персонажей, прорабатывает мимические тонкости, раскадровку, колорирование, анимирование фраз
2.	3D-аниматор, художник-аниматор	С помощью определённых приёмов и технологий создаёт иллюзию движения персонажа
3.	Игровой художник	Рисует персонажей и декорации для компьютерных игр

№ п\п	Профессия	Род занятия
4.	Иллюстратор	Создает рисунки, соответствующие тексту произведения, комикса
5.	Графический дизайнер	Разрабатывает дизайн пространства, фирменный стиль и брендинг, дизайн рекламы, дизайн печатной продукции, дизайн сайта
6.	Художник-постановщик	Разрабатывает визуальную картинку, антураж в фильме, на театральной сцене, делает наброски персонажей и окружающей среды

Смежные профессии: графический дизайнер, Web-дизайнер, маркетолог, художник, преподаватель и др.

1.2. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретные стандарты).

Школьники	Студенты	Специалисты
Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования и среднего общего образования (ФГОС ООО, ФГОС СОО), в части предметных областей «Искусство», раздел Изобразительное искусство, «Математика и информатика», предмет «Информатика», ФГОС СОО Так же в ФГОС СОО есть курс по выбору учащегося «Дизайн».	ФГОС СПО по специальностям 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 55.02.02 Анимация (по видам) 54.01.20 Графический дизайнер	Профессиональный стандарт 04.008 Визуализация движения персонажа в анимационном произведении

1.3. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
Требования к результатам освоения программ: **Метопредметные:** 11) формирование и развитие компетентности в	**Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям):** ПК 1.1. Проводить	**Трудовые умения:** 1.Профессионально рисовать 2.Умение создавать виртуальные объекты (персонажи компьютерных игр,

Школьники	Студенты	Специалисты
области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ – компетенции). **Предметные:** **Изобразительное искусство:** 2) развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоциональноценностн ого освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры 5) приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в архитектуре и дизайне; приобретение опыта работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино); 6) приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в	предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта. ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов. ПК 4.2. Планировать собственную деятельность. ПК 4.3. Контролировать срокии качество выполненных заданий. **Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация (по видам):** ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта. ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение	модели товаров для интернет-магазина или элементы интерьера для дизайн-проекта и др.) 3. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков 4. Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа 5. Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики Использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа

Школьники	Студенты	Специалисты
специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация) **Информатика ООО:** 10) формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; 13) формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных; **Информатика СОО** 3) владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения	анимационного проекта. ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами. ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов. ПК 1.8. Применять навыкилогического и пространственного мышления в профессиональной деятельности. ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств. ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале. ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. **Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности**	

Школьники	Студенты	Специалисты
универсальном алгоритмическом языке высокого уровня	**54.01.20 Графический дизайнер** ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта. ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствиис требованиями к структуре и содержанию. ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания. ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания. ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета. ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. ПК 4.1. Анализировать современные	

Школьники	Студенты	Специалисты
	тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	

2. Конкурсное задание.

2.1. Краткое описание задания.

Категория «Школьники»

Создать дизайн-проект маскота спортивного мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута профессии в стилистике выбранного мероприятия. В проекте не должны быть использованы шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и анимировать его вместе со слоганом.

Категория «Студенты»

Создать дизайн-проект маскота образовательного мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута в стилистике выбранного мероприятия. В проекте не должны быть использованы шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и анимировать его вместе со слоганом.

Категория «Специалисты»

Создать дизайн-проект маскота культурного мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута в стилистике заданного мероприятия. В проекте не должны быть использованы шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и анимировать его вместе со слоганом.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля*	Полученный результат
Школьники, студенты, специалисты	Модуль 1. Дизайн-проект маскота мероприятия	2,5 часа	Три скетча на задан эмоции, готовый маскот со слоганом атрибутом професси синопсис проекта на одном формате
	Модуль 2. Анимация итогового маскота со слоганом и атрибутом профессии	1,5 часа	Анимированный маскот со слоганом атрибутом

***** Участник может самостоятельно распределить время на выполнение каждого модуля или указать время, отводимое на выполнение каждого модуля.

4.3 Последовательность выполнения задания.

Категория «Школьники»

Все модули выполняются последовательно на соревнование, эксперты оценивают все модули независимо друг от друга.

Модуль 1. Дизайн-проект маскота для спортивного мероприятия (определяется регионом)

Время выполнения: 2,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект маскота спортивного мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута в стилистике выбранного мероприятия, не используя шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и в 2D формате. Дизайн-проект выполняется на одном формате, на однотонном фоне.

Эскизов должно быть выполнено не менее трех в левой стороне формата (занимать не более 30%) в композиции. Эскизы необходимо выполнять на тот же маскот в заданных эмоциях, эскиз в полный рост, отдельно портрет, отдельно поясной.

Итоговый маскот должен занимать не менее 40% на формате в полный рост, поза динамичная и выразительная, присутствуют не менее одного уникального атрибута, придуманного слогана.

Короткий синопсис проекта должен быть сохранен на одном формате с эскизами и готовым маскотом со слоганом и уникальным атрибутом в текстовом

формате и составлять не более 20% от листа, включающую название работы, идею создания маскота. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

Модуль 2. Анимация итогового маскота с атрибутом мероприятия

Время выполнения: 1,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать зацикленную цельную анимацию маскота, слогана, атрибута профессии в 2D формате. Маскот должен быть цельным, движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, MPEG4, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Категория «Студенты»

Все модули выполняются последовательно на соревнование, эксперты оценивают все модули независимо друг от друга.

Модуль 1. Дизайн-проект маскота для мероприятия, посвященного образованию

Время выполнения: 2,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект маскота образовательного мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута профессии в стилистике выбранного мероприятия, не используя шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате. Дизайн-проект выполняется на одном формате, на однотонном фоне.

Эскизов должно быть выполнено не менее трех в левой стороне формата (занимать не более 30%) в композиции. Эскизы необходимо выполнять на тот же маскот в заданных эмоциях, обязательно должен быть эскиз в полный рост, отдельно портрет, отдельно поясной.

Итоговый маскот должен занимать не менее 40% на формате в полный рост, поза динамичная и выразительная, присутствуют не менее одного уникального атрибута, придуманного слогана.

Короткий синопсис проекта должен быть сохранен на одном формате с эскизами и готовым маскотом со слоганом и уникальным атрибутом в текстовом формате и составлять не более 20% от листа, включающую название работы, идею создания маскота. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

Модуль 2. Анимация итогового маскота со слоганом и атрибутом мероприятия.

Время выполнения: 1,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать зацикленную цельную анимацию маскота, слогана, атрибута мероприятия в 2D формате. Маскот должен быть цельным,

движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, MPEG4, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Категория «Специалисты»

Все модули выполняются последовательно на соревнование, эксперты оценивают все модули независимо друг от друга.

Модуль 1. Дизайн-проект маскота мероприятия, посвященного культуре.

Время выполнения: 3 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект маскота культурного мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута в стилистике мероприятия, не используя шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции мероприятия в 2D формате. Дизайн-проект выполняется на одном формате, на однотонном фоне.

Эскизов должно быть выполнено не менее трех в левой стороне формата (занимать не более 30%) в композиции. Эскизы необходимо выполнять на тот же маскот в заданных эмоциях, обязательно должен быть эскиз в полный рост, отдельно портрет, отдельно поясной.

Итоговый маскот должен занимать не менее 40% на формате в полный рост, поза динамичная и выразительная, присутствуют не менее одного уникального атрибута, придуманного слогана.

Короткий синопсис проекта должен быть сохранен на одном формате с эскизами и готовым маскотом со слоганом и уникальным атрибутом в текстовом формате и составлять не более 20% от листа, включающую название работы, идею создания маскота. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

Модуль 2. Анимация итогового маскота со слоганом и атрибутом

Время выполнения: 1,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать зацикленную цельную анимацию маскота, слогана, атрибута в 2D формате. Маскот должен быть цельным, движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 3 в любом из следующих форматов: GIF, MPEG4, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

4.4 30% изменение конкурсного задания.

30% изменение вносится строго всеми экспертами по компетенции и закрепляется протоколом. Изменения не тиражируют, хранят в строгой секретности и демонстрируют в соревновательный день на площадке. 30% изменениям подлежат: выбор конкретного мероприятия регионом в соответствии с направлением, а также заданные эмоции для поисковых скетчей (эскизов). В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

4.5 Критерии оценки выполнения задания.
Категория «Школьники», «Студенты», «Специалисты»

Наименованиемодуля	**Задание**	**Максимальный балл**
Модуль 1.Дизайн-проект маскота мероприятия	Создать дизайн-проект маскота мероприятия, используя не менее одного уникального атрибута в стилистике заданного мероприятия, не используя шаблоны. Придумать и написать слоган, короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате. Дизайн-проект выполняется на одном формате, на однотонном фоне.	65
Модуль2. Анимация итогового маскота со слоганом и атрибутом профессии	Создать зацикленную цельную анимацию маскота, слогана, атрибута в 2D формате. Маскот должен быть цельным, движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя.	35
ИТОГО		**100**

Модуль 1. Дизайн-проект маскота

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	«Измеримые» (И)	«Оценочные» (О)
	1	Наличие не менее 3 скетчей (эскизов)	3	3	
	2	Соответствие заданным эмоциям в скетчах 0 – нет соответствия во всех эскизах 1 – одна эмоция соответствует 2 – две эмоции соответствуют 3 – все эмоции соответствуют	3	3	
	4	Выразительность линий скетчей 0 – линии не выразительные 1 – присутствует некоторая выразительность 2 – линии эскизов выразительны	2	2	
	5	Выразительность эмоций скетчей 0 – эмоции не выразительны 1 – частично выразительны 2 – выразительные эмоции	2	2	
	6	Грамотное расположение скетчей в соответствии с заданием 0 – не соответствует заданию 1 – соответствует заданию	1	1	
	7	Прорисовка мимики лица (морды) итогового маскота	1	1	
	8	Наличие настроения лица (морды) итогового маскота	1	1	
	9	Материальность (в совокупности кожа, волосы, шерсть, атрибуты и т.д.) маскота 0. материалы отсутствуют 1. присутствуют один материал 2. Все объекты имеют свой материал	3	3	
		Детализация одежды: фактура, выделение мелких деталей (пуговицы, потертости, ворсинки идр.) 0. детализация отсутствуют 1. есть некоторые недостатки в детализации 2. все элементы детализированы	2	2	
	10	Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) маскота 0 - пропорции не соответствуют 1 - есть некоторые недостатки в пропорциях 2 - пропорции соответствуют	2	2	
	11	Детализация атрибута (фактура, выделение мелких деталей, свето-теневая проработка) у маскота 0 – нет детализации 1 – минимальная детализация 2 – детализация присутствует 3 – качественная детализация	3	3	
	12	Свето-теневая проработка (на персонаже и атрибуте есть тени, которые описывают его форму – 1, блики располагаются на переломах формы с освещённой стороны – 1, положение теней собственных указывают на расположение источников света -1)	3	3	

		Положение теней собственных и падающих указывает на расположение источников света: 0- тени отсутствуют 1- есть некоторые недостатки в распределении теней 2 расположение теней соответствует источникам света	2	2	
	13	Цветовая тема (стиль) 0 – не соответствует 1 – минимальное соответствие 2 - цвета продуманы и применены хорошо 3 – полное соответствие стилю	3	3	
	14	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы) 0 – гармония отсутствует 1 - минимум цветовой гармонии и баланса 2 - эффективная цветовая гармония	2	2	
	15	Пластическое решение 0 – отсутствует 1 – некоторая пластичность 2 – хорошая пластичность	2	2	
	16	Динамичная, выразительная поза 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 – полностью соответствует	2	2	
	17	Дефекты лица (морды) и тела 0 - присутствуют значительные дефекты лица и тела присутствуют незначительные дефекты лица и тела 1 - присутствуют незначительные дефекты только на лице(морде) или только на теле 2 - дефекты лица и тела отсутствуют	3	3	
	18	Отсутствие дефектов атрибута в маскоте	1	1	
	19	Отсутствие дефектов слогана в маскоте	1	1	
	20	Уникальный атрибут соответствует теме	1	1	
	21	Слоган в маскоте соответствует заданию	1	1	
	22	Грамотное использование слогана в композиции	1	1	
	23	Целостность взаимодействия персонажа с атрибутом и слоганом в маскоте	1	1	
	24	Настроение персонажа соответствует одному из заданных в скетчах	1	1	
	25	Итоговый персонаж выполнен в полный рост	1	1	
	26	Короткий синопсис соответствует заданию 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 – полностью соответствует	2	2	
	27	Наименование работы в соответствии с темой	1	1	

	28	Краткость и целостность концепции (синопсиса)	1	1	
	29	Композиционное решение дизайн- проекта 0 – плохая композиция 1 – Минимум элементов, выполнены соответствующим образом 2 – Эффективная компоновка	2	2	
		Соответствие поставленной задаче 0 – не соответствует заданию 1 – минимальное соответствие 2 – частично соответствует 3 - полностью соответствует	3	3	
	30	Соответствие дизайн-проекта заданной стилистике 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 – полностью соответствует	2	2	
	31	Оригинальность замысла дизайн- проекта (О)	3		3
	32	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	33	Правильный путь сохранения	1	1	
	34	Правильное наименование файла	1	1	
ИТОГО			65	62	3

Модуль 2. Анимация итогового маскота со слоганом и атрибутом

Задание	**№**	**Наименование критерия**	**Максимальные баллы**	**«Измеримые» (И)**	**«Оценочные» (О)**
Создать зацикленную цельную анимацию маскота, слогана, атрибута профессии в 2D формате. Маскот должен быть цельным, движения соответствовать выбранному	1.	Соответствии образа и характера движения анимации теме 0 – не соответствует заданию 1 – минимальное соответствие 2 – частично соответствует 3 - полностью соответствует	3	3	
	2	Сложность анимационной задачи 0 – отсутствует 1 – минимальная сложность задачи 2 – средняя сложность анимационной задачи 3 – сложная анимационная задача	3	3	
	3.	Количество и сложность анимационных движений в соответствии с идеей 0 – отсутствует 1 – минимальная сложность 2 – средняя сложность 3 – сложная анимация	3	3	

образу и эмоциональ но воздействов ать на зрителя.	4.	Целостность анимации (Взаимовлияние различных частей персонажа) 0 – отсутствует, 1 – минимальная целостность 2 – средняя сложность 3 – приемлемая целостность 4 – целостная анимация	4	4	
	5.	Анимация атрибута в соответствии с анимацией персонажа 0 – отсутствует, 1 – присутствует минимальная анимация атрибута в соответствии с анимацией персонажа 2 – допустимая анимация атрибута в соответствии 3 – качественная анимация атрибута в соответствии с анимацией персонажа	3	3	
	6	Анимация слогана в соответствии с анимацией персонажа 0 – отсутствует, 1 – присутствует минимальная анимация слогана в соответствии с анимацией персонажа 2 – допустимая анимация слогана в соответствии 3 – качественная анимация слогана в соответствии с анимацией персонажа	3	3	
	7.	Сложность анимационных эффектов в соответствии с темой персонажа 0 – отсутствует, 1 – некоторая сложность 2 – средняя сложность 3 – сложные анимационные эффекты в соответствии с темой персонажа	3	3	
	8.	Качество анимации, главный объект 25 кадров в секунду 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 - полностью соответствует	2	2	
	9.	Анимация от 3 секунд (все время анимации занято рабочими кадрами)	2	2	
	10.	Распределение движение по хронометражу между кадрами (амплитуда движений)	2	2	
	11.	Качество анимационных переходов между кадрами (Анимация не имеет видимой склейки между кадрами, зациклена в начале и конце)	2	2	
	12.	Отсутствие дефектов анимации 0 – дефекты присутствуют 1 – присутствует минимальный дефект 2 – нет дефектов	2	2	
	13.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	14.	Правильный путь сохранения	1	1	
	15.	Правильное наименование файла	1	1	
ИТОГО:			**35**	**35**	

4. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.
Для всех категорий участников

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	Тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во
1.	Системный блок		Intel Core i5 4xxx 3.2G и выше, 16GB RAM и более, 500GB SHDD SATA 6GB/s и более, NVIDIA GeForce GTX 960 и выше https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
2.	Монитор		4K 27 дюймов и более https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
3.	Клавиатура		На усмотрение организаторов https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
4.	Мышь		На усмотрение организаторов https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
5.	Графический планшет		Формат А4 и более https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
6.	Принтер		На усмотрение организаторов https://www.dns-shop.ru/	шт	1
7.	Adobe Photoshop		Возможно использование любого программного обеспечения из предложенных вариантов (без загруженных шаблонов и платных ключей)	шт.	1
8.	Adobe Illustrator			шт.	1
9.	After Effects			шт.	1
10.	Adobe Media Encoder			шт.	1
11.	Krita			шт.	1
12.	Corel Draw			шт.	1
13	AliveColors				

14.	Inkscape			шт.	1
15.	Davinci Resolve			шт.	1
16.	Gimp			шт.	1
17.	Операционная система Windows 7-11		Windows 7 – 11 64 бит	шт.	1
18.	Операционная система Linux			шт.	1
19.	Стол для ПК участника		Размеры 900*720*755	шт.	1
20.	Кресло/стул для участника		На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА					
№	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики	Ед	Кол-во
1.	Бумага		А4	шт.	1/5
2.	Карандаш		Простой	шт.	1
3.	Ластик		На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)					
Не предусмотрено					
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ					
Все расходные материалы, которые отсутствуют в конкурсном задании					
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)					
№	Наименование	тех. характеристики оборудования и ссылка на сайт производителя, поставщика		Ед	Кол-во
Не предусмотрено					
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО СУДЬЮ					

№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед изм	Кол-во
1.	Кресло/стул		На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 СУДЬЮ (при необходимости)					
№	Наименование	Фото расходного материала	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во
1.	Ручка		Шариковая или гелиевая синяя/черная	шт.	1
2.	Блокнот		А5 (32 листа)	шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)					
№	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, мебели**	**тех. Характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. изм.**	**Кол-во**
1.	Вешалка гардеробная		Минимум на 10 единиц одежды	шт.	1
2.	Стол		1400х700 мм	шт.	1/4
3.	Кулер		На усмотрение организаторов	шт.	1
4.	Мусорное ведро		На усмотрение организаторов	шт.	1
5.	Огнетушитель углекислотный		На усмотрение организаторов	шт.	2
КОМНАТА СУДЕЙ					

1.	Стол		1400х700 мм	шт.	1
2.	Кресло/стул		Офисный	шт.	5
3.	ПК		ПК или ноутбук	шт.	1
4.	МФУ		Лазерный	шт.	1
5.	Бумага		А4, 500 листов	уп.	1
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ					
№	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, мебели**	**тех. Характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика**	Ед. изме рения	Кол-во
1.	Электричество на 1 пост для участника		220 вольт		
2.	Сетевой фильтр		на 1 участника	Шт.	1

2. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех основных нозологий.

	Площадь, м.кв.	**Ширина прохода между рабочими местами, м.**	**Специализированное оборудование, количество.***
Рабочее место участника с нарушением слуха	3000х1900	1,5 м	Для участников с нарушением слуха необходимо предусмотреть: а) наличие звукоусиливающей аппаратуры, акустической системы, информационной индукционной системы, наличие индивидуальных наушников; б) наличие на площадке переводчика русского жестового языка (сурдопереводчика); в) оформление конкурсного задания в доступной текстовой информации.
Рабочее место участника с нарушением зрения	3000х1900	1,5 м	Для участников с нарушением зрения необходимо: а) текстовое описание конкурсного задания в плоскопечатном виде с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением (в формате Microsoft Word не менее 16-18 пт), дублированного рельефно точечным шрифтом Брайля (при необходимости); - лупа с подсветкой для слабовидящих; электронная лупа; б) для рабочего места, предполагающего работу на компьютере - оснащение специальным компьютерным оборудованием и оргтехникой: - видеоувеличитель; - программы экранного доступа NVDA и JAWS18 (при необходимости); - брайлевский дисплей (при необходимости); в) для рабочего места участника с нарушением зрения, имеющего собаку-проводника, необходимо предусмотреть место для собаки-проводника; г) оснащение (оборудование) специального рабочего места

			тифлотехническими ориентирами и устройствами, с возможностью использования крупного рельефно-контрастного шрифта и шрифта Брайля, акустическими навигационными средствами, обеспечивающими беспрепятственное нахождение инвалидом по зрению - слепого своего рабочего места и выполнение трудовых функций; д) индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс.
Рабочее место участника с нарушением ОДА	3000х1900	1,5 м	Оснащение (оборудование) специального рабочего места оборудованием, обеспечивающим реализацию эргономических принципов: а) увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличения ширины прохода между рядами верстаков; б) для участников, передвигающихся в кресле-коляске, необходимо выделить 1 - 2 первых рабочих места в ряду у дверного проема; в) оснащение (оборудование) специального рабочего места специальными механизмами и устройствами, позволяющими изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, угол наклона спинки рабочего стула, оснащение специальным сиденьем, обеспечивающим компенсацию усилия при вставании.
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	3000х1900	1,5 м	Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечно-сосудистой системы, а также инвалидов вследствие других соматических заболеваний, предусматривают отсутствие: а) вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия; б) тепловых излучений; локальной

			вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации на площадке; в) превышения уровня шума на рабочих местах; г) нарушений уровня освещенности, соответствующей действующим нормативам. Необходимо обеспечить наличие столов с регулируемыми высотой и углом наклона поверхности; стульев (кресел) с регулируемыми высотой сиденья и положением спинки (в соответствии со спецификой заболевания).
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	3000х1900	1,5 м	Специальные требования к условиям труда инвалидов, имеющих нервно-психические заболевания: а) создание оптимальных и допустимых санитарно-гигиенических условий производственной среды, в том числе: температура воздуха в холодный период года при легкой работе - 21 - 24 °С; при средней тяжести работ - 17 - 20 °С; влажность воздуха в холодный и теплый периоды года 40 - 60 %; отсутствие вредных веществ: аллергенов, канцерогенов, аэрозолей, металлов, оксидов металлов; б) электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей вибрации; отсутствие продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты; в) оборудование (технические устройства) должны быть безопасны и комфортны в использовании (устойчивые конструкции, прочная установка и фиксация, простой способ пользования без сложных систем включения и выключения, с автоматическим выключением при неполадках; расстановка и расположение, не создающие помех для подхода, пользования и передвижения; расширенные расстояния между столами, мебелью;

			не должна затрудняющая доступность устройств; исключение острых выступов, углов, ранящих поверхностей, выступающих крепежных деталей).

3. Схема застройки соревновательной площадки.

Для всех категорий участников

Схема застройки соревновательной площадки для всех категорий участников единая. Для проведения соревнований потребуется площадка 12х5 м, внутри условно разделенная на часть соревнований и комната главного эксперта 2х5 м.

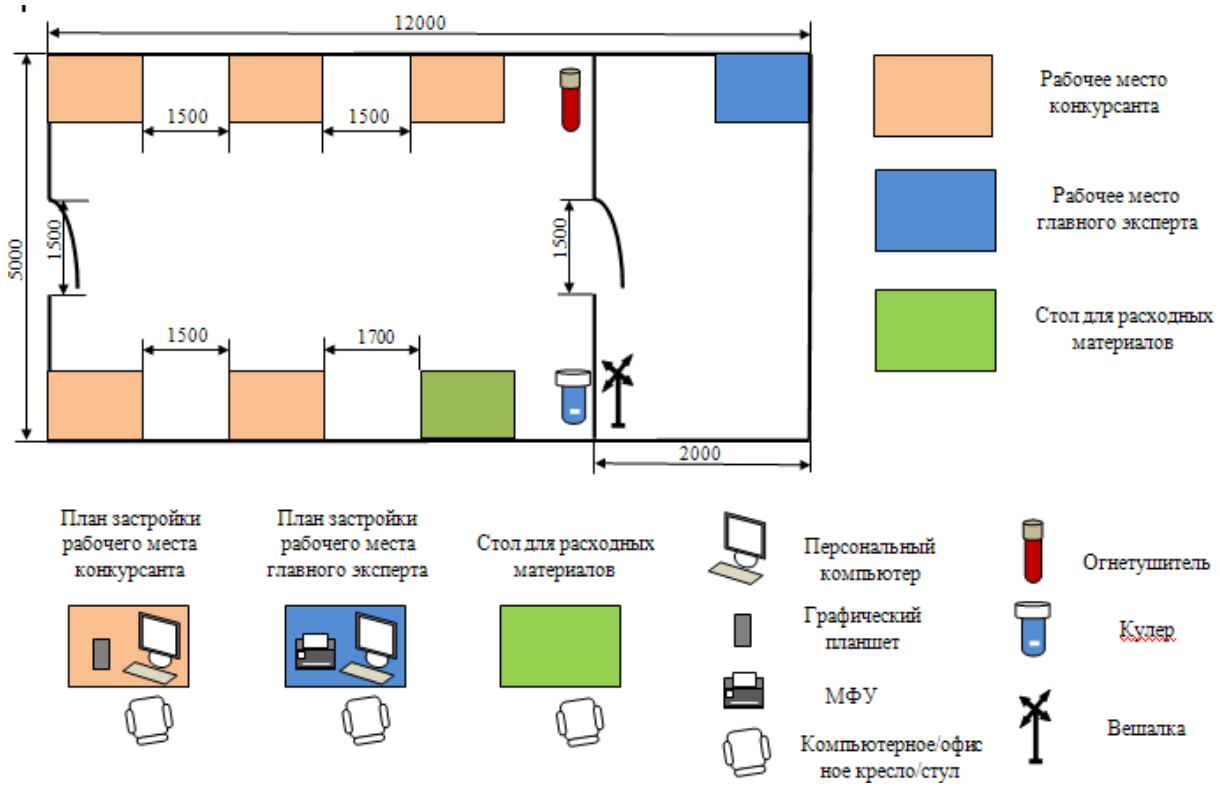
В комнате главного эксперта соревновательной площадки потребуются: стол, стулья или кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

Для организации рабочего места на 1 участника необходимо: стол, стул или кресло, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, графический планшет, розетка, сетевой фильтр, бумага формата А4, карандаш, ластик.

Для организации рабочего места экспертов необходимо: стул или кресло, ручка, блокнот.

Общая инфраструктура конкурсной площадки состоит из кулера, огнетушителя.

Расстановка мебели и оборудования должна быть либо согласно схеме, либо рабочие места участников можно расположить по периметру площадки.



3. Требования охраны труда и техники безопасности

3.1. Общие требования безопасности

Настоящая инструкция распространяется на персонал, эксплуатирующий средства вычислительной техники и периферийное оборудование. Инструкция содержит общие указания по безопасному

применению электрооборудования в учреждении. Требования настоящей инструкции являются обязательными, отступления от нее не допускаются.

3.2. Требования безопасности перед началом работы

Перед началом работы следует убедиться в исправности электропроводки, выключателей, штепсельных розеток, при помощи которых оборудование включается в сеть, наличии заземления компьютера, его работоспособности.

3.3. Требования безопасности во время работы

Для снижения или предотвращения влияния опасных и вредных факторов необходимо соблюдать Санитарные правила и нормы, гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Во избежание повреждения изоляции проводов и возникновения коротких замыканий не разрешается: вешать что-либо на провода, закрашивать и белить шнуры и провода, закладывать провода и шнуры за газовые и водопроводные трубы, за батареи отопительной системы, выдергивать штепсельную вилку из розетки за шнур, усилие должно быть приложено к корпусу вилки.

Для исключения поражения электрическим током запрещается: часто включать и выключать компьютер без необходимости, прикасаться к экрану и к тыльной стороне блоков компьютера, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании мокрыми руками, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании, имеющих нарушения целостности корпуса, нарушения изоляции проводов, неисправную индикацию включения питания, с признаками электрического напряжения на корпусе, класть на средства вычислительной техники и периферийном оборудовании посторонние предметы.

Запрещается под напряжением очищать от пыли и загрязнения электрооборудование.

Запрещается проверять работоспособность электрооборудования в неприспособленных для эксплуатации помещениях с токопроводящими полами, сырых, не позволяющих заземлить доступные металлические части.

Недопустимо под напряжением проводить ремонт средств вычислительной техники и периферийного оборудования.

Ремонт электроаппаратуры производится только специалистами- техниками с соблюдением необходимых технических требований.

Во избежание поражения электрическим током, при пользовании электроприборами нельзя касаться одновременно каких-либо трубопроводов, батарей отопления, металлических конструкций, соединенных с землей.

При пользовании электроэнергией в сырых помещениях соблюдать особую осторожность.

3.4. Требования безопасности по окончании работы

После окончания работы необходимо обесточить все средства вычислительной техники и периферийное оборудование. В случае

непрерывного производственного процесса необходимо оставить включенными только необходимое оборудование.

3.5. Требования безопасности в аварийных ситуациях

При обнаружении неисправности немедленно обесточить электрооборудование, оповестить администрацию. Продолжение работы возможно только после устранения неисправности.

При обнаружении оборвавшегося провода необходимо немедленно сообщить об этом администрации, принять меры по исключению контакта с ним людей. Прикосновение к проводу опасно для жизни.

Во всех случаях поражения человека электрическим током немедленно вызвать врача.

До прибытия врача нужно, не теряя времени, приступить к оказанию первой помощи пострадавшему.

Необходимо немедленно начать производить искусственное дыхание, наиболее эффективным из которых является метод «рот в рот» или «рот в нос», а также наружный массаж сердца.

Искусственное дыхание пораженному электрическим током производится вплоть до прибытия врача.

На рабочем месте запрещается иметь огнеопасные вещества.В помещениях запрещается:

а) зажигать огонь;

б) включать электрооборудование, если в помещении пахнет газом;в) курить;

г) сушить что-либо на отопительных приборах;

д) закрывать вентиляционные отверстия в электроаппаратуре Источниками воспламенения являются:

а) искра при разряде статического электричестваб) искры от электрооборудования

в) искры от удара и трениянг) открытое пламя

При возникновении пожароопасной ситуации или пожара персонал должен немедленно принять необходимые меры для его ликвидации, одновременно оповестить о пожаре администрацию.

Помещения с электрооборудованием должны быть оснащены огнетушителями типа ОУ-2 или ОУБ-3.