

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС»-2023

Утверждено

советом по компетенции

Дизайн персонажей/Анимация

(название совета)

Протокол № 2 от 17.03.2023г.

Председатель совета:



/Ибрагимова Ю.Т./

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ/АНИМАЦИЯ



Дизайн персонажей/
Анимация

Москва 2023

1. Описание компетенции

2. 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, умение работать в команде. Хорошие перспективы открывает знание английского языка.

Отрасли, в которых наиболее востребована профессия 2D/3D художника - 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 производстве

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

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

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>универсальном алгоритмическом языке высокого уровня</p>	<p>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 соответствии с 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</p>	

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 авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! (девиз Абилимпикс) в стилистике аниме, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции, анимировать итоговый стикер.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля*	Полученный результат
Школьник, студент, специалист	Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа	3 часа	Не менее трех скетчей на заданные эмоции, готовый стикер и концепция проекта на одном формате
	Модуль 2. Анимация стикера персонажа	2 часа	Цельная анимация персонажа

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

2.3. Последовательность выполнения задания.

Категория «Школьники»

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

Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа.

Время выполнения: 3 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике аниме, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или 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 одного персонажа в заданных эмоциях, обязательно должен быть эскиз в полный рост, отдельно портрет, отдельно поясной.

Итоговый стикер должен занимать не менее 40% на формате, поза персонажа динамичная и выразительная, присутствуют не менее одного уникального атрибута, девиз «Абилимпикс» - возможности без границ!

Концепция проекта должна быть сохранена на одном формате с эскизами и готовым стикером в текстовом формате и составлять не более 20% от листа, включающую название работы, идею создания стикера. 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 стикера персонажа.

Время выполнения: 2 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать цельную анимацию стикера персонажа в 2D формате. В работе должна прослеживаться, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, AVI, 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.

2.4. 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 будет подлежать заданные эмоции для поисковых эскизов. В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

2.5. Критерии оценки выполнения задания.

Категория «Школьники»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа	Дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике аниме, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате.	65
<u>Модуль 2. Анимация стикера персонажа.</u>	Цельная анимация стикера персонажа в 2D формате, в которой прослеживаться, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя.	35
ИТОГО		100

Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике аниме, не используя шаблоны. Придумать и	1.	Детальная проработка эскиза	14	14	
	1.1.	Наличие не менее 3 эскизов	3	3	
	1.2.	Соответствие заданным эмоциям в эскизах	3	3	
	1.3.	Выразительность линий эскизов	2	2	
	1.4.	Динамичные, выразительные эмоции эскизов	2	2	
	1.5.	Соответствие дизайн-проекта заданному стилю аниме	2	2	
	1.6.	Грамотное расположение эскизов в соответствии с заданием	2	2	
	2.	Авторский стикер	42	37	5
2.1.	Черты лица (мимика лица - 1,настроение- 1)	2	2		

написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате.	2.2.	<p>Материальность (в совокупности кожа, волосы, шерсть и т.д.)</p> <p>0. материалы отсутствуют</p> <p>1. присутствуют один материал</p> <p>2. Все объекты имеют свой материал</p>	2	2	
	2.3.	<p>Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответчики с задумкой автора</p> <p>0. пропорции не соответствуют</p> <p>1. есть некоторые недостатки впропорциях</p> <p>2. пропорции соответствуют</p>	2	2	
	2.4.	<p>Детализация одежды: фактура, выделение мелких деталей (пуговицы, потертости, ворсинки и др.)</p> <p>0. детализация отсутствуют</p> <p>1. есть некоторые недостатки вдетализации</p> <p>2. все элементы детализированы</p>	2	2	
	2.5.	<p>Свето-теневая проработка (на персонаже и одежде есть тени, которые описывают его форму – 1, блики располагаются на переломах формы с освещённой стороны – 1)</p>	2	2	
	2.6.	<p>Положение теней собственных ипадающих указывает на расположение источников света:</p> <p>0. тени отсутствуют</p>	2	2	

	1. есть некоторые недостатки в распределении теней 2. расположение теней соответствует источникам света			
2.7.	Цветовая тема (стиль)	2	2	
2.8.	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)	2	2	
2.9.	Композиционное решение	1	1	
2.10	Пластическое решение	1	1	
2.11	Применение 2D технологий в соответствии с темой	1	1	
2.12	Разнообразие использования инструментария	1	1	
2.13	Дефекты лица и тела 0. присутствуют значительные дефекты лица и тела 1. присутствуют незначительные дефекты лица и тела 2. дефекты лица и тела отсутствуют	2	2	
2.15	Отсутствие дефектов деталей	1	1	
2.16	Целостность восприятия героя в среде (взаимодействие героя с атрибутом)	2	2	
2.17	Динамичная, выразительная поза	1	1	
2.18	Наличие деталей, атрибутов, соответствующих идеи	1	1	
2.19	Наличие слогана, грамотное использование в композиции	2	2	
2.20	Передача настроения, характера персонажа	2	2	
2.21	Оригинальность замысла	5*		5
2.22	Наличие собственного стиля	1	1	
2.23	Отсутствие плагиата	1	1	
3.	Логлайн или короткий синопсис проекта	6	6	
3.1.	Идея создания соответствует заданию	2	2	
3.2.	Наименование работы в соответствии с темой	2	2	
3.3.	Краткость и целостность концепции	2	2	
4.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
5.	Правильный путь сохранения	1	1	
6.	Правильное наименование файла	1	1	

ИТОГО:

65

Модуль 2. Анимация стикера персонажа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Цельная анимация стикера персонажа в 2D формате, в которой прослеживаются, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя.	1.	Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме	5*		5
	2.	Сложность анимационной задачи	3	3	
	3.	Количество и сложность анимационных движений в соответствии с идеей	3	3	
	4.	Целостность анимации (Взаимовлияние различных частей персонажа)	4	4	
	5.	Анимация фона в соответствии с анимацией персонажа	3	3	
	6.	Сложность анимационных эффектов в соответствии с темой персонажа	3	3	
	7.	Качество анимации, главный объект 25 кадров в секунду.	2	2	
	8.	Анимация от 3 секунд (все время анимации занято рабочими кадрами)	3	3	
	9.	Распределение движение по хронометражу между кадрами (амплитуда движений)	2	2	
	10.	Качество анимационных переходов между кадрами (Анимация не имеет видимой склейки между кадрами, зациклена в начале и конце)	2	2	
	12.	Отсутствие дефектов анимации	2	2	
	13.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	14.	Правильный путь сохранения и	1	1	
	15.	Наименование файла	1	1	
	ИТОГО:				

Категория «Студенты»

Создать дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! (девиз Абилимпикс) в стилистике Гравити Фолз, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав

концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции, анимировать итоговый стикер.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля*	Полученный результат
Школьник, студент, специалист	Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа	3 часа	Не менее трех скетчей на заданные эмоции, готовый стикер и концепция проекта на одном формате
	Модуль 2. Анимация стикера персонажа	2 часа	Цельная анимация персонажа

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

2.3. Последовательность выполнения задания.

Категория «Студенты»

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

Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа.

Время выполнения: 3 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике Гравити Фолз, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или 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 одного персонажа в заданных эмоциях, обязательно должен быть эскиз в полный рост, отдельно портрет, отдельно поясной.

Итоговый стикер должен занимать не менее 40% на формате, поза персонажа динамичная и выразительная, присутствуют не менее одного уникального атрибута, девиз «Абилимпикс» - возможности без границ!

Концепция проекта должна быть сохранена на одном формате с эскизами и готовым стикером в текстовом формате и составлять не более 20% от листа, включающую название работы, идею создания стикера. 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 стикера персонажа.

Время выполнения: 2 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать цельную анимацию стикера персонажа в 2D формате. В работе должна прослеживаться, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, AVI, 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.

2.4. 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 будет подлежать заданные эмоции для поисковых эскизов. В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

2.5. Критерии оценки выполнения задания.

Категория «Студенты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа	Дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике Гравити Фолз, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате.	65
Модуль 2. Анимация стикера персонажа.	Цельная анимация стикера персонажа в 2D формате, в которой прослеживаться, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя.	35
ИТОГО		100

Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Дизайн-	1.	Детальная проработка эскиза	14	14	

проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпискс» - возможность и без границ! в стилистике Гравити Фолз, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате.	1.1.	Наличие не менее 3 эскизов	3	3	
	1.2.	Соответствие заданным эмоциям в эскизах	3	3	
	1.3.	Выразительность линий эскизов	2	2	
	1.4.	Динамичные, выразительные эмоции эскизов	2	2	
	1.5	Соответствие дизайн-проекта заданному стилю аниме	2	2	
	1.6.	Грамотное расположение эскизов в соответствии с заданием	2	2	
	2.	Авторский стикер	42	37	5
	2.1.	Черты лица (мимика лица - 1,настроение- 1)	2	2	
	2.2.	Материальность (в совокупности кожа, волосы, шерсть и т.д.) 3. материалы отсутствуют 4. присутствуют один материал 5. Все объекты имеют свой материал	2	2	
	2.3.	Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответчики с задумкой автора 3. пропорции не соответствуют 4. есть некоторые недостатки впропорциях 5. пропорции соответствуют	2	2	
2.4.	Детализация одежды: фактура, выделение мелких деталей (пуговицы, потертости, ворсинки идр.) 3. детализация отсутствуют 4. есть некоторые недостатки вдетализации 5. все элементы детализированы	2	2		

	2.5.	Свето-теневая проработка (на персонаже и одежде есть тени, которые описывают его форму – 1, блики располагаются на переломах формы с освещённой стороны – 1)	2	2	
	2.6.	Положение теней собственных и падающих указывает на расположение источников света: 0. тени отсутствуют	2	2	

		3. есть некоторые недостатки в распределении теней 4. расположение теней соответствует источникам света			
	2.7.	Цветовая тема (стиль)	2	2	
	2.8.	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)	2	2	
	2.9.	Композиционное решение	1	1	
	2.10	Пластическое решение	1	1	
	2.11	Применение 2D технологий в соответствии с темой	1	1	
	2.12	Разнообразие использования инструментария	1	1	
	2.13	Дефекты лица и тела 3. присутствуют значительные дефекты лица и тела 4. присутствуют незначительные дефекты лица и тела 5. дефекты лица и тела отсутствуют	2	2	
	2.15	Отсутствие дефектов деталей	1	1	
	2.16	Целостность восприятия героя в среде (взаимодействие героя с атрибутом)	2	2	
	2.17	Динамичная, выразительная поза	1	1	
	2.18	Наличие деталей, атрибутов, соответствующих идеи	1	1	
	2.19	Наличие слогана, грамотное использование в композиции	2	2	
	2.20	Передача настроения, характера персонажа	2	2	
	2.21	Оригинальность замысла	5*		5
	2.22	Наличие собственного стиля	1	1	
	2.23	Отсутствие плагиата	1	1	
	3.	Логлайн или короткий синопсис проекта	6	6	
	3.1.	Идея создания соответствует заданию	2	2	

3.2.	Наименование работы в соответствии с темой	2	2	
3.3.	Краткость и целостность концепции	2	2	
4.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
5.	Правильный путь сохранения	1	1	
6.	Правильное наименование файла	1	1	
ИТОГО:				65

Модуль 2. Анимация стикера персонажа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Цельная анимация стикера персонажа в 2D формате, в которой прослеживаются идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя.	1.	Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме	5*		5
	2.	Сложность анимационной задачи	3	3	
	3.	Количество и сложность анимационных движений в соответствии с идеями	3	3	
	4.	Целостность анимации (Взаимовлияние различных частей персонажа)	4	4	
	5.	Анимация фона в соответствии с анимацией персонажа	3	3	
	6.	Сложность анимационных эффектов в соответствии с темой персонажа	3	3	
	7.	Качество анимации, главный объект 25 кадров в секунду.	2	2	
	8.	Анимация от 3 секунд (все время анимации занято рабочими кадрами)	3	3	
	9.	Распределение движение по хронометражу между кадрами (амплитуда движений)	2	2	
	10.	Качество анимационных переходов между кадрами (Анимация не имеет видимой склейки между кадрами, зациклена в начале и конце)	2	2	
	12.	Отсутствие дефектов анимации	2	2	
	13.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	14.	Правильный путь сохранения и	1	1	
	15.	Наименование файла	1	1	
	ИТОГО:				

Категория «Специалисты»

Создать дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! (девиз Абилимпикс) в стилистике кawaii не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции, анимировать итоговый стикер.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля*	Полученный результат
Школьник, студент, специалист	Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа	3 часа	Не менее трех скетчей на заданные эмоции, готовый стикер и концепция проекта на одном формате
	Модуль 2. Анимация стикера персонажа	2 часа	Цельная анимация персонажа

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

2.3. Последовательность выполнения задания.

Категория «Специалисты»

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

Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа.

Время выполнения: 3 часа.

Используя предложенный инструментарий ИТ программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике кawaii, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или 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 одного персонажа в заданных эмоциях, обязательно должен быть эскиз в полный рост, отдельно портрет, отдельно поясной.

Итоговый стикер должен занимать не менее 40% на формате, поза персонажа динамичная и выразительная, присутствуют не менее одного уникального атрибута, девиз «Абилимпикс» - возможности без границ!

Концепция проекта должна быть сохранена на одном формате с эскизами и

готовым стикером в текстовом формате и составлять не более 20% от листа, включающую название работы, идею создания стикера. 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 стикера персонажа.

Время выполнения: 2 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать цельную анимацию стикера персонажа в 2D формате. В работе должна прослеживаться, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, AVI, 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.

2.4. 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 будет подлежать заданные эмоции для поисковых эскизов. В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

2.5. Критерии оценки выполнения задания.

Категория «Специалисты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа	Дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формата на тему «Абилимпикс» - возможности без границ! в стилистике аниме, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате.	65
<u>Модуль 2. Анимация стикера персонажа.</u>	Цельная анимация стикера персонажа в 2D формате, в которой прослеживаться, идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя.	35
ИТОГО		100

Модуль 1. Дизайн-проект авторского стикера персонажа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Дизайн-проект авторского, индивидуального стикера для Телеграмма (Telegram) в 2D формате на тему «Абилим픽с» - возможность и без границ! в стилистике аниме, не используя шаблоны. Придумать и написать логлайн или короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции в 2D формате.	1.	Детальная проработка эскиза	14	14	
	1.1.	Наличие не менее 3 эскизов	3	3	
	1.2.	Соответствие заданным эмоциям в эскизах	3	3	
	1.3.	Выразительность линий эскизов	2	2	
	1.4.	Динамичные, выразительные эмоции эскизов	2	2	
	1.5.	Соответствие дизайн-проекта заданному стилю аниме	2	2	
	1.6.	Грамотное расположение эскизов в соответствии с заданием	2	2	
	2.	Авторский стикер	42	37	5
	2.1.	Черты лица (мимика лица - 1,настроение- 1)	2	2	
	2.2.	Материальность (в совокупности кожа, волосы, шерсть и т.д.) 6. материалы отсутствуют 7. присутствуют один материал 8. Все объекты имеют свой материал	2	2	
2.3.	Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответчики с задумкой автора 6. пропорции не соответствуют 7. есть некоторые недостатки впропорциях 8. пропорции соответствуют	2	2		

	<p>2.4. Детализация одежды: фактура, выделение мелких деталей (пуговицы, потертости, ворсинки и др.)</p> <p>6. детализация отсутствуют</p> <p>7. есть некоторые недостатки в детализации</p> <p>8. все элементы детализированы</p>	2	2	
	<p>2.5. Свето-теневая проработка (на персонаже и одежде есть тени, которые описывают его форму – 1, блики располагаются на переломах формы с освещенной стороны – 1)</p>	2	2	
	<p>2.6. Положение теней собственных и падающих указывает на расположение источников света:</p> <p>0. тени отсутствуют</p>	2	2	

	5. есть некоторые недостатки в распределении теней 6. расположение теней соответствует источникам света			
2.7.	Цветовая тема (стиль)	2	2	
2.8.	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)	2	2	
2.9.	Композиционное решение	1	1	
2.10	Пластическое решение	1	1	
2.11	Применение 2D технологий в соответствии с темой	1	1	
2.12	Разнообразие использования инструментария	1	1	
2.13	Дефекты лица и тела 6. присутствуют значительные дефекты лица и тела 7. присутствуют незначительные дефекты лица и тела 8. дефекты лица и тела отсутствуют	2	2	
2.15	Отсутствие дефектов деталей	1	1	
2.16	Целостность восприятия героя в среде (взаимодействие героя с атрибутом)	2	2	
2.17	Динамичная, выразительная поза	1	1	
2.18	Наличие деталей, атрибутов, соответствующих идеи	1	1	
2.19	Наличие слогана, грамотное использование в композиции	2	2	
2.20	Передача настроения, характера персонажа	2	2	
2.21	Оригинальность замысла	5*		5
2.22	Наличие собственного стиля	1	1	
2.23	Отсутствие плагиата	1	1	
3.	Логлайн или короткий синопсис проекта	6	6	
3.1.	Идея создания соответствует заданию	2	2	
3.2.	Наименование работы в соответствии с темой	2	2	
3.3.	Краткость и целостность концепции	2	2	
4.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
5.	Правильный путь сохранения	1	1	
6.	Правильное наименование файла	1	1	

ИТОГО:



65

Модуль 2. Анимация стикера персонажа




Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Цельная анимация стикера персонажа в 2D формате, в которой прослеживается идея, замысел и эмоциональное воздействие на зрителя.	1.	Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме	5*		5
	2.	Сложность анимационной задачи	3	3	
	3.	Количество и сложность анимационных движений в соответствии с идеей	3	3	
	4.	Целостность анимации (Взаимовлияние различных частей персонажа)	4	4	
	5.	Анимация фона в соответствии с анимацией персонажа	3	3	
	6.	Сложность анимационных эффектов в соответствии с темой персонажа	3	3	
	7.	Качество анимации, главный объект 25 кадров в секунду.	2	2	
	8.	Анимация от 3 секунд (все время анимации занято рабочими кадрами)	3	3	
	9.	Распределение движение по хронометражу между кадрами (амплитуда движений)	2	2	
	10.	Качество анимационных переходов между кадрами (Анимация не имеет видимой склейки между кадрами, зациклена в начале и конце)	2	2	
	12.	Отсутствие дефектов анимации	2	2	
	13.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	14.	Правильный путь сохранения и	1	1	
	15.	Наименование файла	1	1	
	ИТОГО:				

**3. 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.	Графический монитор Wacom		https://market.yandex.ru/product--graficheskii-planshet-gaomon-pd1161/651499428?cra=1	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.	Inkscape		шт.	1	

14.	Davinci Resolve			шт	1
15.	Gimp			шт	1
16.	Операционная система Windows 7-11		Windows 7 – 11 64 бит	шт	1
17.	Операционная система Linux			шт	1
18.	Стол для ПК участника		Размеры 900*720*755	шт	1
19.	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		A4	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,	Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед изм	Кол-во
---	--------------	------------------------------------	---	-----------	--------



		мебели			
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		A5 (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.	Количество
1.	Вешалка гардеробная		Минимум на 10 единиц одежды	шт.	1
2.	Стол		1400x700 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		1400x700 мм	шт ·	1
2.	Кресло/стул		Офисный	шт ·	5
3.	ПК		ПК или ноутбук	шт ·	1
4.	МФУ		Лазерный	шт ·	1
5.	Бумага		A4, 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. измерения	Кол-во
1.	Электричество на 1 пост для участника		220 вольт		
2.	Сетевой фильтр		на 1 участника	шт.	1

4. 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	1,2 метра	1,2 метра	Радиокласс, аудиотехника (акустический усилитель и колонки), при необходимости организовать сопровождение переводчика РЖЯ
Рабочее место участника с нарушением зрения	1,2 метра	1,2 метра	Текстовое описание конкурсного задания должно быть предоставлено в доступном для инвалидов по зрению виде: в плоскочечатном (с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением), шрифтом Брайля или в электронном виде в формате Microsoft Word для прочтения с помощью специальной компьютерной техники и программного обеспечения. Рабочее место участника с нарушением зрения следует оснастить

			<p>персональным компьютером с большим монитором (19 -24"), с программой экранного доступа JAWS, программой экранного увеличения MAGic) и дисплеем, использующим систему Брайля (рельефно-точечного шрифта). Необходимо предоставить лупу, лампу-лупу (настольную или напольную), брайлевскую линейку.</p>
<p>Рабочее место участника с нарушением ОДА</p>	1,2 метра	1,2 метра	<p>Персональный компьютер, оснастить выносными компьютерными кнопками и специальной клавиатурой; персональный компьютер, оснастить ножной или головной мышью и виртуальной экранной клавиатурой, персональный компьютер, оснастить компьютерным джойстиком или компьютерным роллером и специальной клавиатурой.</p>
<p>Рабочее место участника с соматическими заболеваниями</p>	1,2 метра	1,2 метра	
<p>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</p>	1,2 метра	1,2 метра	

5. 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.

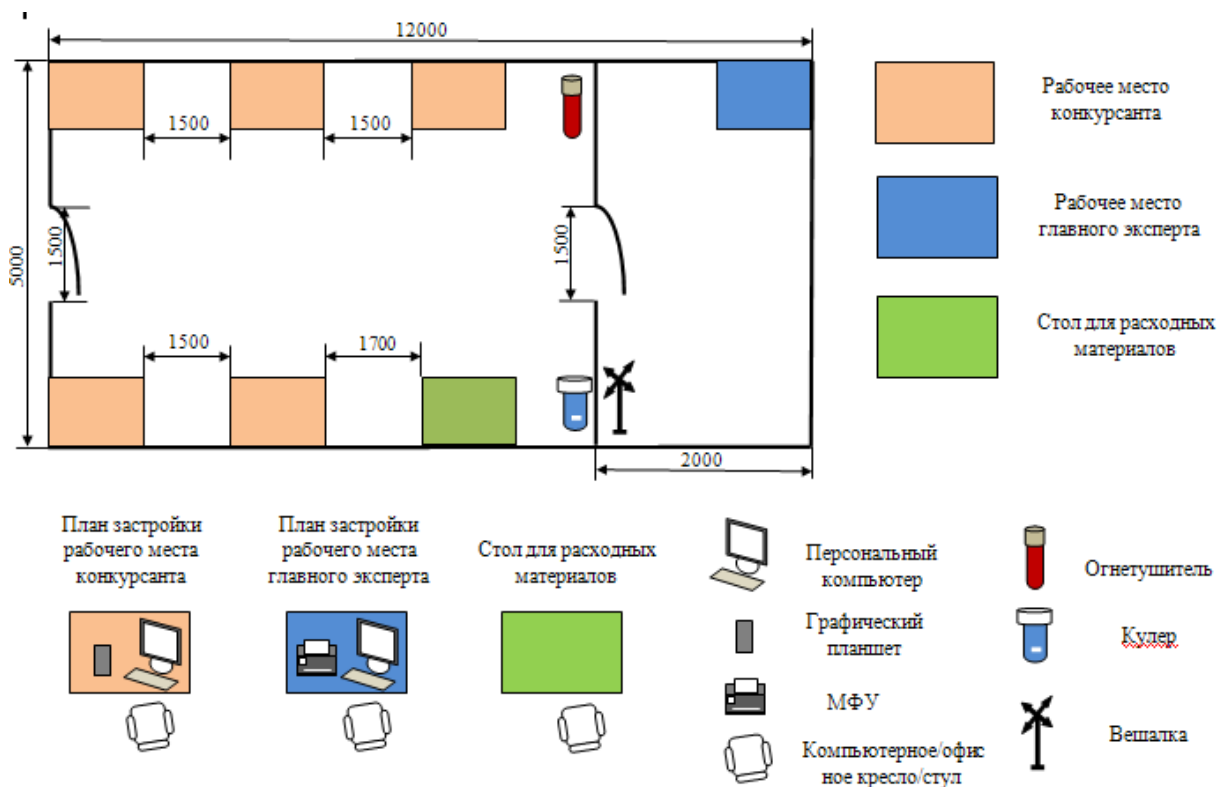
В комнате главного эксперта соревновательной площадки потребуются: стол, стулья или кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

Для организации рабочего места на 1 участника необходимо: стол, стули 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.



6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. 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.

6.2. 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.

6.3. 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 непригодных 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.

6.4. 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.

6.5. 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 электричества б) искры от электрооборудования
- в) искры от удара и трения г) 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.