

**IX РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ  
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МАСТЕРСТВУ СРЕДИ ИНВАЛИДОВ  
И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ  
«АБИЛИМПИКС-2023» БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

по компетенции

**МОУШН ДИЗАЙН**



МОУШН ДИЗАЙН

**Главный эксперт  
компетенции**

**«Моушн Дизайн»**

 **Артюхина Д.Д.**

**Белгород 2023**

## **1. Описание компетенции.**

### **1.1. Актуальность компетенции.**

Дизайнер, работающий в направлении «Моушн дизайн» должен обладать пакетом профессиональных знаний и множеством умений. Моушн дизайнер — это одновременно: дизайнер график, режиссёр, оператор, монтажёр, программист, продюсер, саунддизайнер. Моушн дизайнер должен одинаково хорошо работать как в графических, так и в анимационных пакетах. Область, в которой основательно обосновался Моушн дизайн: айдентика, реклама, видеоклипы, корпоративное видео, инфографика, игры, обучение, интерактивный дизайн и т.д. История Моушн дизайна не глубока. Сам термин появился в 60-х годах, а первые работы в середине 50-х годов. Однако за Моушн дизайном будущее, это очень востребованное направление дизайна.

Компетенция сочетает в себе огромное количество аспектов: от графического дизайна и анимации до основ драматургии, режиссуры и сторителлинга.

Моушн-графика (она же анимационная графика) – визуальное оформление, которое оживляет статическое изображение. Интернет, медиа и реклама, телевидение, кино, мобильные приложения, видеоигры — без нее не обходится ни одна из этих сфер. Каждый анимированный текст или изображение, которые встречаются в повседневной жизни, задуманы моушн-дизайнером.

### **1.2. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после освоения данной компетенции.**

В данной компетенции рекомендуется участвовать студентам, обучающимся по программам среднего профессионального и высшего образования укрупненной группы 09.00.00 Информатика и вычислительная техника, 54.02.01 Дизайн (по отраслям), 55.02.02 Анимация (по видам), а также всем, кто хочет проявить себя в этой профессии.

Мультимедийный дизайн — это не только разработка презентаций, каталогов продукции, фотогалерей и портфолио с применением звуковых и видео эффектов, это еще и создание рекламных и обучающих роликов, создание обучающих игр, и интерактивных описаний к программным продуктам, все, что связано с доступной визуализацией сложной информации.

У специалистов этой компетенции много вариантов трудоустройства: внештатная работа, предпринимательство, работа на телевидении, в кинокомпаниях, в маркетинговых кампаниях и медиа, образовательных и бизнес-структурах.

**Профстандарт: 06.015** - Специалист по информационным системам, приказ Минтруда России от 18.11.2014 N 896н (ред. от 12.12.2016) «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по

информационным системам» (Зарегистрировано в Минюсте России 24.12.2014 N 35361).

**Уровень квалификации** - Специалист по информационным системам, техник по информационным системам.

**Профстандарт: 04.009** - Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31 июля 2020 года N 457н.

**Уровень квалификации** - Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

**Профстандарт: 04.008** - Художник-аниматор, приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года N 844н

### 1.3. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт.

Школьники	Студенты	Специалисты
Федеральные государственные образовательные стандарты среднего общего и основного общего образования	09.00.00 Информатика и вычислительная техника 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 55.02.02 Анимация (по видам)	Профстандарт: 06.015 - Специалист по информационным системам, приказ Минтруда России от 18.11.2014 N 896н (ред. от 12.12.2016) «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по информационным системам» (Зарегистрировано в Минюсте России 24.12.2014 N 35361). Уровень квалификации - Специалист по информационным системам, техник по информационным системам. Профстандарт: 04.009 - Специалист по созданию визуальных эффектов в

		<p>анимационном кино и компьютерной графике, приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31 июля 2020 года N 457н.</p> <p>Уровень квалификации - Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p> <p>Профстандарт: 04.008 - Художник-аниматор, приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года N 844н</p>
--	--	--

#### 1.4. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p><b>Требования к результатам освоения программ:</b></p> <p><b>Метопредметные:</b></p> <p>11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ – компетенции).</p> <p><b>Предметные:</b></p> <p><b>Изобразительное искусство:</b></p> <p>2) развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного 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</p>	<p><b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям):</b></p> <p>ПК 1.1. Проводить 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><b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация (по видам):</b> ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного</p>	<p>Трудовые умения:</p> <p>1. Профессионально рисовать</p> <p>2. Умение создавать виртуальные объекты (персонажи компьютерных игр, 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>

<p>визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация)</p> <p><b>Информатика ООО:</b></p> <p>10) формирование информационной и алгоритмической культуры; 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><b>Информатика СОО</b></p> <p>3) владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня</p>	<p>проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта. ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам. ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов. ПК 1.8. Применять навыки логического 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.</p>	
---	--	--

	Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности	
--	---	--

## 2. Конкурсное задание.

### 2.1. Краткое описание задания.

Школьники: создать изображение патриотического мультипликационного персонажа в 2D формате, анимировать его и подготовить аннотацию.

Студенты: Создать изображение персонажа для социального ролика в 2D формате с целью воспитание гражданственности, патриотизма, анимировать его и подготовить аннотацию.

Специалисты: Создать изображение персонажа для социального ролика в 2D формате с целью воспитание гражданственности, патриотизма, анимировать его и подготовить аннотацию.

### 2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля	Полученный результат
Школьник	Модуль А. Анимация логотипа	2 ч.	Анимационный ролик
	Модуль Б. Интро для продакшена	3 ч.	Готовый интро для travel-blog канал
Общее время выполнения конкурсного задания: 5 часов			
Студент	Модуль А. Анимация логотипа	2 ч.	Анимационный ролик
	Модуль Б. Интро для продакшена	3 ч.	Готовый интро для travel-blog канал
Общее время выполнения конкурсного задания: 5 часов			
Специалист	Модуль А. Анимация логотипа	2 ч.	Анимационный ролик

	Модуль Б. Интро для продакшена	3 ч.	Готовый интро для travel-blog канал
	Модуль В. Эксплейнер видео	2 ч.	Анимационная реклама фирмы, которая занимается разработкой программного обеспечения и созданием web-сайтов
Общее время выполнения конкурсного задания: 7 часов			

### 2.3. Последовательность выполнения задания.

#### Категория «Школьники»

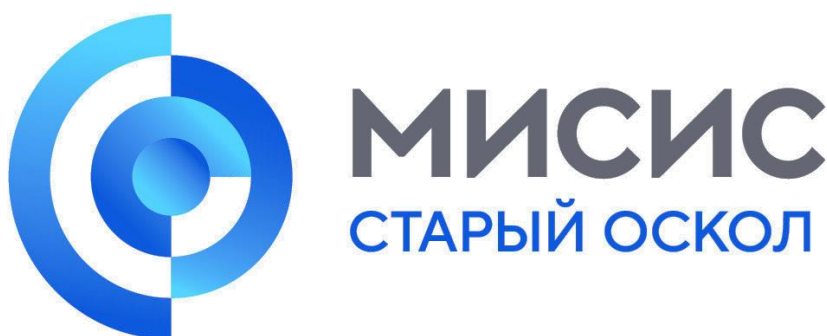
##### Модуль А. Анимация логотипа

Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel

При выполнении данного задания вашему вниманию предлагается разработать анимацию логотипа Чемпионата веб-программирования и сценарий к анимации данного логотипа.

Анимация будет использоваться во всех социальных сетях, посвященных чемпионату, а также видеороликах и рекламе.

Логотип организации представлен ассетом, разрабатывать лого не нужно. Логотип представлен ниже:



В проекте требуется соблюсти общую айдентику организации и проекта. Брендбук Чемпионата веб-программирования будет представлен в папке «Assets».



Мы бы хотели получить не простую анимацию, наша целевая аудитория – это дети и их родители. Создайте интересную, красивую и красочную анимацию. Анимлируйте все элементы, предоставленные дизайнером без исключения. Создайте оригинальную анимацию проекта, используйте различные эффекты и поработайте с градиентом.

В рамках работы с градиентом выполните необходимые действия для того, чтобы на экранах не возникало артефактов в виде полос.

В анимации мы бы хотели показать значимость данного проекта, повысить мотивацию участникам соревнований. Данная анимация должна повысить заинтересованность в чемпионате конкурсантов, наставников, спонсоров.

Используйте фирменные цвета, если будете создавать дополнительные элементы оформления, воспользуйтесь брендбуком. Если в этом будет необходимость вы можете текст из shape-элементов заново вернуть к состоянию текстового слоя.

Рендер для анимации мы хотим получить во всех форматах для популярных площадок социальных сетей. В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика. Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Описание (действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	---------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Формат файла: H.264, H.265, QuickTime

Хронометраж: 5 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24 кадра в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Размеры: 1920px x 1080px, 1080px x 1080px

Название основного файла проекта: main

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль А

## Модуль Б. Интро для продакшена

Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel

В данном задании вам предлагается разработать интро/аутро, универсальную заставку для вставки в начале и конце видеороликов/передач для площадок видеохостинга.

Интро/аутро должно выглядеть универсально для начала и для конца видео, а также подходить для перебивок между сюжетами видеороликов.

Создайте оригинальную анимацию интро/аутро, используйте фирменный стиль проекта, который представлен в файлах в папке «Assets».

При анимации вы можете создавать дополнительную графику в соответствии с общей айдентикой вашего проекта.

На свое усмотрение вы можете добавлять цвета, сочетающиеся с основными цветами.

После появления логотипа, создайте анимацию типографики с контактными данными в соответствии с вашей композицией на месте логотипа или рядом с ним, текстовая информация для анимации находится в файле Contacts.pdf в папке «Assets».

Типографику оформляйте на свое усмотрение, но в соответствии с фирменным стилем.

Также помимо текста, в интро/аутро необходимо добавить анимированное проявление qr-кодов в самом конце, qr-коды должны быть оформлены в соответствии с фирменным стилем.

В качестве ориентира на фирменный стиль используйте исходники логотипа и брендбук проекта, представленный в папке «Assets».

Учтите, что часть с анимацией логотипа должна быть завершённым элементом(анимацией), чтобы данную часть можно было отделять и интегрировать в видео в качестве перебивки.

Также необходимо создать интро/аутро для английской версии логотипа.

Логотип необходимо восстановить из фотографии любым удобным вам способом, так как дизайнер потерял рабочий файл. Далее восстановленный логотип необходимо сохранить в качестве исходника в формате .ai.

Рендер для анимации мы хотим получить в форматах для площадки видеохостинга на прозрачном и белом фоне.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика. Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Описание (действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	---------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов.

С названиями и структурой, соответственно:

Precompose Output –

Output\_Rus –

Output\_Eng

Assets

Технические требования к анимации:

Формат файла: для mp4 – h.264, mov

Хронометраж: 10 – 15 секунд (целых, без долей)

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Глубина цвета: 16 bit

Размеры: FullHD, QuadHD

Название основного файла проекта: project\_main

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль Б

## **Категория «Студенты»**

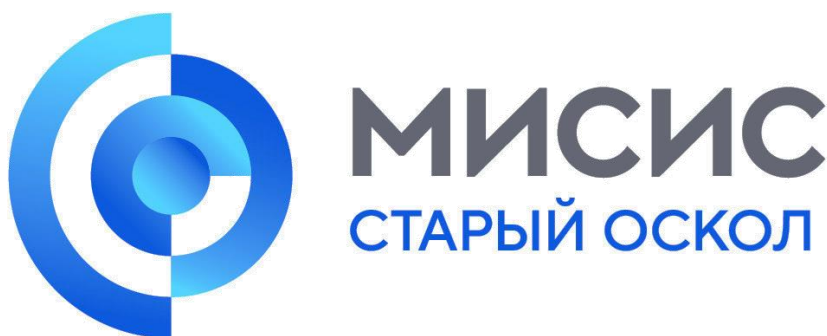
### **Модуль А. Анимация логотипа**

Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel

При выполнении данного задания вашему вниманию предлагается разработать анимацию логотипа Чемпионата веб-программирования и сценарий к анимации данного логотипа.

Анимация будет использоваться во всех социальных сетях, посвященных чемпионату, а также видеороликах и рекламе.

Логотип организации представлен ассетом, разрабатывать лого не нужно. Логотип представлен ниже:



В проекте требуется соблюсти общую айдентику организации и проекта. Брендбук Чемпионата веб-программирования будет представлен в папке «Assets».

Мы бы хотели получить не простую анимацию, наша целевая аудитория – это дети и их родители. Создайте интересную, красивую и красочную анимацию. Анимлируйте все элементы, предоставленные дизайнером без исключения. Создайте оригинальную анимацию проекта, используйте различные эффекты и поработайте с градиентом.

В рамках работы с градиентом выполните необходимые действия для того, чтобы на экранах не возникало артефактов в виде полос.

В анимации мы бы хотели показать значимость данного проекта, повысить мотивацию участникам соревнований. Данная анимация должна повысить заинтересованность в чемпионате конкурсантов, наставников, спонсоров.

Используйте фирменные цвета, если будете создавать дополнительные элементы оформления, воспользуйтесь брендбуком. Если в этом будет необходимость вы можете текст из shape-элементов заново вернуть к состоянию текстового слоя.

Рендер для анимации мы хотим получить во всех форматах для популярных площадок социальных сетей. В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика. Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Описание (действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	---------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Формат файла: H.264, H.265, QuickTime

Хронометраж: 5 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24 кадра в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Размеры: 1920px x 1080px, 1080px x 1080px

Название основного файла проекта: main

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль А

## Модуль Б. Интро для продакшена

Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel

В данном задании вам предлагается разработать интро/аутро, универсальную заставку для вставки в начале и конце видеороликов/передач для площадок видеохостинга.

Интро/аутро должно выглядеть универсально для начала и для конца видео, а также подходить для перебивок между сюжетами видеороликов.

Создайте оригинальную анимацию интро/аутро, используйте фирменный стиль проекта, который представлен в файлах в папке «Assets».

При анимации вы можете создавать дополнительную графику в соответствии с общей айдентикой вашего проекта.

На свое усмотрение вы можете добавлять цвета, сочетающиеся с основными цветами.

После появления логотипа, создайте анимацию типографики с контактными данными в соответствии с вашей композицией на месте логотипа или рядом с ним, текстовая информация для анимации находится в файле Contacts.pdf в папке «Assets».

Типографику оформляйте на свое усмотрение, но в соответствии с фирменным стилем.

Также помимо текста, в интро/аутро необходимо добавить анимированное проявление qr-кодов в самом конце, qr-коды должны быть оформлены в соответствии с фирменным стилем.

В качестве ориентира на фирменный стиль используйте исходники логотипа и брендбук проекта, представленный в папке «Assets».

Учтите, что часть с анимацией логотипа должна быть завершённым элементом(анимацией), чтобы данную часть можно было отделять и интегрировать в видео в качестве перебивки.

Также необходимо создать интро/аутро для английской версии логотипа.

Логотип необходимо восстановить из фотографии любым удобным вам способом, так как дизайнер потерял рабочий файл. Далее восстановленный логотип необходимо сохранить в качестве исходника в формате .ai.

Рендер для анимации мы хотим получить в форматах для площадки видеохостинга на прозрачном и белом фоне.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика. Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Описание (действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	---------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов.

С названиями и структурой, соответственно:

Precompose Output –

Output\_Rus –

Output\_Eng

Assets

Технические требования к анимации:

Формат файла: для mp4 – h.264, mov

Хронометраж: 10 – 15 секунд (целых, без долей)

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Глубина цвета: 16 bit

Размеры: FullHD, QuadHD

Название основного файла проекта: project\_main

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль Б

## **Категория «Специалисты»**

### **Модуль А. Анимация логотипа**

Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel

При выполнении данного задания вашему вниманию предлагается разработать анимацию логотипа Чемпионата веб-программирования и сценарий к анимации данного логотипа.

Анимация будет использоваться во всех социальных сетях, посвященных чемпионату, а также видеороликах и рекламе.

Логотип организации представлен ассетом, разрабатывать лого не нужно. Логотип представлен ниже:



В проекте требуется соблюсти общую айдентику организации и проекта. Брендбук Чемпионата веб-программирования будет представлен в папке «Assets».

Мы бы хотели получить не простую анимацию, наша целевая аудитория – это дети и их родители. Создайте интересную, красивую и красочную анимацию. Анимлируйте все элементы, предоставленные дизайнером без исключения. Создайте оригинальную анимацию проекта, используйте различные эффекты и поработайте с градиентом.

В рамках работы с градиентом выполните необходимые действия для того, чтобы на экранах не возникало артефактов в виде полос.

В анимации мы бы хотели показать значимость данного проекта, повысить мотивацию участникам соревнований. Данная анимация должна повысить заинтересованность в чемпионате конкурсантов, наставников, спонсоров.

Используйте фирменные цвета, если будете создавать дополнительные элементы оформления, воспользуйтесь брендбуком. Если в этом будет необходимость вы можете текст из shape-элементов заново вернуть к состоянию текстового слоя.

Рендер для анимации мы хотим получить во всех форматах для популярных площадок социальных сетей. В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика. Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Описание (действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	---------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Формат файла: H.264, H.265, QuickTime

Хронометраж: 5 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24 кадра в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Размеры: 1920px x 1080px, 1080px x 1080px

Название основного файла проекта: main

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль А

## **Модуль Б. Интро для продакшена**

Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel

В данном задании вам предлагается разработать интро/аутро, универсальную заставку для вставки в начале и конце видеороликов/передач для площадок видеохостинга.

Интро/аутро должно выглядеть универсально для начала и для конца видео, а также подходить для перебивок между сюжетами видеороликов.

Создайте оригинальную анимацию интро/аутро, используйте фирменный стиль проекта, который представлен в файлах в папке «Assets».

При анимации вы можете создавать дополнительную графику в соответствии с общей айдентикой вашего проекта.

На свое усмотрение вы можете добавлять цвета, сочетающиеся с основными цветами.

После появления логотипа, создайте анимацию типографики с контактными данными в соответствии с вашей композицией на месте логотипа или рядом с ним, текстовая информация для анимации находится в файле Contacts.pdf в папке «Assets».

Типографику оформляйте на свое усмотрение, но в соответствии с фирменным стилем.

Также помимо текста, в интро/аутро необходимо добавить анимированное проявление qr-кодов в самом конце, qr-коды должны быть оформлены в соответствии с фирменным стилем.

В качестве ориентира на фирменный стиль используйте исходники логотипа и брендбук проекта, представленный в папке «Assets».

Учтите, что часть с анимацией логотипа должна быть завершённым элементом(анимацией), чтобы данную часть можно было отделять и интегрировать в видео в качестве перебивки.

Также необходимо создать интро/аутро для английской версии логотипа.

Логотип необходимо восстановить из фотографии любым удобным вам способом, так как дизайнер потерял рабочий файл. Далее восстановленный логотип необходимо сохранить в качестве исходника в формате .ai.

Рендер для анимации мы хотим получить в форматах для площадки видеохостинга на прозрачном и белом фоне.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика. Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:



№	Описание (действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	------------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов.

С названиями и структурой, соответственно:

Precompose Output –

Output\_Rus –

Output\_Eng

Assets

Технические требования к анимации:

Формат файла: для mp4 – h.264, mov

Хронометраж: 10 – 15 секунд (целых, без долей)

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Глубина цвета: 16 bit

Размеры: FullHD, QuadHD

Название основного файла проекта: project\_main

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль Б

### **Модуль В. Эксплейнер видео**

Создать анимационную рекламу фирмы, которая занимается разработкой программного обеспечения и созданием web-сайтов. Проморолик должен быть выполнен в соответствии с фирменным стилем фирмы, брендбук которой представлен в качестве ассета в папке «Assets».

В проморолике обязательно должен присутствовать логотип фирмы.

Перед импортом в программу анимации вам необходимо будет преобразовать растровую версию логотипа формы в 3D версию логотипа, а также создать пользовательский материал для логотипа для последующего использования в анимации.

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате. Готовое видео сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией/Модуль В

## **2.3. Последовательность выполнения задания**

1. Изучить конкурсное задание.

2. Разработать анимацию представленного логотипа и сценарий к анимации данного логотипа. Сохранить результат выполнения работы согласно техническим требованиям к выходным данным.

3. Разработать интро/аутро, универсальную заставку для вставки в начале и конце видеороликов/передач для площадок видеохостинга. Сохранить результат выполнения работы согласно техническим требованиям к выходным данным.

#### 2.4. 30% изменение конкурсного задания.

Изменения в конкурсное задание могут быть внесены по решению Национального центра «Абилимпикс» или главного эксперта в части изменения на 30% содержания модуля 3.

#### 2.5. Критерии оценки выполнения задания.

Категория «Школьник»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль А. Анимация логотипа	Анимировать логотип Чемпионата веб-программирования. Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик.	50
Модуль Б. Интро для продакшена	Разработать интро для travel-blog канала на видеохостинг. Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.	50
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

#### Модуль А. Анимация логотипа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Анимировать логотип	1.	Отсутствие артефактов в анимации	1	1	

Чемпионата веб-программирования.	2.	В композиции применены системы частиц	3	3	
	3.	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	3	3	
	4.	При создании 3D модели форма референса не была изменена	3	3	
	5.	Удалены неиспользуемые футаж в проекте	1	1	
	6.	В композиции настроен свет в сцене в соответствии с заданием	1	1	
	7.	Предоставленные текстуры материалов были использованы в 3D модели в полном объеме в соответствии с заданием	3	3	
	8.	Глубина цвета проекта настроена в соответствии с заданием	3	3	
	9.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла в соответствии с заданием	3	3	

10.	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	3	3	
11.	Создан collect файлов	1	1	
12.	Композиции, пре композиции, футажи, ассеты и слои названы в соответствии с заданием	2	2	
13.	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	1	1	
14.	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	1	1	
15.	В рендерах используется частота кадров в соответствии с заданием	1	1	
16.	Кодеки рендеров соответствуют заданию	3	3	
17.	Хронометраж рендеров соответствует заданию	1	1	
18.	Collect папка названа в соответствии с заданием	1	1	
19.	3D модель экспортирована в программное	1	1	

	обеспечение анимации в виде секвенции или 3D модели			
20.	Файл сценария имеет расширение в соответствии с заданием	3	3	
21.	Файл сценария назван в соответствии с заданием	1	1	
22.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	1	1	
23.	Создана папка renders в соответствии с заданием	1	1	
24.	Формат файла рендера соответствует заданию	1	1	
25.	Наличие структуры документа (шаблон из задания)	1	1	
26.	Написанный сценарий соответствует происходящему в рендере в соответствии с хронометражом(разброс +/-1 секунды)	1	1	
27.	Грубые орфографические ошибки	1	1	

		отсутствуют в сценарии(word не подчеркивает красным или синим)			
	28.	В сценарии описан хронометраж пунктов анимации	1	1	
	29.	В файле сценария создан сториборд с зарисовками в виде драфтовых иллюстраций(не скрины экрана) с основными комментариями в соответствии с заданием(количество)	1	1	
	30.	Наличие в конечном рендере всех обязательных элементов, которые указаны в задании	1	1	
	31.	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	1	1	
<b>Итого</b>					<b>50</b>

### Модуль Б. Интро для продакшена

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработать интро для travel-blog	1.	Отсутствие артефактов в анимации	2	2	

канала на видеохостинг	2.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла в соответствии с заданием	2	2	
	3.	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	2	2	
	4.	Удалены неиспользуемые футаж в проекте	2	2	
	5.	В анимации использованы expressoin(стандартные property: wiggle,random,time)	2	2	
	6.	Создан пользовательский expression(не стандартные property wiggle, наличие пользовательских переменных)	2	2	
	7.	Глубина цвета проекта настроена в соответствии с заданием	2	2	
	8.	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	2	2	
	9.	Создан collect файлов	2	2	

	10.	Композиции, пре композиции, футажи, ассеты и слои названы в соответствии с заданием	2	2	
	11.	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	2	2	
	12.	В рендерах используется частота кадров в соответствии с заданием	2	2	
	13.	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	2	2	
	14.	Кодеки рендеров соответствуют заданию	2	2	
	15.	Хронометраж рендеров соответствует заданию	2	2	
	16.	Collect папка названа в соответствии с техническим заданием	2	2	
	17.	Векторная или растровая графика импортирована в проект по слоям	2	2	
	18.	Файл сценария имеет расширение в	1	1	



		соответствии с заданием			
	19.	Файл сценария назван в соответствии с заданием	1	1	
	20.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	1	1	
	21.	Создана папка renders в соответствии с заданием	1	1	
	22.	Формат файла рендера соответствует заданию	2	2	
	23.	Наличие структуры документа, которая соответствует примеру указанному в задании (шаблон)	1	1	
	24.	Написанный сценарий соответствует происходящему в рендере в соответствии с хронометражом( разброс +-1 секунды)	1	1	
	25	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии(word не подчеркивает	2	2	

		красным или синим)			
	26	В сценарии описан хронометраж пунктов анимации	2	2	
	27	В файле сценария создан сториборд с зарисовками в виде драфтовых иллюстраций(не скрины экрана) с основными комментариями в соответствии с заданием(количество)	2	2	
	28	Наличие в конечном рендере всех обязательных элементов, которые указаны в задании (дополнительная графика, текст, возрастной ценз)	2	2	
<b>Итого</b>					<b>50</b>

**Категория «Студент»**

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль А. Анимация логотипа	Анимировать логотип Чемпионата веб-программирования. Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик.	50
Модуль Б. Интро для продакшена	Разработать интро для travel-blog канала на видеохостинг. Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.	50
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

#### Модуль А. Анимация логотипа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Анимировать логотип Чемпионата веб-программирования.		Отсутствие артефактов в анимации	1	1	
	2.	В композиции применены системы частиц	3	3	
	3.	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	3	3	
	4.	При создании 3D модели форма референса не была изменена	3	3	
	5.	Удалены неиспользуемые футаж в проекте	1	1	
	6.	В композиции настроен свет в сцене	1	1	

	соответствии с заданием			
7.	Предоставленные текстуры материалов были использованы в 3D модели в полном объеме в соответствии с заданием	3	3	
8.	Глубина цвета проекта настроена в соответствии с заданием	3	3	
9.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла в соответствии с заданием	3	3	
10.	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	3	3	
11.	Создан collect файлов	1	1	
12.	Композиции, прекомпозиции, футаж, ассеты и слои названы в соответствии с заданием	2	2	
13.	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	1	1	
14.	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	1	1	

15.	В рендерах используется частота кадров в соответствии с заданием	1	1	
16.	Кодеки рендеров соответствуют заданию	3	3	
17.	Хронометраж рендеров соответствует заданию	1	1	
18.	Collect папка названа в соответствии с заданием	1	1	
19.	3D модель экспортирована в программное обеспечение анимации в виде секвенции или 3D модели	1	1	
20.	Файл сценария имеет расширение в соответствии с заданием	3	3	
21.	Файл сценария назван в соответствии с заданием	1	1	
22.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	1	1	
23.	Создана папка renders в соответствии с заданием	1	1	
24.	Формат файла рендера соответствует заданию	1	1	

25.	Наличие структуры документа (шаблон из задания)	1	1	
26.	Написанный сценарий соответствует происходящему в рендере в соответствии с хронометражом(разброс +-1 секунды)	1	1	
27.	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии(word не подчеркивает красным или синим)	1	1	
28.	В сценарии описан хронометраж пунктов анимации	1	1	
29.	В файле сценария создан сториборд с зарисовками в виде драфтовых иллюстраций(не скрины экрана) с основными комментариями в соответствии с заданием(количество)	1	1	
30.	Наличие в конечном рендере всех обязательных элементов, которые указаны в задании	1	1	
31.	Соблюдение айдентики проекта	1	1	

		в соответствии с фирменным стилем			
<b>Итого</b>					<b>50</b>

### Модуль Б. Интро для продакшена

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработать интро для travel-blog канала на видеохостинг	1.	Отсутствие артефактов в анимации	2	2	
	2.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла в соответствии с заданием	2	2	
	3.	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	2	2	
	4.	Удалены неиспользуемые футажи в проекте	2	2	
	5.	В анимации использованы <code>expressoin</code> (стандартные <code>property: wiggle,random,time</code> )	2	2	
	6.	Создан пользовательский <code>erxpression</code> (не стандартные <code>property wiggle</code> , наличие пользовательских переменных)	2	2	
	7.	Глубина цвета проекта	2	2	

		настроена в соответствии с заданием			
8.		Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	2	2	
9.		Создан collect файлов	2	2	
10.		Композиции, пре композиции, футажи, ассеты и слои названы в соответствии с заданием	2	2	
11.		Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	2	2	
12.		В рендерах используется частота кадров в соответствии с заданием	2	2	
13.		Рендры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	2	2	
14.		Кодеки рендеров соответствуют заданию	2	2	
15.		Хронометраж рендеров соответствует заданию	2	2	
16.		Collect папка названа в соответствии с	2	2	



	техническим заданием			
17.	Векторная или растровая графика импортирована в проект по слоям	2	2	
18.	Файл сценария имеет расширение в соответствии с заданием	1	1	
19.	Файл сценария назван в соответствии с заданием	1	1	
20.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	1	1	
21.	Создана папка renders в соответствии с заданием	1	1	
22.	Формат файла рендера соответствует заданию	2	2	
23.	Наличие структуры документа, которая соответствует примеру указанному в задании (шаблон)	1	1	
24.	Написанный сценарий соответствует происходящему	1	1	

		в рендере в соответствии с хронометражом(разброс +-1 секунды)			
	25	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии(word не подчеркивает красным или синим)	2	2	
	26	В сценарии описан хронометраж пунктов анимации	2	2	
	27	В файле сценария создан сториборд с зарисовками в виде драфтовых иллюстраций(не скрины экрана) с основными комментариями в соответствии с заданием(количество)	2	2	
	28	Наличие в конечном рендере всех обязательных элементов, которые указаны в задании (дополнительная графика, текст, возрастной ценз)	2	2	
<b>Итого</b>					<b>50</b>

### Категория «Специалист»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль А. Анимация логотипа	Анимировать логотип Чемпионата веб-программирования. Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик.	31
Модуль Б. Интро для продакшена	Разработать интро для travel-blog канала на видеохостинг. Результатом выполнения модуля должны являться файлы рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.	42
Модуль В. Эксплейнер видео	Создать анимационную рекламу фирмы, которая занимается разработкой программного обеспечения и созданием web-сайтов. Промо-ролик должен быть выполнен в соответствии с фирменным стилем фирмы, брендбук которой представлен в качестве ассета в папке «Assets».	20
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

#### Модуль А. Анимация логотипа

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Анимировать логотип Чемпионата веб-программирования.		Отсутствие артефактов в анимации	1	1	
	2.	В композиции применены системы частиц	1	1	
	3.	Рендер всех видео осуществлен до	1	1	

	конца времени текущего модуля			
4.	При создании 3D модели форма референса не была изменена	1	1	
5.	Удалены неиспользуемые футаж в проекте	1	1	
6.	В композиции настроен свет в сцене в соответствии с заданием	1	1	
7.	Предоставленные текстуры материалов были использованы в 3D модели в полном объеме в соответствии с заданием	1	1	
8.	Глубина цвета проекта настроена в соответствии с заданием	1	1	
9.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла в соответствии с заданием	1	1	
10.	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	1	1	

11.	Создан collect файлов	1	1	
12.	Композиции, пре композиции, футаж, ассеты и слои названы в соответствии с заданием	1	1	
13.	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	1	1	
14.	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	1	1	
15.	В рендерах используется частота кадров в соответствии с заданием	1	1	
16.	Кодеки рендеров соответствуют заданию	1	1	
17.	Хронометраж рендеров соответствует заданию	1	1	
18.	Collect папка названа в соответствии с заданием	1	1	
19.	3D модель экспортирована в программное обеспечение анимации в виде секвенции или 3D модели	1	1	
20.	Файл сценария имеет	1	1	

		расширение в соответствии с заданием			
	21.	Файл сценария назван в соответствии с заданием	1	1	
	22.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	1	1	
	23.	Создана папка renders в соответствии с заданием	1	1	
	24.	Формат файла рендера соответствует заданию	1	1	
	25.	Наличие структуры документа (шаблон из задания)	1	1	
	26.	Написанный сценарий соответствует происходящему в рендере в соответствии с хронометражом(разброс +-1 секунды)	1	1	
	27.	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии(word не подчеркивает красным или синим)	1	1	

	28.	В сценарии описан хронометраж пунктов анимации	1	1	
	29.	В файле сценария создан сториборд с зарисовками в виде драфтовых иллюстраций(не скрины экрана) с основными комментариями в соответствии с заданием(количество)	1	1	
	30.	Наличие в конечном рендере всех обязательных элементов, которые указаны в задании	1	1	
	31.	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	1	1	
<b>Итого</b>					<b>50</b>

### Модуль Б. Интро для продакшена

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработать интро для travel-blog канала на видеохостинг	1.	Отсутствие артефактов в анимации	3	3	
	2.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла	3	3	

		в соответствии с заданием			
3.		Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	3	3	
4.		Удалены неиспользуемые футажи в проекте	3	3	
5.		В анимации использованы expressoin(стандартные property: wiggle,random,time)	3	3	
6.		Создан пользовательский expression(не стандартные property wiggle, наличие пользовательских переменных)	3	3	
7.		Глубина цвета проекта настроена в соответствии с заданием	3	3	
8.		Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	3	3	
9.		Создан collect файлов	3	3	
10.		Композиции,пре композиции, футажи, ассеты и слои названы	3	3	



	в соответствии с заданием			
11.	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	3	3	
12.	В рендерах используется частота кадров в соответствии с заданием	3	3	
13.	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	3	3	
14.	Кодеки рендеров соответствуют заданию	2	2	
15.	Хронометраж рендеров соответствует заданию	2	2	
16.	Collect папка названа в соответствии с техническим заданием	2	2	
17.	Векторная или растровая графика импортирована в проект по слоям	3	3	
18.	Файл сценария имеет расширение в соответствии с заданием	2	2	
19.	Файл сценария назван в	2	2	

		соответствии с заданием			
	20.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	2	2	
	21.	Создана папка renders в соответствии с заданием	2	2	
	22.	Формат файла рендера соответствует заданию	2	2	
	23.	Наличие структуры документа, которая соответствует примеру указанному в задании (шаблон)	2	2	
	24.	Написанный сценарий соответствует происходящему в рендере в соответствии с хронометражом(разброс +-1 секунды)	2	2	
	25	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии(word не подчеркивает красным или синим)	2	2	
	26	В сценарии описан	2	2	

		хронометраж пунктов анимации			
	27	В файле сценария создан сториборд с зарисовками в виде драфтовых иллюстраций(не скрины экрана) с основными комментариями в соответствии с заданием(колич ество)	2	2	
	28	Наличие в конечном рендере всех обязательных элементов, которые указаны в задании (дополнительна я графика, текст, возрастной ценз)	2	2	
<b>Итого</b>					<b>50</b>

### Модуль В. Эксплейнер видео

Задание	№	Наименование критерия	Максимальный балл	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Создать анимационную рекламу фирмы, которая занимается разработкой программного обеспечения и		Отсутствие артефактов в анимации	1	1	
	2.	В композиции применены слои с эффектами	1	1	
	3.	Рендер всех видео осуществлен до конца времени	1	1	

созданием web-сайтов.		текущего модуля			
	4.	Количество кадров в секунду по умолчанию для импортируемых видео-футажей изменено на значение в соответствии с заданием	1	1	
	5.	Применено отлаживание движения на объекты в соответствии с заданием	1	1	
	6.	Глубина цвета проекта настроена в соответствии с заданием	1	1	
	7.	Соблюдена структура проекта внутри рабочего файла в соответствии с заданием(папки precompose,output,assets)	1	1	
	8.	Соблюдение айдентики проекта дополнительных элементов	1	1	
	9.	Сглаженная анимация, и применение правильных изингов в соответствии с типом анимации	1	1	

	10.	Создан collect файлов	1	1	
	11.	Композиции, пре композиции, футаж, ассеты и слои названы в соответствии с заданием	1	1	
	12.	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	1	1	
	13.	Кодеки рендеров соответствуют заданию	1	1	
	14.	Формат файла рендера соответствует заданию	1	1	
	15.	Хронометраж рендеров соответствует заданию	1	1	
	16.	Collect папка названа в соответствии с техническим заданием	1	1	
	17.	Файл сценария имеет расширение в соответствии с заданием	1	1	
	18.	Файл сценария назван в соответствии с заданием	1	1	
	19.	Файл сценария находится в папке в соответствии с заданием	1	1	

	20.	Наличие структуры документа, которая соответствует примеру указанному в задании (шаблон)	1	1	
<b>Итого</b>					<b>20</b>

### 3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов (для всех категорий участников).

#### 3.1. Школьники, студенты, специалисты.

<b>ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Технические характеристики</b>	<b>Ед. изменения</b>	<b>Необходимое количество на одного участника</b>
1	Стол рабочий для инвалидов колясочников (детей и взрослых) регулируемый по высоте	<a href="https://dostupnaya-strana.ru/products/stol-dlya-invalidov-kolyasochnikov-si-1">https://dostupnaya-strana.ru/products/stol-dlya-invalidov-kolyasochnikov-si-1</a>	шт.	1
2	Моноблок	Lenovo IdeaCentre AIO 3 24IMB05, Процессор Intel(R) Core(TM) i5-10400T CPU @ 2.00GHz 1.99 GHz, 8GB ОЗУ, 256 GB SSD, диагональ 23,8"	шт.	2
3	Разветвитель HDMI	разветвитель HDMI v 2.0 LKV312HDR - v 2.0	шт.	1
4	Компьютерная мышь	в комплекте с моноблоком (п.2)	шт.	1
5	Клавиатура	USB	шт.	1
	Сетевой фильтр	6 розеток, 5 метров	шт.	1
6	Microsoft Windows (или аналог) 10X32 Professional	Программное обеспечение	шт.	1
7	Microsoft Office (или аналог) Версия не ниже 2016 года	Программное обеспечение	шт.	1
8	Creative Cloud (или аналог) Все приложения для образовательных учреждений 2019	Программное обеспечение	шт.	1
9	Duik Bassel.2 v16.2.30 ( или аналог)	Программное обеспечение	шт.	1
10	Maxon Cinema 4D 2021 (или аналог)	Программное обеспечение	шт.	1
11	Стол компьютерный	Длина стола: 1000 мм. Ширина стола: не менее 700 мм. Высота	шт.	1

		стола: не менее 750 мм. Столешница стола толщиной не менее 25 мм. Опоры выполнены из металла с покрытием порошковой краской тёмно-серого цвета и на регулируемых опорах. Столешница имеет заглушку кабель канала и корзину или крепления для укладки проводов.		
12	Стул	На колесиках, с подлокотниками Размер: Ширина: 590 мм Высота: 880 мм Материал спинки: спинка сетка (цвет чёрный)	шт.	1

#### **РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА**

№	Наименование	Технические характеристики	Ед. изменения	Необходимое количество на одного участника
1	Бумага А4	на усмотрение организатора	лист	20
2	Файл канцелярский	на усмотрение организатора	шт.	1
3	Карандаш	на усмотрение организатора	шт.	1
4	Ручка шариковая или гелиевая синяя	на усмотрение организатора	шт.	1

#### **РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)**

В данной компетенции не предусмотрено

#### **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)**

№	Наименование	Технические характеристики	Ед. изменения	Необходимое количество
1	Специальное креслоколяска (для участников с проблемами ОДА)	на усмотрение участника	шт.	1



2	Программа NVDA Win10Portable2017Tm	на усмотрение участника	шт.	1
3	Клавиатура с кодом Брайля для незрячих	на усмотрение участника	шт.	1
4	Слуховой аппарат для участников с проблемами слуха	на усмотрение участника	шт.	1
<b>ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ (при необходимости)</b>				
№	Наименование	Технические характеристики	Ед. изменения	Необходимое количество на всех экспертов
1	Ноутбук	Acer Extensa EX215-52, NX.EG8ER.005Core i3, 8GB ОЗУ, 256 GB	шт.	2
2	Проектор	Acer X118 (1280x720, 3600 Lm, 20000:1, USB, VGA)	шт.	1
3	Экран для проектора	Профи 160*160тип MW/3	шт.	1
4	Аудиосистема	2 колонки	шт.	1
5	Офисный стол	Размер 1350x650x75. Столешница из ЛДСП толщиной 22 мм с кромкой ПВХ т. 2 мм по периметру, без кабель-каналов.	шт.	1
6	Стул	Глубина: 450 мм. Ширина: 450 мм. Высота: 810 мм. Материал сиденья: пластик (ABS, полипропилен)	шт.	4
7	Сетевой фильтр	6 розеток, 5 метров	шт.	2
8	Microsoft Windows (или аналог) 10X32 Professional	Программное обеспечение	шт.	2
9	Microsoft Office (или аналог) Версия не ниже 2016 года	Программное обеспечение	шт.	1
10	Creative Cloud (или аналог) Все приложения для образовательных учреждений 2019	Программное обеспечение	шт.	1
11	Duik Bassel.2 v16.2.30 ( или аналог)	Программное обеспечение	шт.	1

		включая следующие компоненты: - .NET desktop development Workload; - Universal Windows Platform development Workload; - Python development Workload; - Data storage and processing Workload; - Entity Framework (EF).		
12	Махон Cinema 4D 2021 (или аналог)	Программное обеспечение Java SE Development Kit, версия не ниже 8	шт.	1

**РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 ЭКСПЕРТА (при необходимости)**

№	Наименование	Технические характеристики	Ед. изменения	Необходимое количество
1	Блокнот А5 (32 листа)	на усмотрение организатора	шт.	1
2	Ручка шариковая или гелиевая синяя	на усмотрение организатора	шт.	1

**ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)**

№	Наименование	Технические характеристики	Ед. изменения	Необходимое количество
1	Ноутбук	Acer Extensa EX215-52, NX.EG8ER.005Core i3, 8GB ОЗУ, 256 GB	шт.	2
2	Проектор	Acer X118 (1280x720, 3600 Lm, 20000:1, USB, VGA)	шт.	1
3	Экран для проектора	Профи 160*160тип MW/3	шт.	1
4	Аудиосистема	2 колонки	шт.	1
5	Офисный стол	Размер 1350x650x75. Столешница из ЛДСП толщиной 22 мм с кромкой ПВХ т. 2 мм по периметру, без кабель-каналов.	шт.	1
6	Стул	Глубина: 450 мм. Ширина: 450 мм. Высота: 810 мм.	шт.	4

		Материал сиденья: пластик (ABS, полипропилен)		
7	Сетевой фильтр	6 розеток, 5 метров	шт.	2
<b>КОМНАТА УЧАСТНИКОВ (при необходимости)</b>				
№	Наименование	Технические характеристики	Ед. изменения	Необходимое количество
1	Высокий стол	Длина стола: 3510 мм. Ширина стола: 800 мм. Высота стола: 1100 мм.	шт.	1
2	Высокий стол	Длина стола: 5510 мм. Ширина стола: 600 мм. Высота стола: 1100 мм.	шт.	1
3	Табурет	Глубина: 390 мм. Ширина: 390 мм. Высота: 740 мм. Материал сиденья: пластик (ABS, полипропилен)	шт.	1
4	Кулер для воды	настольный без охлаждения	шт.	1

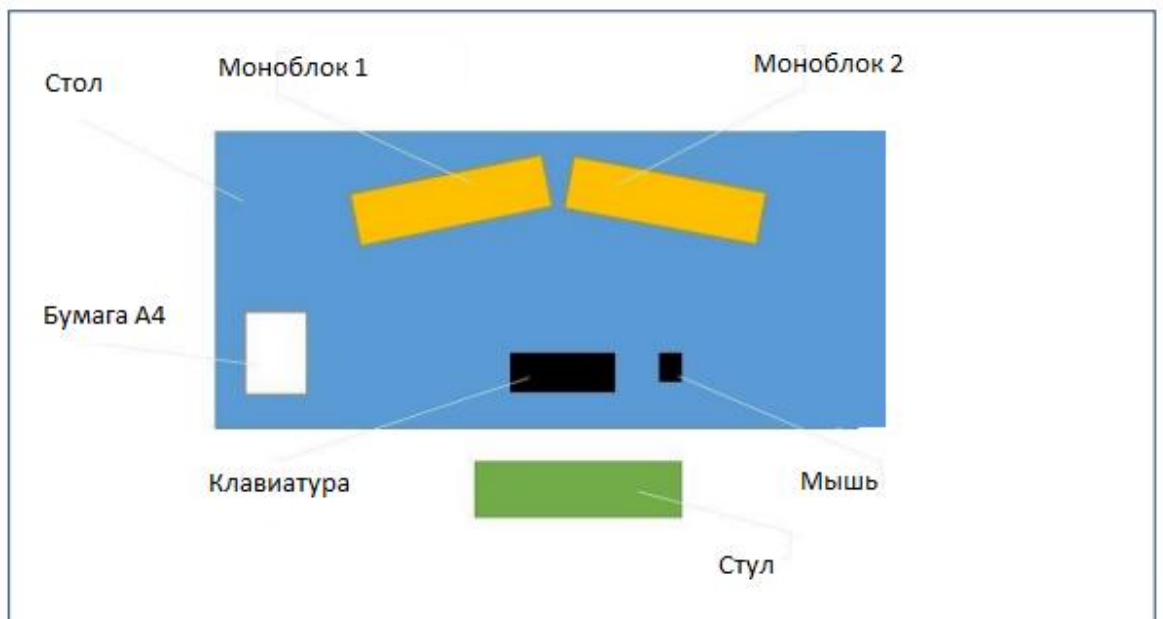
#### 4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий

Наименование нозологии	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м	Специализированное оборудование, количество.*
Рабочее место участника с нарушением слуха	2	0,6	Сурдопереводчик, звукоусиливающая аппаратура
Рабочее место участника с нарушением зрения	2	0,7	конкурсное задание может быть оформлено рельефно-точечным шрифтом Брайля или в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением, а также индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс
Рабочее место участника с нарушением ОДА	2	0,9	трансформируемые элементы оборудования и мебель на рабочих местах,

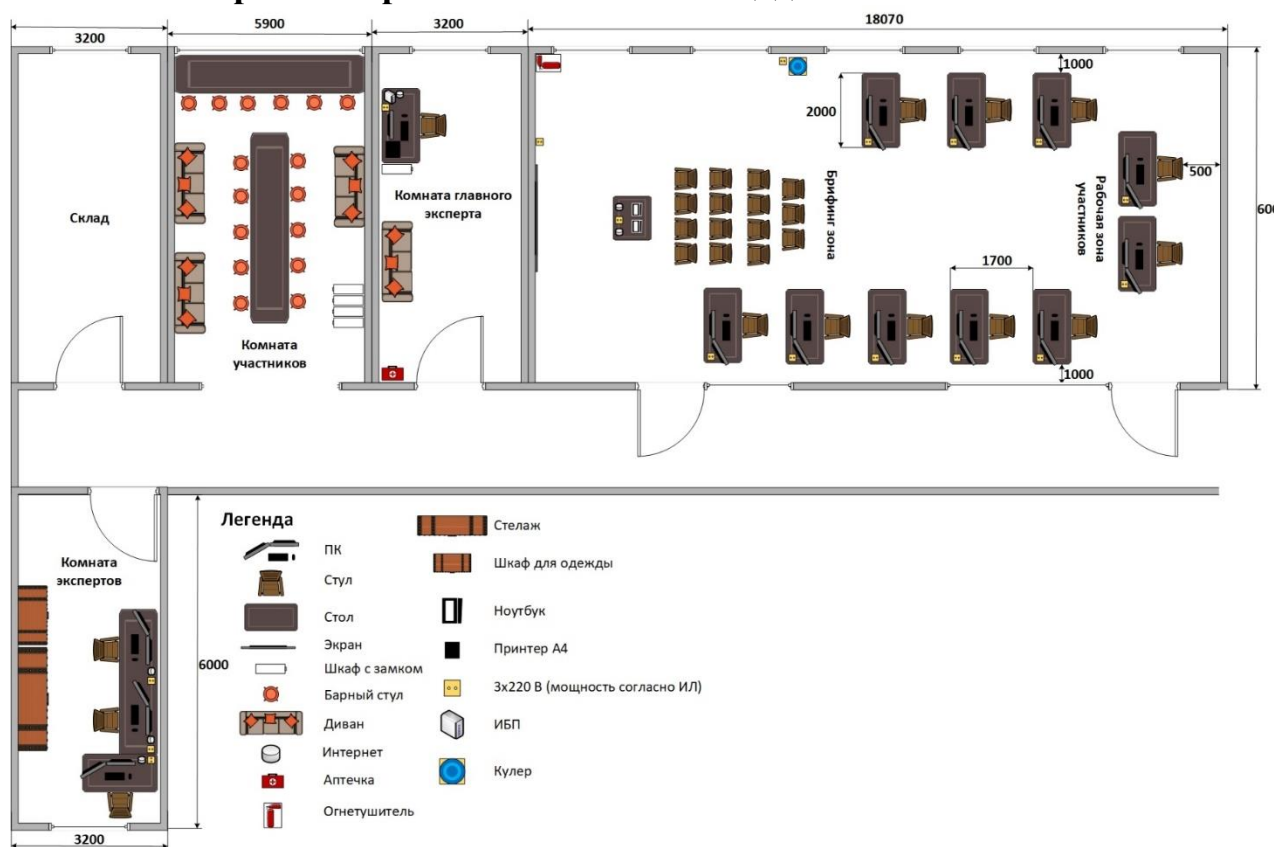
			специальные механизмы и устройства, позволяющие изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, оборудование, обеспечивающее возможность подъезда к рабочему месту и разворота кресла -коляски
<b>Рабочее место участника с соматическими заболеваниями</b>	2	0,6	<p>Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечнососудистой системы, а также инвалиды вследствие других соматических заболеваний условия труда на рабочих местах должны соответствовать оптимальным и допустимым по микроклиматическим параметрам. На рабочих местах не допускается присутствие вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия. Не допускается наличие тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации. Уровни шума на рабочих местах и освещенность должны соответствовать действующим нормативам. Использовать столы - с регулируемыми высотой и углом наклона поверхности; стулья (кресла) - с регулируемыми высотой сиденья и положением спинки</p>

<p><b>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</b></p>	<p>2</p>	<p>0,6</p>	<p>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; электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей 2 4 вибрации; отсутствие микроорганизмов, продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты</p>
---	----------	------------	--

#### 4.1. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий



## 5. Схема застройки соревновательной площадки



## 6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие требования охраны труда. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени задания, и дополнительное время участникам не предоставляется. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять во время работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта. Участник соревнования должен знать местонахождение медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим и уметь оказать медицинскую помощь. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь или доставить в медицинское учреждение. При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц. По всем

вопросам, связанным с работой компьютера, следует обращаться к руководителю. За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

6.2. Требования охраны труда перед началом работы. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан: Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу. Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70 см). Проверить правильность расположения оборудования. Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места. Убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.). Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

6.3 Требования охраны труда во время работы. В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

- содержать в порядке и чистоте рабочее место;
- следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
- выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
- соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

Участнику соревнований запрещается во время работы:

- отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;

- допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования; - производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей принтеров или копиров;
- работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
- располагаться при работе на расстоянии менее 50 см от экрана монитора.

При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана. Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

6.4. Требования охраны труда в аварийных ситуациях. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту. При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание. При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь. В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить эксперту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.

6.5 Требования охраны труда по окончании работы. По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:

- произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.

В любом случае следовать указаниям экспертов. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.