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

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ**

**«**Моушн Дизайн**»**

**Региональный этап чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в 2026 г.**

***Кемеровская область - Кузбасс***

(субъект РФ)

2026 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ…………………………….4](#_Toc142037183)

[1.1. Общие сведения о требованиях компетенции……………………………...4](#_Toc142037184)

[1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «Моушн Дизайн»………………………………………………………………….4](#_Toc142037185)

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

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

[1.5. Содержание конкурсного задания…………………………………………..6](#_Toc142037188)

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

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

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

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

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

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ………………………………………………………………...8](#_Toc142037194)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

1. ФГОС – Федеральный государственный образовательный стандарт
2. ПС – Профессиональный стандарт
3. КЗ – Конкурсное задание
4. ИЛ – Инфраструктурный лист
5. ПО – Программное обеспечение
6. ТК – Требования компетенции

1.ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. Общие сведения о требованиях компетенции

Требования компетенции (ТК) «Моушн Дизайн» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

1.2. Перечень профессиональных задач специалиста

по компетенции «Моушн Дизайн»

Перечень видов профессиональной деятельности, умений, знаний и профессиональных трудовых функций специалиста (*из ФГОС/ПС/ЕТКС*) базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту.

Таблица 1

**Перечень профессиональных задач специалиста**

| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| --- | --- | --- |
| **1** | **Проектно-техническая документация, организация рабочего процесса** | **12** |
| - Специалист должен знать и понимать:   * Приемы и тенденции сферы деятельности моушн дизайна; * Пайплайн создания проекта в индустрии; * Анализировать референсы и задачи, выбирать наиболее эффективные пути решения; * Общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Составлять техническое задание; * Понимать технические условия заказчика и проекта; * Своевременно справляться с поставленной задачей; * Действовать самостоятельно и профессиональным образом; * Изучать предметную область проекта; * Организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений; * Своевременно справляться с быстрым изменением условий проекта; * Справляться с многозадачностью; * Проявлять интерес к новым тенденциям в мире; * Проводить анализ уже существующих работ; * Сосредотачиваться на областях улучшения работы; * Использовать аналитические навыки для определения требований технических условий; * Специалист должен уметь находить решение проблем, возникающих в процессе исполнения условий технического задания проекта; * Организовывать рабочий процесс; * Определять целевую аудиторию проекта; * Организовывать и поддерживать структуру папок в директориях ПК (для итогового вывода продукта и архивирования); * Грамотно составлять документацию. |
| **2** | **Охрана труда и безопасность** | **5** |
|  | - Специалист должен знать и понимать:   * Нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы; * Методы работы в рамках ограничений, действующих в сфере деятельности. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Уметь решать задачи, связанные с контролем за соблюдением требований охраны труда, оценкой профессиональных рисков и разработкой мер по их снижению; * Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на любой стадии выполнения проекта. |
| **3** | **Менеджмент и коммуникация** | **9** |
|  | - Специалист должен знать и понимать:   * Важность умения внимательно слушать и запоминать; * Важность умения правильно донести визуализированную информацию заказчику; * Как правильно определить идею, которую хотел донести дизайнер или заказчик; * Важность построения доверительных межличностных отношений с заказчиком; * Важность правильной формулировки темы вопроса; * Важность адекватного восприятия критики; * Важность разрешения недопонимания и конфликтных ситуаций. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Правильно определять контент-стратегию для поддержания бренда; * Уметь правильно донести информацию до зрителя(потребителя); * Презентовать проект; * Предоставление конструктивного фидбека и умение правильно реагировать на неконструктивные отзывы. |
| **4** | **Программное обеспечение и компьютерная графика** | **18** |
|  | - Специалист должен знать и понимать:   * Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов; * Как решать вопросы различной сложности, связанные с ПО; * Принципы построения топологии под subdivision для работы в production; * Основы графического оформления информационных программ и оперативной графики. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Максимально использовать текстуры, линии, контраст и цвет; * Представлять навыки своей работы в доступной информационной среде; * Владеть пакетами программ разработки растровой и векторной графики; * Владеть пакетами программ разработки 3D графики; * Разрабатывать и отрисовывать 2D графику; * Моделировать и разрабатывать 3D графику; * Использовать программы для работы со звуком/работать и редактировать звуковые дорожки; * Настраивать параметры для импорта и экспорта звуковых дорожек; * Использовать нейросети для реализации задачи; * Создавать базовые и продвинутые текстуры и шейдеры; * Осуществлять экспорт с настройкой параметров под определенную задачу; * Редактировать и адаптировать исходники созданного дизайна 2D и 3D графики. |
| **5** | **Анимация и композитинг** | **31** |
|  | - Специалист должен знать и понимать:   * Основы и принципы классической анимации; * Основы программирования; * Форматы телевизионного изображения; * Технические параметры телевизионного изображения; * Принципы видеомонтажа; * Основы видеодизайна; * Основы композитинга, а именно основы оптики, функции альфа-канала; * Основные тенденции в сфере анимации, основные стили в анимации и техники; * Настройки экспорта и импорта анимации; * Параметры анимации. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Анализировать недочеты и искать новые креативные методы подачи информации через анимацию или видео; * Создавать анимационную графику с соблюдением фирменного стиля; * Создавать анимационные ролики; * Анимировать 2D и 3D графику; * Создавать скелет объекта и выполнять риггинг в 2D и 3D пакетах; * Создавать симуляцию объектов разного плана в 3D и 2D пакетах; * Создавать эффекты; * Удалять в анимации, видео или фотоматериале лишние детали и ненужные элементы; * Работать с функциями захвата движения; * Создавать анимацию движения камеры; * Кастомизировать анимационные ролики с применением кода; * Создавать анимационные ролики с использованием искусственного интеллекта; * Работать с имеющимися ассетами; * Выполнять анимацию интерфейсов программного обеспечения или информационных систем в программах по работе с анимацией; * Разрабатывать мастер-макеты под ресайзы анимационных роликов и выполнять ресайзы роликов; * Выполнять технику объединения визуальных элементов из разных источников в единые видеоматериалы. |
| **6** | **Драматургия и сценарное мастерство** | **15** |
|  | - Специалист должен знать и понимать:   * Алгоритмы разработки сценариев; * Как правильно структурировать информацию для подачи зрителю; * Основы сценарного искусства; * Основные принципы создания раскадровок и сторибордов; * Основы драматургии и сценарного мастерства; * Базовые съемочные ракурсы и стандартные движения камеры для показа в сценарии; * Работать с готовыми сценариями. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Выстраивать структуру рассказа; * Создавать истории с сильной драматургией; * Работать с готовыми сценариями (продолжать их и изменять); * Разрабатывать сториборды и раскадровки; * Правильно структурировать раскадровки и сториборды относительно сценария; * Использовать в своих историях яркие примеры из искусства, медиа и литературы. |
| **7** | **Композиция, цветокоррекция и типографика** | **10** |
|  | - Специалист должен знать и понимать:   * Основы изобразительного искусства, иллюстрации; * Важность наличия вкуса, насмотренности; * Художественные стили; * Теорию цвета и типографику; * Основы композиции и модульной сетки; * Основы цветокоррекции; * Законы киноискусства; * Современные тренды дизайна. |  |
| - Специалист должен уметь:   * Выполнять цветокоррекцию; * Быть креативным, проявлять художественный вкус. |

1.3. Требования к схеме оценки

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице 2.

Таблица 2

**Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки**

| **Критерий/Модуль** | | | | | | | **Итого баллов**  **за раздел Требований компетенции** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Разделы Требований компетенции** |  | **A** | **Б** | **В** | **Г** | **Д** |
| **1** | 1,90 | 1,00 | 1,40 | 1,30 | 6,40 | **12** |
| **2** | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | **5** |
| **3** | 2,50 | 1,10 | 2,20 | 1,70 | 1,50 | **9** |
| **4** | 3,20 | 3,40 | 5,10 | 5,10 | 1,20 | **18** |
| **5** | 3,90 | 4,80 | 4,20 | 6,80 | 11,30 | **31** |
| **6** | 3,90 | 3,00 | 3,20 | 1,50 | 3,40 | **15** |
| **7** | 1,10 | 3,10 | 2,40 | 1,60 | 1,80 | **10** |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | | **17,50** | **17,40** | **19,50** | **19,00** | **26,60** | **100,00** |

1.4. Спецификация оценки компетенции

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице 3.

Таблица 3

**Оценка конкурсного задания**

| **Критерий** | | **Методика проверки навыков в критерии** |
| --- | --- | --- |
| **А** | **Анимация логотипа** | Соответствие поставленной задаче. Спецификация создания и вывода проекта. Требования к разработке сценария.  Художественное качество итогового рендера. |
| **Б** | **Анимация элементов интерфейса** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификация создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Качество визуализации мокапа.  Художественное качество итогового рендера. |
| **В** | **Эксплейнер видео** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификация создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Художественное качество итогового рендера. |
| **Г** | **Анимация стикеров** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификация создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Художественное качество итогового рендера. |
| **Д** | **Анимация персонажа** | Соответствие поставленной задаче.  Спецификация создания и вывода проекта.  Требования к разработке сценария.  Художественное качество итогового рендера. |

1.5. Содержание конкурсного задания

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 18 часов 00 минут

Количество конкурсных дней: 3 дня

Вне зависимости от количества модулей, КЗ включает оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний конкурсанта проводится через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 5 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 3 модуля, и вариативную часть – 2 модуля. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов. Вариативная часть может подвергаться изменениям, в зависимости от потребностей региона в технологиях и специалистах.

В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный(е) модуль(и) формируется(ются) регионом самостоятельно под запрос работодателя. Исключать вариативную часть из конкурсного задания запрещается. Допускается объединение вариативных модулей, однако общее время, отведенное на выполнение вариативного(ых) модуля(ей) и количество баллов в критериях оценки по аспектам не изменяются (Приложение 2. Матрица конкурсного задания).

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

**Модуль А. Анимация логотипа (инвариант)**

**Время на выполнение модуля:** 2 часа 00 минут

**Задания:**

*Создать 3D анимацию логотипа для консалтинговой компании с дополнительными 3D-элементами. Компания является специализированной консалтинговой организацией, ориентированной на поддержку развития малого и среднего бизнеса в России. Компания оказывает широкий спектр услуг, направленных на повышение эффективности управления предприятиями, оптимизацию бизнес-процессов, разработку маркетинговых стратегий и привлечение инвестиций.*

*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Б. Анимация элементов интерфейса (вариатив)**

**Время на выполнение модуля:** 3 часа 00 минут

**Задания:**

*Разработать рекламный видеоролик (портфолио) мобильного приложения фирмы. Для отображения интерфейса в ролике необходимо разработать 3D-модель телефона на основе, выданных материалов от заказчика.*

*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, требованиям к качеству визуализации мокапа, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль В. Эксплейнер видео (инвариант)**

**Время на выполнение модуля:** 4 часа 00 минут

**Задания:**

*Разработать рекламный KV (key visual) и сделать анимацию данного концепта для компании, которая созданием картин по номерам на дереве.*

*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Г. Анимация стикеров (вариатив)**

**Время на выполнение модуля:** 4 часа 00 минут

**Задания:**

*Разработать анимацию стикеров для использования в популярном мессенджере. Ни в коем случае не добавлять дополнительные элементы графического оформления, задача состоит только в анимации стикеров для использования внутри компании и коммуникации между сотрудниками под названием «Business Stickers».*

*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

**Модуль Д. Анимация персонажа (инвариант)**

**Время на выполнение модуля:** 5 часов 00 минут

**Задания:**

*Разработать скелет (сделать риг), разработать конструктор персонажа, разработать анимированную сцену с персонажем и анимировать предложенного персонажа в виде цыплёнка из популярного детского мультфильма.*

*Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы и анимационный ролик в заданном формате.*

*В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке сценария, а также требованиями к художественному качеству итогового рендера.*

2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ*[[2]](#footnote-2)*

Конкурсант при выполнении каждого из конкурсных модулей обязан отправить файлы на рендер до конца времени текущего модуля, после окончания времени прекратить выполнение какой-либо работы. Если в момент завершения официального времени модуля рендер находится в процессе выполнения, то рабочая машина конкурсанта дополнительно получает 20 минут на рендер, какие-либо взаимодействия до завершения рендера конкурсантами или экспертами с рабочей машиной строго запрещено, после завершения дополнительных 20 минут работа считается завершенной.

После завершения времени на рендер все программы закрываются, файлы не сохраняются, менять местоположение рендеров и других файлов строго запрещено!

В случае, если рендер не успел завершиться в дополнительное время, процесс рендера прерывается через диспетчера задач. Все программы закрываются, файлы не сохраняются, менять местоположение рендеров и других файлов строго запрещено.

Подготавливать какие-либо файлы в день Д-1 и Д-2, не являющимися экспортированными настройками интерфейса, настройками горячих клавиш, строго запрещено, конкурсант обязан донести до Главного эксперта о любых своих нарушениях, при подозрении нарушения финальный вердикт о нарушении выносится на голосование Главным Экспертом для группы оценки + Индустриального эксперта (без участия эксперта-наставника конкурсанта, который совершил нарушение) при фиксации нарушения конкурсант получает  «0» баллов за все аспекты, которые относятся к совершенному нарушению модуля, на котором было зафиксировано нарушение.

В день Д-2 в критерии оценки, которые описывают в точности конкурсное задание вносится 30% изменений в погрешности, не превышающей +/- 5%, которые затрагивают технические требования к проектам, обязательные элементы, форматы выходных файлов, а также нейминг выходных элементов проекта. При этом изменения не должны касаться тематики модулей.

Нахождение на конкурсной площадке участников чемпионата (экспертов-наставников и конкурсантов) запрещено с любыми электронными устройствами, на которых может быть проведено интернет-соединение (включая наручные смарт часы, смартфоны, гарнитуры, персональные компьютеры и ноутбуки). Нахождение на конкурсной площадке с такими электронными устройствами согласовывается с Главным экспертом чемпионата.

Конкурсантам во время выполнения конкурсного задания запрещено пользоваться интернетом и любыми вспомогательными устройствами, на которых может быть проведено интернет-соединение (включая наручные смарт часы, смартфоны, гарнитуры, персональные компьютеры и ноутбуки), если иное не указано в конкурсном задании конкретного этапа чемпионата.

Все конкурсанты имеют право в день Д-1 принести с собой USB-флешку. На USB-флешке может находиться 5 музыкальных композиций хронометражем не более 3 минут.

Использование музыки конкурсантом для прослушивания возможно только после проверки и добавления папки с музыкой на рабочий стол конкурсанта техническим администратором площадки или главным экспертом чемпионата. Если конкурсант во время дней Д1, Д2 или Д3 удалил папку, то папка не восстанавливается, и конкурсант продолжает работу без музыкальных композиций. Для прослушивания музыкальных композиций конкурсанты могут использовать только стандартные проводные наушники.

Созданные проекты конкурсантов не подлежат распространению и передаче конкурсантам, экспертам-наставникам и иным третьим лицам.

2.1. Личный инструмент конкурсанта

Неопределенный - можно привезти оборудование по списку, кроме запрещенного.

Список:

* Компьютерная мышь, Проводная, без настраиваемых кнопок. (Интерфейс подключения: USB Type-A.)
* Проводные наушники, Проводные, без настраиваемых кнопок.

(Интерфейс подключения: USB Type-A или Jack 3.5)

2.2. Материалы, оборудование и инструменты,

запрещенные на площадке

Работа в программных обеспечениях, заявленных в инфраструктурном листе, организуется без использования дополнительных плагинов, кодеков и скриптов, если такие не указаны в инфраструктурном листе.

3. Приложения

Приложение 1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение 2. Матрица конкурсного задания

Приложение 3. Инструкция по охране труда

Приложение 4. Чек-лист компетенции

1. *Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-2)