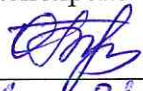
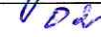


**УТВЕРЖДЕНО**

Региональный центр развития движения «Абилимпикс» в Красноярском крае

 /О.Ю.Батынская  
«13»  2026 г.

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

по компетенции

Дизайн персонажей/Анимация

наименование компетенции

**X Региональный отборочный этап Национального чемпионата профессионального мастерства среди людей с инвалидностью «Абилимпикс» в Красноярском крае**


категория

школьники, студенты, специалисты

**СОГЛАСОВАНО**

Председатель КРО ООО «Всероссийское общество инвалидов»

 /Г.В.Зименко

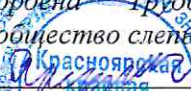
«14»  2026 г.

Председатель КРО ОООИ «Всероссийское общество глухих»

 /Н.П.Кондратьев

«12»  2026 г.

Председатель КОО ООИ «Всероссийское ордена Трудового Красного Знамени общество слепых»

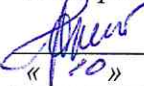

 /В.И.Прудкова

«10»  2026 г.



**ДОРАБОТАНО**

Экспертом по компетенции:

 /Полякова К.А.  
«10»  2026 г.

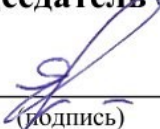
# РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2026

# А

Утверждено  
советом по компетенции:  
«Дизайн персонажей/Анимация»  
(название совета)

Протокол от 19.20.2025 № 2

Председатель совета:

  
Е.Г. Важенина  
(подпись)

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

**по компетенции**

**«ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ/АНИМАЦИЯ»**



**Красноярск  
2026**

## 1. Описание компетенции.

### 1.1. Актуальность компетенции.

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

«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, такими как: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3D's Max и многие другие. При этом понадобится графический планшет — неотъемлемый атрибут компьютерного художника.

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

Отрасли, в которых наиболее востребована профессия 2D/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 людям с инвалидностью 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.

### 1.2. 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
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

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

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>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</p> <p>Так же в ФГОС СОО есть курс по выбору учащегося «Дизайн».</p>	<p>ФГОС СПО по специальностям 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 55.02.02 Анимация (по видам) 54.01.20 Графический дизайнер</p>	<p>Профессиональный стандарт 04.008 Визуализация движения персонажа в анимационном производстве</p>

### 1.4. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p><b>Требования к результатам освоения программ:</b></p> <p><b>Метопредметные:</b> 1) 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 эмоциональноценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры 5) приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных</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></p> <p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.</p> <p>ПК 1.2.</p>	<p><b>Трудовые умения:</b></p> <p>1. Профессионально рисовать 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</p>

<p>(живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в архитектуре и дизайне; приобретение опыта работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино);<sup>[1][2][3][4][5][6]</sup> приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных</p>	<p>Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.          ПК 1.4. Разрабатывать колористическое<sup>[1][2]</sup> анимационного проекта.<sup>[3][4]</sup> ПК 1.5. Создавать<sup>[1][2]</sup> отрабатывать<sup>[3][4]</sup> характер<sup>[1][2]</sup> образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.          решение персонажи, заданных</p>	<p>технологии компьютерной графики          Использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа</p>
<p>Школьники</p>	<p>Студенты</p>	<p>Специалисты</p>
<p>искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация)  <b>Информатика ООО:</b>          10) формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; 13) формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;  <b>Информатика СОО</b>          3) владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня</p>	<p>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.  <b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.01.20 Графический дизайнер</b>          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.<sup>[1][2]</sup> ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.<sup>[3][4]</sup> ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе</p>	

	<p>технического задания.<sup>[1]</sup>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.<sup>[1]</sup>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.<sup>[1]</sup>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.</p>	
--	--	--

## 2. Конкурсное задание.

### 2.1. Краткое описание задания

**Школьники:** Создать символ единства народов России в стилистике народных промыслов, визуализировать процесс его появления в коротком ролике (~15 сек.) и описать замысел.

**Студенты:** Разработать яркие стикеры, отражающие народные традиции разных регионов, презентовать их в короткой анимации и дополнить комментарием.

**Специалисты:** Изобразить человека-персонажа, символизирующего единство народов России, интегрировав элементы национальных культур, показать персонажа в небольшой сцене, живой анимацией раскрыть характер и приложить аннотацию.

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

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля	Полученный результат
<b>Школьник</b>	Модуль 1. Создание рисунка в 2D формате	2 ч	Готовый символ в 2D формате
	Модуль 2. Анимация	2 ч	Анимация элементами движения
	Модуль 3. Подготовка аннотации	0,5 ч	Краткая аннотация, описывающая актуальность, историю и идею создания
Общее время выполнение конкурсного задания: 4,5 часа			
<b>Студент</b>	Модуль 1. Создание изображения стикера без фоновой среды	2,5	Готовый стикер 2D формате
	Модуль 2. Анимация стикера	2,5	Анимация стикера и фоновой среды длительностью не менее 15 секунд
	Модуль 3. Подготовка аннотации	0,5	Краткая аннотация, описывающая актуальность,

			историю и идею создания.
Общее время выполнение конкурсного задания: 5,5 часа			
<b>Специалист</b>			
	Модуль 1. Создание изображения персонажа в фоновой среде в 2D формате	2,5 ч	Готовый персонаж в 2D формате
	Модуль 2. Анимация персонажа	2,5 ч	Анимация персонажа и фоновой среды длительностью не менее 15 секунд
	Модуль 3. Подготовка аннотации	0,5 ч	Краткая аннотация, описывающая актуальность, историю и идею создания персонажа.
Общее время выполнение конкурсного задания: 5,5 часа			

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

### **2.3. Последовательность выполнения задания.**

#### **Категория «Школьники»**

##### **Модуль 1. Создание изображения в 2D формате**

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение мультипликационного персонажа в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией с названием Модуль1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.

##### **Модуль 2. Анимация эмблемы**

Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать анимацию персонажа с элементами движения и фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 10 секунд. Готовую анимацию экспортировать и сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией с названием Модуль 2, проверив формат и его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.

##### **Модуль 3. Подготовка аннотации**

Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией с названием Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

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

#### **Категория «Студенты»**

##### **Модуль 1. Создание стикера в 2D формате**

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение стикера для мессаджера. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/ Папка под своей фамилией под названием Модуль1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.

## **Модуль 2. Анимация стикера**

Используя предложенный инструментарий ИТ программ анимацию стикера, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 3 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/ Папка под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.

### **Модуль 3. Подготовка аннотации**

Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/ Папка под своей фамилией под названием Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

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

## **Категория «Специалисты»**

### **Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате**

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение персонажа в фоновой среде для современного мультфильма в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.

### **Модуль 2. Анимация персонажа**

Используя предложенный инструментарий ИТ программ анимацию персонажа и фоновой среды для современного мультфильма, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 10 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.

### **Модуль 3. Подготовка аннотации**

Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

\*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 могут подлежать: тематика персонажей, наличие, путь сохранения и форматы файлов, количество анимационных действий персонажа, требования к тексту. В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

## 2.5. Критерии оценки выполнения задания

Наименование модуля	Задание	симальный балл
1. Создать 2D изображение.	Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией с названием Модуль1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.	50
2. Анимация	Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать анимацию с элементами движения и фоновой среды, в которой отражается идея создания эмблемы и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 3 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей Фамилией с названием Модуль2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.	35
3. Подготовка аннотации	Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	15
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

### Категория «Школьники»

#### Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать изображение в 2D формате.	1.	Детализированы черты лица/объекта	2	2	
	2.	Форма тела	2	2	
	3.	Материал (кожа, волосы, шерсть и т.д.)	2	2	
	4.	Пропорции и преувеличение	2	2	
	5.	Персонаж нарисован в полный рост	2	2	
	6.	Одежда, фактура	2	2	
	7.	Текстура	2	2	
	8.	Свето-теневая проработка	2	2	
	9.	Прорисована фоновая среда	2	2	
	10.	Фоновая среда соответствует тематике задания	2	2	

	11.	Цветовая гармония	1	1	
	12.	Цветовая тема	1	1	
	13.	Целостная картина персонажа в фоновой среде	3	0	3
	14.	Принадлежность персонажа к данной тематике	2	2	
	15.	Наличие собственного стиля	2	2	
	16.	Отсутствие плагиата	2	2	
	17.	Композиционное решение	2	2	
	18.	Оригинальность замысла	3	0	3
	19.	Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
	20.	Разнообразие использования инструментария	2	2	
	21.	Отсутствие дефектов лица	2	2	
	22.	Отсутствие дефектов тела	2	2	
	23.	Отсутствие дефектов деталей	2	2	
	24.	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
	25.	Правильный путь сохранения и наименование файла	2	2	
	Итого		50	44	6

## Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать анимацию, в которой отражается идея создания и суть всей работы	1.	Соответствие образа и характера движения анимационного персонажа – символа теме	5		5
	2.	Количество и уровень сложности анимации, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	6	6	
	3.	Количество и уровень сложности анимации фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	4	4	

	4.	Взаимовлияние различных частей персонажа	2	2	
	5.	Распределение движение по хронометражу между кадрами	2	2	
	6.	Выразительность ключевых поз движения	2	2	
	7.	Хронометраж анимации не менее 10 секунд	2	2	
	8.	Детальная проработка движений персонажа	2	2	
	9.	Детальная проработка анимации фоновой среды	2	2	
	10.	Отсутствие дефектов анимации персонажа	2	2	
	11.	Отсутствие дефектов анимации фоновой среды	2	2	
	12.	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
	13.	Правильный путь сохранения и наименование файла	2	2	
Итого			35	30	5

### **Модуль 3. Подготовка аннотации**

<b>Задание</b>	<b>№</b>	<b>именование критерия</b>	<b>Максимальные баллы</b>	<b>Объективная оценка (баллы)</b>	<b>Субъективная оценка (баллы)</b>
Подготовить аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др).	1.	Количество знаков не более 500 с пробелами	2	2	
	2.	Название работы в соответствии с темой	2	2	
	3.	Идея создания	3		3
	4.	Суть всей работы	2	2	
	5.	Краткость и целесообразность изложения материала	2	2	
	6.	Целостность изложенного текста		22	
	7.	Правильно выбранный формат файла		11	
	8.	Правильный путь сохранения и наименование файла		11	
Итого			15	12	3

\*Субъективная оценка не будет превышать 15% от общего количества

критериев оценки (от 100 баллов).

### Категория «Студенты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
1. Создание изображения	Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение стикера для школы. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.	50
2. Анимация	Используя предложенный инструментарий ИТ программ анимацию стикера и фоновой среды для современного мультфильма, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 10 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.	35
3. Подготовка аннотации	Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	15
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

#### Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создание изображения	26.	Детализированы черты лица	2	2	
	27.	Форма тела	2	2	
	28.	Материал (кожа, волосы, шерсть и т.д.)	2	2	
	29.	Пропорции и преувеличение	2	2	
	30.	Персонаж нарисован в полный рост	2	2	
	31.	Одежда, фактура	2	2	
	32.	Текстура	2	2	
	33.	Свето-теневая проработка	2	2	
	34.	Прорисована фоновая среда	2	2	
	35.	Фоновая среда соответствует тематике	2	2	

	задания			
36.	Цветовая гармония	1	1	
37.	Цветовая тема	1	1	
38.	Целостная картина персонажа в фоновой среде	3		3
39.	Принадлежность персонажа к данной тематике	2	2	
40.	Наличие собственного стиля	1	1	
41.	Отсутствие плагиата	1	1	
42.	Композиционное решение	2	2	
43.	Пластическое решение	2	2	
44.	Оригинальность замысла	3		3
45.	Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
46.	Разнообразие использования инструментария	2	2	
47.	Отсутствие дефектов лица	2	2	
48.	Отсутствие дефектов тела	2	2	
49.	Отсутствие дефектов деталей	2	2	
50.	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
51.	Правильный путь сохранения и наименование файла	2	2	
Итого		50	44	6

### Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать анимацию	14.	Соответствие образа и характера движения анимационного персонажа теме	5		5
	15.	Количество и уровень сложности анимации, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	6	6	
	16.	Количество и уровень сложности анимации фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	4	4	

	17.	Взаимовлияние различных частей персонажа	2	2	
	18.	Распределение движение по хронометражу между кадрами	2	2	
	19.	Выразительность ключевых поз движения	2	2	
	20.	Хронометраж анимации не менее 10 секунд	2	2	
	21.	Детальная проработка движений персонажа	2	2	
	22.	Детальная проработка анимации фоновой среды	2	2	
	23.0	Отсутствие дефектов анимации персонажа	2	2	
	24.1	Отсутствие дефектов анимации фоновой среды	2	2	
	25.2	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
	26.3	Правильный путь сохранения и наименование файла	2	2	
Итого			35	30	5

### Модуль 3. Подготовка аннотации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Подготовить аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др).	1.	Количество знаков не более 500 с пробелами	2	2	
	2.	Название работы в соответствии с темой	2	2	
	3.	Идея создания	3		3
	4.	Суть всей работы	2	2	
	5.	Краткость и целесообразность изложения материала	2	2	
	6.	Целостность изложенного текста	2	2	
	7.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	8.	Правильный путь сохранения и наименование файла	1	1	
Итого			15	12	3

\*Субъективная оценка не будет превышать 15% от общего количества критериев оценки (от 100 баллов).

**Категория «Специалисты»**

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение человекообразного персонажа в фоновой среде для современного мультфильма в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.	50
2. Анимация персонажа	Используя предложенный инструментарий ИТ программ анимацию человекообразного персонажа и фоновой среды для современного мультфильма, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 10 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.	35
3. Подготовка аннотации	Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Abylimpics/ Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	15
ИТОГО		100

### Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать изображение персонажа в фоновой среде в 2D формате.	52.	Детализированы черты лица	2	2	
	53.	Форма тела	2	2	
	54.	Материал (кожа, волосы, шерсть и т.д.)	2	2	
	55.	Пропорции и преувеличение	2	2	
	56.	Персонаж нарисован в полный рост	2	2	
	57.	Одежда, фактура	2	2	
	58.	Текстура	2	2	
	59.	Свето-теневая проработка	2	2	
	60.	Прорисована фоновая среда	2	2	
	61.	Фоновая среда	2	2	

		соответствует тематике задания			
62.		Цветовая гармония	1	1	
63.		Цветовая тема	1	1	
64.		Целостная картина персонажа в фоновой среде	3		3
65.		Принадлежность персонажа к данной тематике	2	2	
66.		Наличие собственного стиля	1	1	
67.		Отсутствие плагиата	1	1	
68.		Композиционное решение	2	2	
69.		Пластическое решение	2	2	
70.		Оригинальность замысла	3		3
71.		Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
72.		Разнообразие использования инструментария	2	2	
73.		Отсутствие дефектов лица	2	2	
74.		Отсутствие дефектов тела	2	2	
75.		Отсутствие дефектов деталей	2	2	
76.		Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
77.		Правильный путь сохранения и наименование файла	2	2	
Итого			50	44	6

### Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать анимацию персонажа и фоновой среды для современного мультфильма, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы.	27.	Соответствие образа и характера движения анимационного персонажа теме	5		5
	28.	Количество и уровень сложности анимации, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	6	6	
	29.	Количество и уровень сложности анимации фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей	4	4	

		работы			
	30.	Взаимовлияние различных частей персонажа	2	2	
	31.	Распределение движение по хронометражу между кадрами	2	2	
	32.	Выразительность ключевых поз движения	2	2	
	33.	Хронометраж анимации не менее 10 секунд	2	2	
	34.	Детальная проработка движений персонажа	2	2	
	35.	Детальная проработка анимации фоновой среды	2	2	
	36. 0	Отсутствие дефектов анимации персонажа	2	2	
	37. 1	Отсутствие дефектов анимации фоновой среды	2	2	
	38. 2	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
	39. 3	Правильный путь сохранения и наименование файла	2	2	
	Итого		35	30	5

### Модуль 3. Подготовка аннотации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Подготовить аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др).	1.	Количество знаков не более 500 с пробелами	2	2	
	2.	Название работы в соответствии с темой	2	2	
	3.	Идея создания	3		3
	4.	Суть всей работы	2	2	
	5.	Краткость и целесообразность изложения материала	2	2	
	6.	Целостность изложенного текста	2	2	
	7.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	8.	Правильный путь сохранения и наименование файла	1	1	
Итого			15	12	3

\*Субъективная оценка не будет превышать 15% от общего количества критериев оценки (от 100 баллов).

### 3.Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов

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/ноутбук		На усмотрение организаторов	шт.	1
2.	Монитор		4K 27 дюймов и более	шт.	1
3.	Клавиатура		На усмотрение организаторов	шт.	1
4.	Мышь		На усмотрение организаторов	шт.	1
5.	Графический планшет		Формат А4 и более	шт.	1
7.	Pencil2D		Возможно использование любого программного обеспечения из предложенных вариантов (без загруженных шаблонов и платных ключей)	шт.	1
11.	Krita			шт.	1
12.	Corel Draw			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)

<p><b>Рабочее место участника с нарушением зрения</b></p>	<p>1,2 метра</p>	<p>1,2 метра</p>	<p>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 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><b>Рабочее место участника с нарушением ОДА</b></p>	<p>1,2 метра</p>	<p>1,2 метра</p>	<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><b>Рабочее место участника с соматическими заболеваниями</b></p>	<p>1,2 метра</p>	<p>1,2 метра</p>	

<b>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</b>	1,2 метра	1,2 метра	
--	-----------	-----------	--

## **5. Схема застройки соревновательной площадки**

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

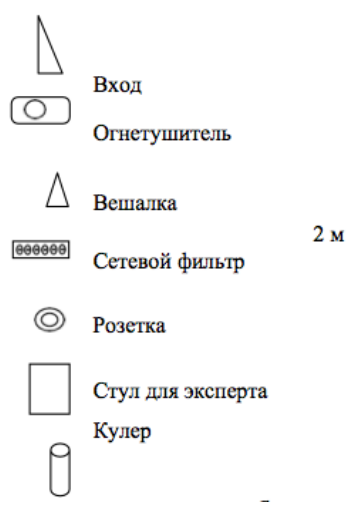
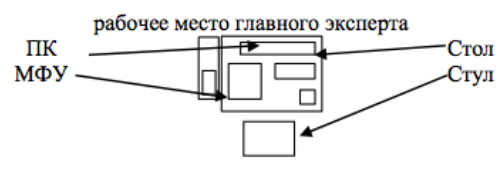
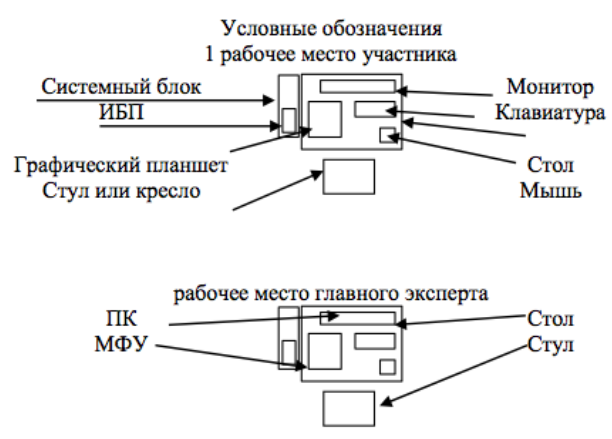
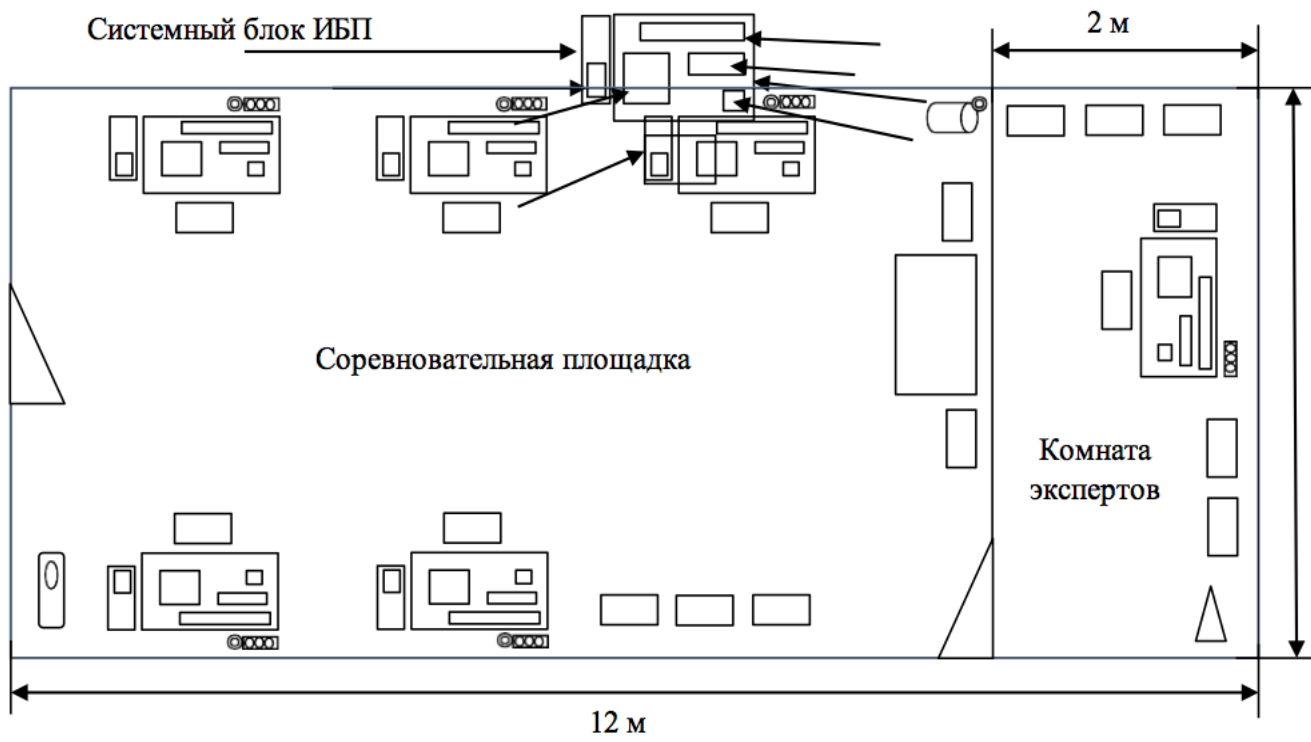
В комнате экспертов соревновательной площадки потребуются: стол, стулья или кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

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

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

Общая инфраструктура конкурсной площадки состоит из кулера, огнетушителя, мусорного ведра, общего стола для экспертов.

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