VI РАЙОННЫЙ ЧЕМПИОНАТ
по профессиональному мастерству
среди инвалидов и лиц
с ограниченными возможностями здоровья «НАЧАЛО»

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
по компетенции
«ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ/АНИМАЦИЯ»

Санкт-Петербург
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».

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

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

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

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

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

1.2. 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

Средние школьники (11-13 лет)	Старшие школьники (14-17 лет)
ФГОС: ФГОС основного общего образования и среднего общего образования, в части предметных областей «Искусство», раздел Изобразительное искусство, «Математика и информатика», предмет «Информатика», ФГОС СОО. Так же в ФГОС СОО есть курс по выбору учащегося «Дизайн».	ФГОС: ФГОС основного общего образования и среднего общего образования, в части предметных областей «Искусство», раздел Изобразительное искусство, «Математика и информатика», предмет «Информатика», ФГОС СОО. Так же в ФГОС СОО есть курс по выбору учащегося «Дизайн».
ПС: -	ПС: -

1.4. Требования к квалификации

Средние школьники	Старшие школьники
Знать: Изобразительное искусство: виды и жанры; язык искусства (основы цветоведения, композиции, перспективы); история искусства. Информатика: основы информационной безопасности, устройство ПК, теоретические основы (системы счисления, логические операции), теория информации.	Знать: Изобразительное искусство: виды и жанры; язык искусства (основы цветоведения, композиции, перспективы); история искусства. Информатика: основы информационной безопасности, устройство ПК, теоретические основы (системы счисления, логические операции), теория информации.
Уметь: работать с различными материалами; создавать художественные образы; характеризовать выразительные средства. Использовать офисное ПО. Развивать навыки критического мышления.	Уметь: работать с различными материалами; создавать художественные образы; характеризовать выразительные средства. Использовать офисное ПО. Развивать навыки критического мышления.

2. Конкурсное задание

2.1. Категория участников «СРЕДНИЕ ШКОЛЬНИКИ (11-13)»:

Создать редизайн персонажа на основе эпизода мультфильма «Винни-Пух», используя не менее одного уникального атрибута в стилистике заданного мультфильма. В проекте не должны быть использованы шаблоны. Придумать и написать короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и анимировать его вместе с атрибутом.

2.2 Категория участников «СТАРШИЕ ШКОЛЬНИКИ (14-17)»:

Создать ремейк персонажа на основе эпизода мультфильма «Котёнок по имени Гав», используя не менее одного уникального атрибута в стилистике заданного мультфильма. В проекте не должны быть использованы шаблоны. Придумать и написать короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции (Страх (темноты), Любопытство, Облегчение) и анимировать его вместе с атрибутом (экшн-камера на груди или дрон-игрушка).

2.3. Структура и подробное описание конкурсного задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники средние/старшие	Модуль А. Дизайн-проект персонажа	2,5 часа	Три скетча на заданные эмоции, готовый персонаж с атрибутом и синопсис проекта на одном формате
Школьники средние/старшие	Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом	1,5 часа	Анимированный персонаж с атрибутом

2.4. Последовательность выполнения задания

2.4.1. Категория участников «СРЕДНИЕ ШКОЛЬНИКИ»:

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

Модуль А.

Дизайн-проект ремейка персонажа на основе эпизода мультфильма «Винни-Пух» (эпизод определяется регионом).

Тема задания:

Вам предлагается обновить персонажа для сегодняшних дней: создать современный ремейк Винни-Пуха в образе фуд-блогера или шеф-повара, снимающего обзоры на уличную еду. Сохранив узнаваемые черты персонажа, необходимо обновить его внешний вид, характер и роль в сюжете для аудитории нашего времени.

Уникальный атрибут:

Персонаж должен взаимодействовать со смартфоном и уличной едой (шаверма, хот-дог, бургер, пончики, стрит-фуд и др.). Атрибут должен быть органично вписан в образ и анимироваться вместе с персонажем.

Заданные эмоции для скетчей:

1. Предвкушение
2. Задумчивость
3. Восторг

Время выполнения: 2,5 часа.

Используя предложенный инструментарий программы КРИТА, создать дизайн-проект ремейка персонажа... (далее следуют стандартные технические требования к формату, композиции, сохранению файла, описанные ниже).

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

Итоговый персонаж должен занимать не менее 40% на формате в полный рост, поза динамичная и выразительная.

Короткий синопсис проекта должен быть сохранен на одном формате... Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 1 в форматах: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом.

Время выполнения: 1,5 часа.

Создать зацикленную цельную анимацию персонажа и атрибута в 2D формате, используя инструментарий программы КРИТА. Особое внимание уделить анимации смартфона и уличной еды. Готовую анимацию сохранить в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в форматах: GIF, MPEG4, а также рабочий файл анимации.

2.4.2. Категория участников «СТАРШИЕ ШКОЛЬНИКИ»:

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

Модуль А.

Дизайн-проект ремейка персонажа на основе эпизода мультфильма «Котёнок по имени Гав» (эпизод определяется регионом).

Тема задания:

Вам предлагается обновить персонажа для сегодняшних дней: создать современный ремейк Котёнка по имени Гав (или другого персонажа из эпизода) в образе юного влогера-

путешественника, исследующего дворы мегаполиса. Сохранив узнаваемые черты персонажа (добродушный характер, мечтательность, любопытство к миру), необходимо обновить его внешний вид, характер и роль в сюжете для аудитории нашего времени. Персонаж должен подойти к новому анимационному фильму.

Уникальный атрибут:

Персонаж должен взаимодействовать с экшн-камерой на груди (для съёмки контента, стриминга путешествий) или дроном-игрушкой (для исследования труднодоступных мест дворов). Атрибут должен быть органично вписан в образ и анимироваться вместе с персонажем.

Заданные эмоции для скетчей:

1. Страх (темноты) (в тёмном дворе / подвале / при выключенном свете)
2. Любопытство (исследование нового места / обнаружение необычного объекта)
3. Облегчение (выход из тёмного места / возвращение к свету / встреча с другом)

Время выполнения: 2,5 часа.

Используя предложенный инструментарий программы КРИТА, создать дизайн-проект ремейка персонажа на основе эпизода мультфильма «Котёнок по имени Гав», используя не менее одного уникального атрибута в стилистике выбранного эпизода, не используя шаблоны. Придумать и написать короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и в 2D формате. Дизайн-проект выполняется на одном формате, на однотонном фоне.

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

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

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

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

Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом.

Время выполнения: 1,5 часа.

Используя предложенный инструментарий программы КРИТА, создать зацикленную цельную анимацию персонажа и атрибута профессии в 2D формате. Персонаж должен быть цельным, движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя. Особое внимание уделить анимации экшн-камеры (мигающий индикатор записи, поворот объектива, ремешок) или дрона-игрушки (вращение

пропеллеров, подъём/посадка, свечение светодиодов). Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, MPEG4, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Категория	**Наименование и описание модуля / критерия**	**Тип (И/О)**	**Макс. балл**
Школьники средние/старшие	**Модуль А. Дизайн-проект персонажа**	**И или О**	**65**
Школьники средние/старшие	Наличие не менее 3 скетчей (эскизов)	И	3
Школьники средние/старшие	Соответствие заданным эмоциям в скетчах (0-нет, 1-одна, 2-две, 3-все)	И	3
Школьники средние/старшие	Выразительность линий скетчей (0-нет, 1-некоторая, 2-выразительны)	И	2
Школьники средние/старшие	Выразительность эмоций скетчей (0-нет, 1-частично, 2-выразительные)	И	2
Школьники средние/старшие	Грамотное расположение скетчей в соответствии с заданием (0-нет, 1-да)	И	1
Школьники средние/старшие	Прорисовка мимики лица (морды) итогового персонажа	И	1
Школьники средние/старшие	Наличие настроения лица (морды) итогового персонажа	И	1
Школьники средние/старшие	Материальность персонажа (0-нет, 1-один, 2-два, 3-все объекты)	И	3
Школьники средние/старшие	Детализация одежды: фактура, мелкие детали (0-нет, 1-недостатки, 2-все)	И	2
Школьники средние/старшие	Пропорции (анатомия) и преувеличение (0-нет, 1-недостатки, 2-да)	И	2
Школьники средние/старшие	Детализация атрибута (0-нет, 1-мин, 2-есть, 3-качественная)	И	3
Школьники средние/старшие	Свето-теневая проработка (тени описывают форму -1, блики -1, источники света -1)	И	3
Школьники средние/старшие	Положение теней собственных и падающих (0-нет, 1-недостатки, 2-соответствует)	И	2

Школьники средние/старшие	Цветовая тема (стиль) (0-нет, 1-мин, 2-хорошо, 3-полное)	И	3
Школьники средние/старшие	Цветовая гармония (0-нет, 1-мин, 2-эффективная)	И	2
Школьники средние/старшие	Пластическое решение (0-нет, 1-некоторая, 2-хорошая)	И	2
Школьники средние/старшие	Динамичная, выразительная поза (0-нет, 1-частично, 2-полностью)	И	2
Школьники средние/старшие	Дефекты лица и тела (0-значительные, 1-незначительные, 2-отсутствуют)	И	3
Школьники средние/старшие	Отсутствие дефектов атрибута персонажа	И	2
Школьники средние/старшие	Уникальный атрибут соответствует теме	И	2
Школьники средние/старшие	Целостность взаимодействия персонажа с атрибутом	И	2
Школьники средние/старшие	Настроение персонажа соответствует одному из заданных в скетчах	И	1
Школьники средние/старшие	Итоговый персонаж выполнен в полный рост	И	1
Школьники средние/старшие	Короткий синопсис соответствует заданию (0-нет, 1-частично, 2-полностью)	И	2
Школьники средние/старшие	Наименование работы в соответствии с темой	И	1
Школьники средние/старшие	Краткость и целостность концепции (синопсиса)	И	1
Школьники средние/старшие	Композиционное решение дизайн-проекта (0-плохая, 1-мин, 2-эффективная)	И	2
Школьники средние/старшие	Соответствие поставленной задаче (0-нет, 1-мин, 2-частично, 3-полностью)	И	3
Школьники средние/старшие	Соответствие дизайн-проекта заданной стилистике (0-нет, 1-частично, 2-да)	И	2
Школьники средние/старшие	Оригинальность замысла дизайн-проекта	О	3
Школьники средние/старшие	Правильно выбранный формат файла	И	1
Школьники средние/старшие	Правильный путь сохранения	И	1

Школьники средние/старшие	Правильное наименование файла	И	1
Школьники средние/старшие	**Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом**	**И или О**	**35**
Школьники средние/старшие	Соответствие образа и характера движения анимации эпизоду	И	3
Школьники средние/старшие	Идея и оригинальность анимации	О	3
Школьники средние/старшие	Сложность анимационной задачи (0-нет, 1-мин, 2-средняя, 3-сложная)	И	3
Школьники средние/старшие	Количество и сложность анимационных движений (0-нет, 1-мин, 2-средняя, 3-сложная)	И	3
Школьники средние/старшие	Целостность анимации (0-нет, 1-мин, 2-средняя, 3-приемлемая, 4-целостная)	И	4
Школьники средние/старшие	Анимация атрибута в соответствии с анимацией персонажа (0-нет, 1-мин, 2-допустимая, 3-качественная)	И	3
Школьники средние/старшие	Сложность анимационных эффектов (0-нет, 1-некоторая, 2-средняя, 3-сложные)	И	3
Школьники средние/старшие	Качество анимации, главный объект 25 кадров в секунду (0-нет, 1-частично, 2-да)	И	2
Школьники средние/старшие	Анимация от 3 секунд (все время занято рабочими кадрами)	И	2
Школьники средние/старшие	Распределение движения по хронометражу между кадрами (амплитуда)	И	2
Школьники средние/старшие	Качество анимационных переходов (нет склейки, зациклена)	И	2
Школьники средние/старшие	Отсутствие дефектов анимации (0-да, 1-минимальный, 2-нет)	И	2
Школьники средние/старшие	Правильно выбранный формат файла	И	1
Школьники средние/старшие	Правильный путь сохранения	И	1
Школьники средние/старшие	Правильное наименование файла	И	1
	ОБЩЕЕ:		**100**

3. Перечень специальной одежды, оборудования, инструментов и расходных материалов

3.1. Требуемая специальная одежда участникам

№ п/п	Наименование	Технические характеристики	Ед. изм.	Кол-во
1	Не требуется	-	шт	-

3.2. Рекомендуемая специальная одежда и оборудование (которое участник может привезти с собой)

№ п/п	Наименование	Технические характеристики	Ед. изм.	Кол-во
1	Не требуется	-	шт	-

*на площадке могут быть аналоги с аналогичными характеристиками, предоставляемые в качестве замены

3.3. Инфраструктурный лист застройки площадки предоставляется в виде отдельного документа (приложения) в формате Excel (.xlsx).

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

Вид нозологии	**Площадь, м.кв.**	**Ширина прохода, м**	**Специализированное оборудование, количество**
Нарушение слуха	3000х1900	1,5 м	Звукоусиливающая аппаратура, индукционная система, наушники; сурдопереводчик; задание в доступной текстовой форме.
Нарушение ОДА	3000х1900	1,5 м	Увеличенная зона с учетом кресла-коляски; 1-2 первых места у дверного проема; механизмы изменения высоты/наклона рабочей поверхности и стула.
Соматические заболевания	3000х1900	1,5 м	Отсутствие вредных веществ, излучений, шума. Столы и стулья с регулировкой высоты и наклона.

5. Схема (план) застройки соревновательной площадки

Для всех категорий участников схема единая. Площадка 12х5 м, условно разделенная на часть соревнований и комнату главного эксперта 2х5 м.

Рабочее место главного эксперта: стол, стулья/кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

Рабочее место на 1 участника: стол, стул/кресло, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, графический планшет, розетка, сетевой фильтр, бумага А4, карандаш, ластик.

Рабочее место экспертов: стул/кресло, ручка, блокнот.

Общая инфраструктура: кулер, огнетушитель.

6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие требования:

Инструкция распространяется на персонал, эксплуатирующий средства вычислительной техники. Требования обязательны.

6.2. Требования безопасности перед началом работы:

Убедиться в исправности электропроводки, розеток, наличии заземления компьютера.

6.3. Требования безопасности во время работы:

Соблюдать СанПиН для видеодисплейных терминалов. Запрещается: вешать что-либо на провода, выдергивать вилку за шнур, прикасаться к тыльной стороне блоков, работать мокрыми руками, класть посторонние предметы на оборудование. Запрещается проверять работоспособность в сырых помещениях.

6.4. Требования безопасности по окончании работы:

Обесточить все средства вычислительной техники.

6.5. Требования безопасности в аварийных ситуациях:

При неисправности немедленно обесточить оборудование и оповестить администрацию. При поражении током — вызвать врача, оказать первую помощь (искусственное дыхание, массаж сердца). Помещения оснащены огнетушителями типа ОП-4.