|  |  |
| --- | --- |
|  Описание: http://wsr.megaplan.ru/ |  |
|  | Технический департамент |
|  | **Техническое описание** |
|  | Моушен дизайн |

Организация WorldSkills International, согласно резолюции Технического комитета и в соответствии с Конституцией, Регламентом и Правилами конкурса, приняла следующие минимальные требования к профессиональным навыкам по компетенции «Моушен-дизайн» для конкурса World Skills.

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ
2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ
3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
4. УПРАВЛЕНИЕ НАВЫКАМИ И КОММУНИКАЦИЯ
5. ОЦЕНКА
6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ
7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ
8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО НАВЫКА ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ

**Технический директор WSR**

**Эксперты WSR**

**Главный Эксперт компетенции «Моушен дизайн»:**

**1.ВВЕДЕНИЕ**

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

**2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЁМ РАБОТ**

Конкурс проводится для демонстрации квалификации по направлению «Моушен дизайн». Задача конкурса заключается в оценки профессиональных навыков участников конкурса. Проект состоит только из практической работы. Участники должны выполнить комплексный проект, включающий решение нескольких взаимосвязанных проектных задач, определяемых Техническим описанием, в идентичной обстановке. Данное техническое описание определяет условия, в которых участники конкурса могут успешно выполнить поставленные перед ними профессиональные задачи: креативного и художественно-графического плана, создания динамической графики (анимации).

Участник должен уметь:

- выполнять эскизное проектирование;

- разрабатывать идейно-содержательную, креативную составляющую корпоративного графического дизайна;

- выполнять проекты различных графических носителей;

- создавать корпоративную анимацию.

**3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ.**

В ходе работа по данному конкурсному заданию, участник должен выполнить комплексный дизайн проект корпоративной айдентики российской команды - участницы чемпионата «WorldSkills International 2015» Бразилия, г. Сан-Паоло.

За 1 час до начала соревнований участникам выдаётся задание на проектирование. В течение этого часа участники должны ознакомиться с заданием, и проанализировать его.Рабочее место распределяется посредством жеребьевки участников конкурса в начале ознакомительного периода.

Перед началом соревнования участник получает все материалы и инструменты, необходимые для проведения проектных работ, которые к этому моменту вместе с оборудованием (компьютер) уже находятся на рабочем месте конкурсанта.

Участник ведёт работу в установленной конкурсным заданием последовательности, соответственно трём конкурсным дням.

В конце каждого конкурсного дня, отведенного на выполнение проектной работы, участник обязан сдать все свои проектные компоненты: чистовые, эскизные и неоконченные, все оставшиеся рабочие материалы и инструменты. Проектные компоненты подвергаются оценке и заносятся оценочную ведомость .

Нейтральное лицо (независимый эксперт) помечает компоненты ярлыками, после чего они оцениваются. Окончательным результатом является сумма баллов участника за все критерии проекта.

**3.1. Краткое описание задания**

**WorldSkills Russi – Санкт-Петербург 2014**

Примерное описание конкурсных заданий по компетенции **«Моушен дизайн».**

Конкурсантам предлагается одно комплексное задание, которое поэтапно реализуется

в течение трёх конкурсных дней.

Тема комплексного задания - **«Дизайн корпоративной айдентики российской команды – участницы чемпионата WorldSkills International 2015, Бразилия, г. Сан-Паоло».**

**1день**

Необходимо разработать дизайн-проект корпоративного образа, символики российской команды участницы чемпионата WorldSkills International 2015, Бразилия, город Сан-Паоло (эмблема).

Создание корпоративного образа российской команды предполагает разработку базовых корпоративных компонентов таких как: визуальная (знак, эмблема) и словесная (копирайт девиза команды, командной кричалки) констант, корпоративной типографики и цветовой корпоративной палитры.

По завершении первого конкурсного дня участник должен представить компоненты перечисленные ниже в составе проектных материалов

**Состав проектных материалов 1-го конкурсного дня :**

Презентационный альбом формата А-3 (1 раздел), содержащий:

1. Титульный лист.

2. Содержание.

3. Описание знака или эмблемы.

4. Логобук, содержащий основные правила использования корпоративных компонентов:

4.1. Знак, эмблема - монохромные (чёрно-белые) и версии в цвете, масштабирование, зоны отчуждения, тест на уменьшение, правила построения знака, эмблемы, запрещенные и разрешённые варианты использования.

4.2. Корпоративная цветовая палитра, описание и использования (в раскладке CMYK).

4.3. Корпоративная типографика (шрифт), описание использования.

4.4. Девиз команды и командная кричалка, выполненные корпоративным шрифтом.

5. Рабочая тетрадь формата А-4, включающая:

5.1. Титульный лист.

5.2. Содержание.

5.3. Эскизные материалы.

*Примечание: рабочая тетрадь - папка с файлами формат А-4, презентационный альбом - папка с файлами формата А-3. Эскизные материалы сопровождаются необходимыми текстовыми пояснениями. Листы альбома подаются в непереплетённом виде в папке. Все материалы сопровождаются необходимыми текстовыми пояснениями.*

**2 день**

Необходимо разработать:

1. Дизайн-проект печатной корпоративной айдентики для руководителей и участников чемпионата (носители и технологию печати выбирает конкурсант), представляющей их на чемпианате в Сан-Паоло. Количество носителей - 5 единиц.

2. Корпоративный персонаж для презентационного ролика с фазами движения.

По завершении второго конкурсного дня участник должен представить компоненты перечисленные ниже в составе проектных материалов

**Состав проектных материалов 2-го конкурсного дня:**

Презентационный альбом формата А-3 (2 раздел), содержащий:

1. Дизайн проект корпоративных носителей, каждый из которых представлен на отдельном листе и сопровождён описанием материала и технологии нанесения корпоративной графики.

2. Отрисовка корпоративного персонажа в цвете с демонстрацией фаз движения

(от 3-х позиций).

 *Примечание: Все материалы сопровождаются необходимыми текстовыми пояснениями.*

**3 день**

Динамическая презентация команды (анимационный ролик), выполненный на основе разработанных на первых двух этапах корпоративной айдентики и корпоративного персонажа (программы для выполнения задания: Adobe Flash Professional, Adobe Premier, Adobe After Effects).

По завершении первого конкурсного дня участник должен представить компоненты перечисленные ниже в составе проектных материалов

**Состав проектных материалов 3-го конкурсного дня:**

1. Презентационный альбом форматом А-3 (1,2 разделы).

2. Рабочую тетрадь формата А-4, включающая весь эскизный материал.

3. Анимационный ролик со звуковым сопровождением, демонстрируемый на экране или на мониторе компьютера.

**3.2. ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ КОНКУРСАНТОВ**

- Участники должны пользоваться только теми материалами и оборудованием, которые им предоставлены.

- Участники должны сдавать в конце каждого дня все разработанные ими чистовые и эскизные материалы в виде, установленном конкурсным заданием.

- Фотографировать проектные компоненты разрешается только после выставления оценок.

- Участник имеет право сдать работу досрочно, для этого необходимо известить эксперта об окончании работы для начисления баллов.

- Время, отведённое на выполнение проектного задания, - 3 дня, продолжительность рабочего времени одного конкурсного дня - 8 часов.

- Каждый конкурсный день рекомендуется заканчиваться выполнением всего объёма работ, указанных в конкурсном задании.

1. **УПРАВЛЕНИЕ НАВЫКАМИ И КОММУНИКАЦИЯ**

**4.1. Дискуссионный форум**

До начала конкурса все обсуждения, обмен сообщениями, сотрудничество и процесс принятия решений по какому-либо профессиональному навыку происходят на дискуссионном форуме, посвященном соответствующей специальности. Все решения, принимаемые в отношении какого-либо навыка, имеют силу лишь будучи принятыми на таком форуме. Модератором форума является эксперт. Временные рамки для обмена сообщениями и требования к разработке конкурса устанавливаются Правилами конкурса.

**4.2. Информация для участников конкурса**

Всю информацию для зарегистрированных участников конкурса можно получить в Центре для участников.

Такая информация включает в себя:

* Правила конкурса
* Технические описания
* Конкурсные задания
* Другую информацию, относящуюся к конкурсу
1. **ОЦЕНКА.**

**Критерии начисления баллов:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Критерии** | **Максимальный балл** |
| **A** | Уникальность, современность знака-эмблемы | 7 |
| **B** | Адекватность, запоминаемость знака-эмблемы  | 9 |
| **C** | Управляемые ассоциации (при трактовке знака) | 5 |
| **D** | Масштабируемость, адаптивность (знак-эмблема) | 5 |
| **I** | Креативность копирайта (командный девиз, кричалка) | 7 |
| **F** | Оригинальность номенклатуры носителей | 4 |
| **G** | Стилистическая целостность и адекватность номенклатурного ряда | 7 |
| **H** | Функциональность и эргономичность носителей | 6 |
| **I** | Оригинальность сюжетной линии ролика, его смысловая законченность, соответствие теме, цели задачам | 9 |
| **J** | Этапность развития сюжета (завязка, кульминация, развязка) | 6 |
| **K** | Художественная образность и выразительность, целостность восприятия ролика | 9 |
| **L** | Качество прорисовки и детализация персонажей  | 7 |
| **M** | Качество проработки пластики и движений персонажей | 6 |
| **N** | Владение программными средствами (графический и анимационный пакеты Adobe) | 5 |
| **O** | Организованность и аккуратность при проведении проектной работы, чистота рабочего места  |  2 |
| **P** | Выполнение проектных работ в полном объёме, в соответствии с конкурсным заданием | 3 |
| **G** | Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта | 3 |
| **R** | Максимальная сумма баллов | **100** |

**5.1. Система оценок и критериев**

Этот пункт описывает, как эксперты оценивают задание, определяет специфику процедуры оценки и требования.

Поскольку по отношению к творческой авторской работе процент объективных критериев невелик, адекватность конкурсных решений полностью зависит от экспертов, их профессионализма, добросовестности и порядочности. Каждый критерий подразделяется на три условных Субкритерия. За каждый Субкритерий начисляются баллы в количестве 30% от общей суммы баллов назначенных за критерий. Оценка Субкритериев скорее субъективная, чем объективная.

Эксперты определяют результаты конкурса, используя 100 - балльную шкалу. Субъективная оценка каждого Аспекта Субкритерия выполняется тремя (пятью) Экспертами. Каждая группа экспертов должна оценивать одни и те же Аспекты Субкритерия по каждому конкурсанту, для обеспечения стандартизации оценки.

Для записи окончательных баллов создается рукописная оценочная ведомость (оригинал). Оценки, вносимые от руки в ведомости, вносятся туда чернилами.

Из числа конкурсных работ по наибольшему количеству баллов жюри определяет Победителей и Лауреатов конкурса.

**5.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

Конкурсное задание содержит 17 критериев, каждый критерий содержит 3 субкритерия – в общей сумме на задание - 51 субкритерий.

Эксперты должны оценитьвысокий профессиональный уровень конкурсантов.

**5.3. СПЕЦИФИКА ОЦЕНКИ НАВЫКА**

Каждый эксперт оценивает каждый субкритерий и суммирует баллы, получая общий балл за критерий.Общая сумма баллов за все критерии – получается путем суммирования 17 критериев. Далее выставленная каждым экспертом, общая сумма баллов за все критерии, на задание одного участника суммируется и делится на количество экспертов, таким образом, полученный средний балл является окончательным.

**5.4. ПРОЦЕДУРА ОЦЕНКИ**

- Эксперты могут наблюдать за участниками во время соревнования, но не могут их консультировать, пока задание не будет оценено.

- В конце дня соревнования проектные материалы участников должны быть собраны независимым экспертом в непрозрачные коробки или пакеты, запечатаны, подписаны, отмечены номером участника. Изделия анонимно маркируются двумя независимыми экспертами, с изменением номера участника на букву, с занесением в протокол, после чего передаются для оценки экспертам. После оценки экспертами, независимый эксперт должен собрать все коробки или пакеты и оставить их в сейфе. Ключи от сейфа находятся только у независимого эксперта.

- В конце дня соревнований, независимый эксперт фотографирует проектные материалы всех участников.

- Результаты соревнования остаются конфиденциальными до официальной церемонии награждения.

1. **ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ**

Требования по технике безопасности и охране труда.

Также необходимо соблюдать следующие отраслевые требования техники безопасности:

* Электрический провод должен лежать так, чтобы не мешать проходу. Его необходимо приклеить к полу и столу клейкой лентой;
* Освещение в 1000 Люкс над всеми рабочими зонами.
1. **МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ**

**7.1. Инфраструктурный список**

В Инфраструктурном списке перечислено все оборудование, материалы и устройства, которые предоставляет Организатор конкурса.

В Инфраструктурном списке указаны наименования и количества, запрошенные Экспертами для следующего конкурса. Организатор конкурса обновляет Инфраструктурный список, указывая необходимое количество, тип, марку/модель предметов. Предметы, предоставляемые Организатором конкурса, указаны в отдельной колонке.

В ходе каждого конкурса Эксперты рассматривают и уточняют Инфраструктурный список для подготовки к следующему конкурсу. Эксперты дают Техническому директору рекомендации по расширению площадей или изменению списков оборудования.

В ходе каждого конкурса Технический наблюдатель проверяет Инфраструктурный список, использовавшийся на предыдущем конкурсе.

В Инфраструктурный список не входят предметы, которые участники и/или Эксперты должны иметь при себе, а также предметы, которые участникам запрещается иметь при себе. Эти предметы перечислены ниже.

**7.2. Материалы, оборудование и инструменты, которые участники имеют на своём рабочем месте:**

Стол 800х1200 мм

Стул

Настольная лампа

Место за общим столом для макетирования

Стул за общим столом для макетирования

Коврик для резки самовосcтан. /мягкий

Удлинитель на 5 электрических розеток

Компьютерный блок с монитором, клавиатурой и мышью

Графический планшет

Общий цветной принтер А3

Бумага для эскизирования (для офисной техники)- формат А-4, 80гр.

Бумага для цветной печати – А-4, 170-250гр.

Картон в качестве подложки на стол – формат А-2

Папка с файлами на 20 листов, формата А-4 для комплектации теоретических и эскизных материалов

Клейкая лента (скотч) – ширина 19мм

Корректирующий карандаш - 8-9мм.

Маркер – 5мм.

Маркер – 2,5мм.

Линёр – 0.4мм.

Гелевая ручка

Линейка – длиной 20 см.

Механический карандаш

Графитовый карандаш

Ластик

Нож для резки бумаги

Точилка

Инструменты, которые участникам разрешается иметь при себе, не ограничиваются данным списком.

Эксперты проверяют инструменты и материалы каждый день.

Если участник желает использовать оборудование, позволяющее создавать разработанные таким участником особые изделия, на форуме должен быть размещен соответствующий запрос. Такой запрос обсуждается на форуме и во время ознакомительного периода Экспертами.

**7.3. Материалы, оборудование и инструменты, предоставляемые Экспертами**

Не применимо.

**7.4. Материалы и оборудование, запрещенные на площадке**

Участникам не разрешается приносить с собой оборудование, материалы, книги, записи или образцы. При обнаружении, указанные предметы будут конфисковаться до начала конкурса или в ходе конкурса.

7.5. **Общая информация по предоставленному оборудованию**

Оснащение рабочего места участника:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Основное оборудование** | **Количество**  | **Размеры (мм)** | **Производитель/арт.** |
| Стол с гладкой поверхностью | 1 | 800\*1200 |  |
| Стул | 1 |  |  |
| Место за общим столом для макетирования | 1 | 800\*1500(минимум) |  |
| Стул за общим столом для макетирования | 1 |  |  |
| Коврик для резки самовосcтан. /мягкий  | 1 | 90х60 |  |
| Удлинитель на 5 электрических розеток | 1 |  |  |
|  |  |  |  |

 Инструментарий:

1. **Модуль 1.**

**Расходный материал на 1 конкурсное место:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Бумага для эскизирования (для офисной техники)- формат А-4, 80гр. | 30 листов,  |
| Бумага для цветной печати – А-4, 170-250гр.  | 20 листов |
| Картон в качестве подложки на стол – формат А-2 | 1 лист |
| Папка с файлами на 20 листов, формата А-4 для комплектации теоретических и эскизных материалов  | 1 шт. |
| Клейкая лента (скотч) – ширина 19мм | 1 бобина |
| Корректирующий карандаш - 8-9мм. | 1штука |
| Маркер – 5мм.  | 1штука |
| Маркер – 2,5мм. | 1штука |
| Линёр – 0.4мм. | 1штука |
| Гелевая ручка  | 1штука |
| Линейка – длиной 20 см. | 1штука |
| Механический карандаш  | 1штука |
| Графитовый карандаш  | 1штука |
| Ластик  | 1штука |
| Нож для резки бумаги  | 1штука |
| Точилка  | 1штука |

 *(Инструменты предоставляет организатор конкурса)*

**1.Оснащение рабочего места участника:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Стол 800х1200 мм | 1 |
| Стул | 1 |
| Настольная лампа | 1 |
| Место за общим столом для макетирования | 1 |
| Стул за общим столом для макетирования | 1 |
| Коврик для резки самовосcтан. /мягкий  | 1 |
| Удлинитель на 5 электрических розеток | 1 |
| Общий цветной принтер А3 | - |
| Общий копир А3 формата | - |
| Сканер | 1 |

*(инструменты предоставляет организатор конкурса)*

**2.Оснащение рабочего места участника:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Ноутбук (чистый, с предустановленными программами)(экран 17 дюймов, минимум Core i5, 8 GB оперативной памяти, видеокарта мощностью от 1GB). | 1 |
| Мышь компьютерная | 1 |
| Программное обеспечение Adobe: [After Effects](https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html), [Premiere Pro](https://www.adobe.com/ru/products/premiere.html), [Flash Professional](https://www.adobe.com/ru/products/flash.html), [Illustrator](https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html), [Photoshop](https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html).Программное обеспечение Autodesk: 3ds MAXДо начала чемпионата Участнику необходимо скачать и установить бесплатный ознакомительный дистрибутив для работы в программах: <https://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html>,http://www.autodesk.com/education/free-software/3ds-max |  |
| Графический планшет (по желанию). | 1 |

*(Инструменты участника. Оборудование предоставляется конкурсанту учебным заведением-отправителем или обеспечивается самостоятельно).*

1. **Модуль 2.**

**Расходный материал на 1 конкурсное место:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Бумага для эскизирования (для офисной техники)- формат А-4, 80гр. | 30 листов,  |
| Бумага для цветной печати – А-4, 170-250гр.  | 20 листов |
| Картон в качестве подложки на стол – формат А-2 | 1 лист |
| Папка с файлами на 20 листов, формата А-4 для комплектации теоретических и эскизных материалов  | 1 шт. |
| Клейкая лента (скотч) – ширина 19мм | 1 бобина |
| Корректирующий карандаш - 8-9мм. | 1штука |
| Маркер – 5мм.  | 1штука |
| Маркер – 2,5мм. | 1штука |
| Линёр – 0.4мм. | 1штука |
| Гелевая ручка  | 1штука |
| Линейка – длиной 20 см. | 1штука |
| Механический карандаш  | 1штука |
| Графитовый карандаш  | 1штука |
| Ластик  | 1штука |
| Нож для резки бумаги  | 1штука |
| Точилка  | 1штука |

 *(Инструменты предоставляет организатор конкурса)*

**1.Оснащение рабочего места участника:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Стол 800х1200 мм | 1 |
| Стул | 1 |
| Настольная лампа | 1 |
| Место за общим столом для макетирования | 1 |
| Стул за общим столом для макетирования | 1 |
| Коврик для резки самовосcтан. /мягкий  | 1 |
| Удлинитель на 5 электрических розеток | 1 |
| Общий цветной принтер А3 | - |
| Общий копир А3 формата | - |
| Сканер | 1 |

*(Инструменты предоставляет организатор конкурса)*

**2.Оснащение рабочего места участника:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Ноутбук (чистый, с предустановленными программами)(экран 17 дюймов, минимум Core i5, 8 GB оперативной памяти, видеокарта мощностью от 1GB). | 1 |
| Мышь компьютерная | 1 |
| Программное обеспечение Adobe: [After Effects](https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html), [Premiere Pro](https://www.adobe.com/ru/products/premiere.html), [Flash Professional](https://www.adobe.com/ru/products/flash.html), [Illustrator](https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html), [Photoshop](https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html).Программное обеспечение Autodesk: 3ds MAXДо начала чемпионата Участнику необходимо скачать и установить бесплатный ознакомительный дистрибутив для работы в программах: <https://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html>,http://www.autodesk.com/education/free-software/3ds-max |  |
| Графический планшет (по желанию). | 1 |

*(Инструменты участника. Оборудование предоставляется конкурсанту учебным заведением-отправителем или обеспечивается самостоятельно).*

1. **Модуль 3.**

**Расходный материал на 1 конкурсное место:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Бумага для эскизирования (для офисной техники)- формат А-4, 80гр. | 30 листов,  |
| Бумага для цветной печати – А-4, 170-250гр.  | 20 листов |
| Картон в качестве подложки на стол – формат А-2 | 1 лист |
| Папка с файлами на 20 листов, формата А-4 для комплектации теоретических и эскизных материалов  | 1 шт. |
| Клейкая лента (скотч) – ширина 19мм | 1 бобина |
| Корректирующий карандаш - 8-9мм. | 1штука |
| Маркер – 5мм.  | 1штука |
| Маркер – 2,5мм. | 1штука |
| Линёр – 0.4мм. | 1штука |
| Гелевая ручка  | 1штука |
| Линейка – длиной 20 см. | 1штука |
| Механический карандаш  | 1штука |
| Графитовый карандаш  | 1штука |
| Ластик  | 1штука |
| Нож для резки бумаги  | 1штука |
| Точилка  | 1штука |

 *( инструменты предоставляет организатор конкурса)*

**1.Оснащение рабочего места участника:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Стол 800х1200 мм | 1 |
| Стул | 1 |
| Настольная лампа | 1 |
| Место за общим столом для макетирования | 1 |
| Стул за общим столом для макетирования | 1 |
| Коврик для резки самовосcтан. /мягкий  | 1 |
| Удлинитель на 5 электрических розеток | 1 |
| Общий цветной принтер А3 | - |
| Общий копир А3 формата | - |
| Сканер | 1 |

*(Инструменты предоставляет организатор конкурса)*

**2.Оснащение рабочего места участника:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Ноутбук (чистый, с предустановленными программами)(экран 17 дюймов, минимум Core i5, 8 GB оперативной памяти, видеокарта мощностью от 1GB). | 1 |
| Мышь компьютерная | 1 |
| Программное обеспечение Adobe: [After Effects](https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html), [Premiere Pro](https://www.adobe.com/ru/products/premiere.html), [Flash Professional](https://www.adobe.com/ru/products/flash.html), [Illustrator](https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html), [Photoshop](https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html).Программное обеспечение Autodesk: 3ds MAXДо начала чемпионата Участнику необходимо скачать и установить бесплатный ознакомительный дистрибутив для работы в программах: <https://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html>,http://www.autodesk.com/education/free-software/3ds-max |  |
| Графический планшет (по желанию). | 1 |

*(Инструменты участника. Оборудование предоставляется конкурсанту учебным заведением-отправителем или обеспечивается самостоятельно).*

Участникам не разрешается приносить с собой оборудование, инструменты, материалы, шаблоны, книги, файлы, записи и образцы, не предусмотренные инфраструктурным листом. При обнаружении, указанные предметы или файлы будут изъяты до начала конкурса или в ходе конкурса.

Эксперты проверяют инструменты и материалы каждый день.

1. **ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО НАВЫКА ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ**

**8.1. Максимальное вовлечение посетителей и журналистов**

Ниже приводится список возможных способов максимизации вовлечения посетителей и журналистов в процесс.

* Демонстрационные экраны;
* Описания конкурсных заданий;
* Понимание того, чем занимается участник конкурса;
* Ежедневный отчет о ходе конкурса;
* Показ мод в конце конкурса;
* Голосование зрителей за «Приз зрительских симпатий».

**8.2. Самодостаточность**

* Повторная переработка;
* Использование «экологичных» материалов;
* Использование готовых конкурсных заданий после окончания конкурса.