

**VII РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
МАСТЕРСТВА СРЕДИ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ  
ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ «АБИЛИМПИКС-2023»  
РСО-АЛАНИЯ**

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

**по компетенции**

**ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ/АНИМАЦИЯ**



**Дизайн персонажей/  
Анимация**

**Владикавказ 2023**

## **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, 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 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.**

<b>№ п/п</b>	<b>Профессия</b>	<b>Род занятия</b>
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).**

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

## 1.4. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p><b>Требования к результатам освоения программ:</b>  <b>Метопредметные:</b> 11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ – компетенции).  <b>Предметные: Изобразительное искусство:</b>            2) развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного 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 (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в архитектуре и дизайне; приобретение опыта работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино);            б) приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных 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</p>	<p><b>СПО по специальности 55.02.02 Анимация (по видам):</b>            ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.            ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.            ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.            ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.            ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.            ПК 1.8. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.            ПК 2.1. Применять различные техники и технологии,</p>	<p><b>Трудовые умения:</b>            1. Профессионально рисовать            2. Умение создавать виртуальные объекты (персонажи компьютерных игр, модели товаров для интернет-магазина или элементы интерьера для дизайн-проекта и др.)            3. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков            4. Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа            5. Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики. Использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа</p>

<p>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></p> <p>3) владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня</p>	<p>графические и живописные материалы с учетом их свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p> <p><b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.01.20 Графический дизайнер</b></p> <p>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. ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайнмакета на основе технического задания. ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания. ПК 2.4. Осуществлять представление и</p>	
--	---	--

	<p>защиту разработанного дизайнмакета.</p> <p>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, студенты, специалисты: создать изображение персонажа на тему «Профессии будущего» в стилистике Marvel в 2D формате, анимировать его и подготовить аннотацию.

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

	Наименование и описание модуля	День	Время*	Результат
<b>Школьник</b>	Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Первый день	2 ч.	персонаж в 2D формате
	Модуль 2. Анимация персонажа	Первый день	0,5 ч.	Элемент анимации
Общее время выполнения конкурсного задания: 2, 5 часа				
<b>Студент</b>	Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Второй день	2 ч.	персонаж в 2D формате
	Модуль 2. Анимация персонажа	Второй день	0,5 ч.	Элемент анимации
Общее время выполнения конкурсного задания: 2,5 часа				
<b>Специалист</b>	Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Второй день	2 ч.	персонаж в 2D формате
	Модуль 2. Анимация персонажа	Второй день	0,5 ч.	Элемент анимации
Общее время выполнения конкурсного задания: 2,5 часа				

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

## 3. Последовательность выполнения задания.

### Категория «Школьники»

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

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение персонажа в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/название персонажа в соответствии с заявленной темой в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

## **Модуль 2. Элемент анимации**

Используя предложенный инструментарий IT программ создать простой элемент движения(подмигнуть глазом, помахать рукой и др.)

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/элемент анимации в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI, а также рабочий файл работы.

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

### **Категория «Студенты»**

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

Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение персонажа в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/название персонажа в соответствии с заявленной темой в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

#### **Модуль 2. Анимация персонажа**

Используя предложенный инструментарий IT программ создать простой элемент движения(подмигнуть глазом, помахать рукой и др.)

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/элемент анимации в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI, а также рабочий файл работы.

\*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 IT программ, создать изображение персонажа в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/название персонажа в соответствии с заявленной темой в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

#### **Модуль 2. Анимация персонажа**

Используя предложенный инструментарий IT программ создать простой элемент движения(подмигнуть глазом, помахать рукой и др.)

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/элемент анимации в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI, а также рабочий файл работы.

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

Регион-участник несет ответственность за обеспечение конкурсных площадок оборудованием для проведения соревнований в соответствии с инфраструктурными листами и с едиными требованиями и рекомендациями для обеспечения дистанционно-очного формата проведения соревнований. При помощи дистанционных технологий проводится проверка и согласование соответствия дистанционных площадок утвержденным инфраструктурным листам.



Во время соревнований конкурсанты должны использовать только оборудование и материалы, согласованные и предоставленные дистанционной площадкой региона-участника, в случае обнаружения на площадке иных материалов и оборудования во время проведения конкурса, результаты будут признаны недействительными и не учтены при подведении итогов. Ежедневно перед тем, как приступить к выполнению конкурсного задания, конкурсанту необходимо пройти идентификацию – приблизиться к видеокамере и показать свое лицо рядом с раскрытым паспортом на странице с фотографией (при наличии паспорта). Должна проводиться видеозапись от начала соревнований до отправки выполненной работы. Все результаты по всем модулям сохраняются в одну папку, заархивированный файл высылается почтой главному эксперту. Процесс сопровождается видеофиксацией, указывается время, объем архивной папки, в теме письма указывается ФИО участника, регион.

Требования к техническому оснащению рабочего места участников и экспертов демонстрационного экзамена:

- Веб-камеры (мин 2 шт);
- Микрофон;
- Веб браузер Google Chrome;
- Дополнительно программное обеспечение, используемое для видеосвязи; – Канал связи интернет с минимальной постоянной пропускной способностью 1 Мб/с.

#### **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.

### Категория «Школьники»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Создать изображение патриотического мультипликационного персонажа в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/название персонажа в соответствии с заявленной темой в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.	40
2. Анимация персонажа	Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать простой элемент движения (подмигнуть глазом, помахать рукой и др.) Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/элемент анимации в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI, а также рабочий файл работы.	10
<b>ИТОГО</b>		<b>50</b>

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

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Создать изображение патриотического мультипликационного персонажа в 2D формате.	1.	Проработка персонажа и его деталей			
	1.1	Черты лица	2	2	
	1.2	Форма тела	2	2	
	1.3	Пропорции и преувеличение	2	2	
	1.4	Свето-теневая проработка	2	2	
	2.	Цветовая гармония	3	3	
	3.	Передача настроения, характера персонажа	3		3
	4.	Принадлежность персонажа к данной тематике	3	3	
	5.	Наличие собственного стиля, отсутствие плагиата	2	2	
	6.	Композиционное	3	3	

	решение			
7.	Оригинальность замысла	5		5
8.	Разнообразие использования инструментария	3	3	
9.	Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
10.	Отсутствие дефектов модели			
10.1	Отсутствие дефектов лица	2	2	
10.2	Отсутствие дефектов тела	2	2	
11.	Правильно выбранный формат файла и путь сохранения	2	2	
12.	Наименование файла героя в соответствии с темой	2	2	
Итого		40	32	8

## Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
создать простой элемент движения(подмигнуть глазом, помахать рукой и др.)	1.	Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме	2		2
	2.	Наличие одного простого движения	3	3	
	3.	Отсутствие дефектов анимации	3	3	
	4.	Правильно выбранный формат, путь и наименование файла	2	2	
Итого			10	8	2

### Категория «Студенты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение персонажа в 2D формате с целью воспитания гражданственности, любви к малой Родине. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/название персонажа в соответствии с заявленной темой в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.	40
2. Анимация персонажа	Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать простой элемент движения (подмигнуть глазом, помахать рукой и др.) Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/элемент анимации в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI, а также рабочий файл работы	10
<b>ИТОГО</b>		<b>50</b>

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

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Создать изображение патриотического мультипликационного персонажа в 2D формате.	1.	Проработка персонажа и его деталей			
	1.1	Черты лица	2	2	
	1.2	Форма тела	2	2	
	1.3	Пропорции и преувеличение	2	2	
	1.4	Свето-теневая проработка	2	2	
	2.	Цветовая гармония	3	3	
	3.	Передача настроения, характера персонажа	3		3
	4.	Принадлежность персонажа к данной тематике	3	3	
	5.	Наличие собственного стиля, отсутствие плагиата	2	2	
	6.	Композиционное решение	3	3	

7.	Оригинальность замысла	5		5
8.	Разнообразие использования инструментария	3	3	
9.	Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
10.	Отсутствие дефектов модели			
10.1	Отсутствие дефектов лица	2	2	
10.2	Отсутствие дефектов тела	2	2	
11.	Правильно выбранный формат файла и путь сохранения	2	2	
12.	Наименование файла героя в соответствии с темой	2	2	
Итого		40	32	8

### Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
создать простой элемент движения(подмигнуть глазом, помахать рукой и др.)	1.	Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме	2		2
	2.	Наличие одного простого движения	3	3	
	3.	Отсутствие дефектов анимации	3	3	
	4.	Правильно выбранный формат, путь и наименование файла	2	2	
Итого			10	8	2

### Категория «Специалисты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
---------------------	---------	-------------------

1. Создание изображения персонажа в 2D формате	Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение персонажа в 2D формате с целью воспитания гражданственности, любви к малой Родине. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/название персонажа в соответствии с заявленной темой в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.	40
2. Анимация персонажа	Используя предложенный инструментарий IT программ создать простой элемент движения (подмигнуть глазом, помахать рукой и др.) Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/элемент анимации в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI, а также рабочий файл работы	10
<b>ИТОГО</b>		<b>50</b>

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

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Создать изображение патриотического мультипликационного персонажа в 2D формате.	1.	Проработка персонажа и его деталей			
	1.1	Черты лица	2	2	
	1.2	Форма тела	2	2	
	1.3	Пропорции и преувеличение	2	2	
	1.4	Свето-теневая проработка	2	2	
	2.	Цветовая гармония	3	3	
	3.	Передача настроения, характера персонажа	3		3
	4.	Принадлежность персонажа к данной тематике	3	3	
	5.	Наличие собственного стиля, отсутствие плагиата	2	2	
	6.	Композиционное решение	3	3	
7.	Оригинальность замысла	5		5	







8.	Разнообразие использования инструментария	3	3	
9.	Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
10.	Отсутствие дефектов модели			
10.1	Отсутствие дефектов лица	2	2	
10.2	Отсутствие дефектов тела	2	2	
11.	Правильно выбранный формат файла и путь сохранения	2	2	
12.	Наименование файла героя в соответствии с темой	2	2	
Итого		40	32	8


## Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
создать простой элемент движения(подмигнуть глазом, помахать рукой и др.)	1.	Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме	2		2
	2.	Наличие одного простого движения	3	3	
	3.	Отсутствие дефектов анимации	3	3	
	4.	Правильно выбранный формат, путь и наименование файла	2	2	
Итого			10	8	2

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

Для всех категорий участников

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		Intel Core i5 4xxx 3.2G и выше, 16GB RAM и более, 500GB SHDD SATA 6GB/s и более, NVIDIA GeForce GTX 960 и выше <a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>	шт.	1
2.	Монитор		4K 27 дюймов и более <a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>	шт.	1
3.	Клавиатура		На усмотрение организаторов <a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>	шт.	1
4.	Мышь		На усмотрение организаторов <a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>	шт.	1
5.	Графический планшет		Формат А4 и более <a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>	шт.	1
6.	Adobe Photoshop		<a href="http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html">http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html</a>	шт.	1
7.	Adobe Illustrator		<a href="http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html">http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html</a>	шт.	1
8.	After Effects		<a href="http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html">http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html</a>	шт.	1
9.	Macromedia Flash Professional		<a href="https://www.adobe.com/support/documentation/en/flash/fl8/releasenotes.html">https://www.adobe.com/support/documentation/en/flash/fl8/releasenotes.html</a>	шт.	1
10.	Операционная система Windows 710		Windows 7 – 10 64 бит	шт.	1
11.	Стол для ПК участника		Размеры 900*720*755	шт.	1



12.	Кресло/стул для участника		На усмотрение организаторов	шт.	1
-----	---------------------------	---	-----------------------------	-----	---

#### РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА

Расходные материалы







№	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол - во
13.	Бумага		A4	шт.	1/5
14.	Карандаш		Простой	шт.	1
15.	Ластик		На усмотрение организаторов	шт.	1
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, РУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ВЕСТИ С СОБОЙ (при необходимости)</b>					
Не предусмотрено					
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И РУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ</b>					
Все расходные материалы, которые отсутствуют в конкурсном задании					
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)</b>					
№	Наименование	тех. характеристики оборудования и ссылка на сайт производителя, поставщика		Ед. измерения	Кол - во
Не предусмотрено					
<b>ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА</b>					
Оборудование, мебель					
№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол - во
16.	Стол		1400x700 мм	штук	1/5
17.	Кресло/стул		Офисный	штук	1
18.	ПК (комната экспертов)		ПК или ноутбук	шт	1/5
19.	МФУ (комната экспертов)		Лазерный	шт	1/5
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)</b>					
Расходные материалы					
№	Наименование	Фото расходного материала	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол - во

20.	Ручка		Шариковая или гелиевая синяя/черная	шт.	1
21.	Блокнот		A5 (32 листа)	шт.	1

### ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СТРУКТУРА КОМПЬЮТЕРНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)

Дополнительное оборудование, средства индивидуальной защиты

№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	тех. Характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол - во
22.	Вешалка гардеробная		Минимум на 10 единиц одежды	шт.	1
23.	Стол		1400x700 мм	шт.	1/4
24.	Кулер		На усмотрение организаторов	шт.	1
25.	Мусорное ведро		На усмотрение организаторов	шт.	1
26.	Огнетушитель углекислотный		На усмотрение организаторов	шт.	2


### КОМНАТА ЭКСПЕРТОВ

Оборудование, мебель, расходные материалы (при необходимости)

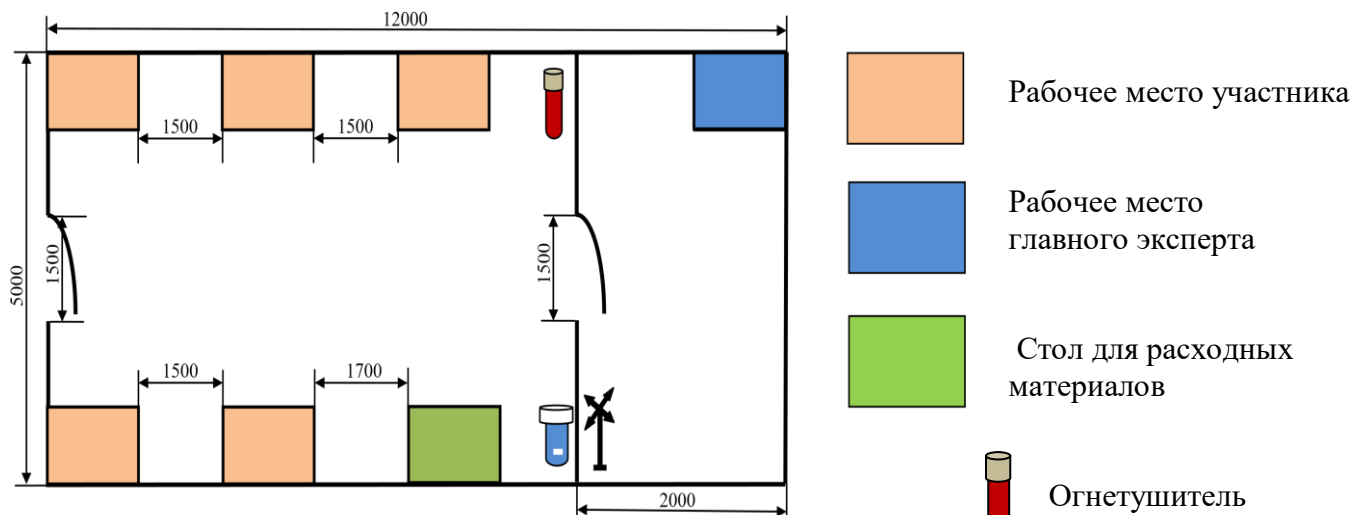
27.	Стол		1400x700 мм	штук	1
28.	Кресло/стул		Офисный	штук	5
29.	Бумага		A4, 500 листов	уп.	1

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ

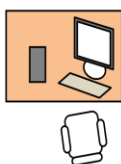
Количество точек электропитания и их характеристики, количество точек интернета и требования к нему, количество точек воды и требования (горячая, холодная)

№	Наименование		Тех. характеристики		
30.	Электричество на 1 пост для участника		220 вольт		
31.	Сетевой фильтр		на 1 участника	шт	1

# План застройки площадки по компетенции «Дизайн персонажей/Анимация»



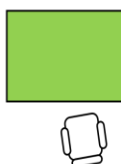
План застройки рабочего места конкурсанта



План застройки рабочего места главного эксперта



Стол для расходных материалов



Персональный компьютер



Графический планшет



МФУ



Компьютерное/офисное кресло/стул



Кулер



Вешалка