

УТВЕРЖДАЮ  
Директор НП «Ассоциация  
участников рынка артиндустрии»

Т.В.Коринец

«01» марта 2021 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**О**  
**ЧЕМПИОНАТЕ**  
**ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ**

**2021 г.**

Термины и определения .....	4
<b>I. РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА .....</b>	<b>6</b>
1. Общие положения .....	6
2. Цели Чемпионата .....	6
3. Задачи Чемпионата: .....	7
4. Руководство Чемпионатом .....	7
5. Организация чемпионата .....	9
6. Проведение отборочного тура для участия в Чемпионате .....	11
7. Проведение Чемпионата .....	14
8. Участники Чемпионата .....	14
9. Эксперты .....	16
10. Подведение итогов Чемпионата .....	18
11. Обязанности участников Чемпионата .....	18
<b>II. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ .....</b>	<b>19</b>
1. Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	19
1.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	19
1.2. Полное конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	20
2. Конкурсное задание по профессии «Гончар» .....	24
2.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Гончар» .....	24
2.2. Полное конкурсное задание по профессии «Гончар» .....	25
3. Конкурсное задание по профессии «Керамист» .....	29
3.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Керамист» .....	29
3.2. Полное конкурсное задание по профессии «Керамист» .....	30
4. Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино» .....	34
4.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино» .....	34
4.2. Полное конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино» .....	35
5. Конкурсное задание по профессии «Модельер конструктор» .....	39
5.1. Краткое конкурсное задание «Модельер конструктор» .....	39
5.5.2. Полное конкурсное задание «Модельер конструктор» .....	40
<b>III. ФОРМЫ ДОКУМЕНТОВ ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСНОМ ОТБОРЕ ДЛЯ УЧАСТИЯ В ЧЕМПИОНАТЕ .....</b>	<b>47</b>
3.1. Заявка для участия в отборе .....	47

3.2. Согласие на обработку персональных данных.....	48
3.3. Протокол выполнения конкурсного задания .....	50
<b>IV. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ .....</b>	<b>52</b>
4.1. Компетенция «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	52
4.2. Компетенция «Гончар» .....	55
4.3. Компетенция «Керамист» .....	57
4.4. Компетенция «Специалист по созданию мобильного кино» .....	59
4.5. Компетенция «Модельер конструктор» .....	60
<b>V. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИЙ .....</b>	<b>63</b>
5.1. Техническое описание стандарта профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»	63
5.2. Техническое описание стандарта профессии «Гончар» .....	67
5.3. Техническое описание стандарта профессии «Керамист» .....	69
5.4. Техническое описание стандарта профессии «Специалист по созданию мобильного кино».....	71
5.5.Техническое описание стандарта профессии «Модельер конструктор» .....	74
<b>VI. ИНФРАСТРУКТУРНЫЕ ЛИСТЫ ДЛЯ ОБОРУДОВАНИЯ РАБОЧИХ МЕСТ ПО КАЖДОЙ КОМПЕТЕНЦИИ .....</b>	<b>79</b>
6.1. Компетенция: «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	79
6.2. Компетенция «Гончар» .....	84
6.3. Компетенция «Керамист» .....	88
6.4. Компетенция «Специалист по созданию мобильного кино» .....	94
6.5. Компетенция «Модельер конструктор» .....	97

## Термины и определения

**Чемпионат ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ** – соревнования школьников 10-17 лет по основам профессиональных компетенций, относящимся к креативной (творческой) индустрии, деятельность которых находится в области исполнительских и визуальных искусств, дизайна и ремесел, кино, телевидения и медиа.

**Стандарты ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ** - это нормативно-технический документ общетехнических, организационно-методических норм и правил, которые определяют обязательные требования к качеству реализации программы ЮНИОРМАСТЕР. КРЕАТИВ

**Организационный комитет Чемпионата** – коллегиальный орган, отвечающий за общее руководство чемпионатом

**Дирекция ЮНИОРМАСТЕР. КРЕАТИВ** – коллегиальный орган оперативного управления подготовкой и проведением чемпионата ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ.

**Оператор Чемпионата** – организация, которая осуществляет оплату расходов на подготовку и проведение чемпионата за счет средств, поступающих на ее счет от индустриальных и иных организаций, частных лиц.

**Индустриальный партнер Чемпионата** – это предприятие реального сектора экономики, которое предоставляет свои материальные, информационные и людские ресурсы для подготовки и проведения чемпионата.

**Главный эксперт Чемпионата** – эксперт, ответственный за организацию и руководство соревнованием по компетенции в рамках текущего Чемпионата, обладающий высокой профессиональной квалификацией, опытом, личными качествами.

**Независимый эксперт Чемпионата** – эксперт, участвующий в оценивании работ конкурсантов, но не имеющий на данном чемпионате команд, которые он лично готовил к чемпионату.

**Участники чемпионата** - обучающиеся в возрасте с 10 до 17 лет от образовательных организаций общего и дополнительного образования, допущенные до соревнований Организационным комитетом.

**План Чемпионата** – перечень всех мероприятий чемпионата, включая подготовительный период (завоз оборудования, застройка площадок), соревновательный и заключительный период (вывоз оборудования и освобождение площадок).

**Инфраструктурный лист** – это полный перечень конкурсного оборудования и материалов, используемых на площадке компетенции во время выполнения конкурсных заданий.

**План застройки** - графическое изображение размещения основного и вспомогательного конкурсного оборудования в соответствии с Техническим описанием, конкурсным заданием и требованиями СанПиН к площадям конкурсных площадок, с указанием подводки и мощности (технических условий).

**Конкурсное задание Чемпионата** – задание по компетенции на конкретный чемпионат является оценочным инструментом уровня профессиональной подготовки каждого участника.

**Критерии оценки** – показатели, по которым эксперты определяют квалификацию участников при выполнении конкурсных заданий.

**Организационный взнос** – аккредитационный пакет участников Чемпионата, в который входит стоимость участия конкурсантов и наставников, включая стоимость всех дополнительных расходов: электричества, вытяжек, воды, канализации, застройки вспомогательных помещений, иных требований, обеспечивающих выполнение конкурсного задания.

## **I. РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА**

### **1. Общие положения**

1.1. Регламент определяет порядок организации и проведения Чемпионата ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ (далее Чемпионат), по стандартам ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ, разработанным на основании стандартов JuniorSkills, по пяти компетенциям: Модельер конструктор, Керамика, Мобильное кино, Анимация, Гончарное дело.

1.2. Организаторами Чемпионата выступают НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии» в партнерстве с индустриальными организациями, профессиональными сообществами по конкурсным компетенциям.

1.3. Чемпионат состоит из конкурсных мероприятий по отдельным компетенциям.

1.4. Вопросы подготовки и проведения Чемпионата освещаются на сайте <http://industryart.ru/>

1.5. Даты проведения Чемпионата: март-ноябрь ежегодно.

1.6. Место проведения финала Чемпионата: определяется не менее чем за 3 месяца до проведения.

1.7. Все вопросы, связанные с управлением подготовкой и проведением каждого мероприятия Чемпионата, регулируются данным Положением.

### **2. Цели Чемпионата**

Целями Чемпионата являются:

- создание новых возможностей для демонстрации школьниками 10-17 лет уровня профессиональной подготовки по компетенциям сферы креативной индустрии;
- проведение индустриальными организациями и профессиональными сообществами оценки уровня подготовки школьников с выдачей соответствующих сертификатов.

### **3. Задачи Чемпионата:**

- привлечение внимания учащихся и их родителей к выбору профессий сферы креативной индустрии как перспективного направления профессионального самоопределения и карьерного развития;
- привлечение внимания профессиональных сообществ, объектов креативной индустрии, деловых центров, выставочных площадок, высших и средних специальных учебных заведений к деятельности образовательных организаций общего и дополнительного образования как субъектов системы подготовки кадрового резерва для сферы креативной индустрии;
- развитие у обучающихся навыков практического решения задач в конкретных профессиональных ситуациях и работы с техническими устройствами;
- совершенствование навыков самостоятельной работы, развитие профессионального мышления и повышение ответственности обучающихся за выполняемую работу;
- формирование готовности школьников к целенаправленной деятельности по созданию общественно-полезного продукта;
- включение представителей предприятий и организаций из сферы креативной индустрии в экспертные сообщества ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ.

### **4. Руководство Чемпионатом**

4.1. Общее руководство Чемпионатом осуществляет Организационный комитет Чемпионата (далее – «Оргкомитет»).

4.2. В оргкомитет Чемпионата входят Дирекция ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ (далее Дирекция ЮМК), представители от каждого индустриального партнера по соревновательным компетенциям.

4.3. Исполнительным органом/оператором подготовки и проведения Чемпионата является НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии»

4.4. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- участвует в разработке концептуальных вопросов подготовки и проведения Чемпионата;
- участвует в подборе Главных экспертов и независимых экспертов;
- утверждает календарный план (программу) проведения Чемпионата;
- обеспечивает подведение итогов всех мероприятий Чемпионата;
- обеспечивает информационную поддержку Чемпионата и публикацию его итогов;
- организует подбор и комплектование конкурсных площадок согласно требованиям конкурсной документации по профессиям;
- проводит все подготовительные работы и мероприятия, необходимые при проведении мероприятий с участием несовершеннолетних.
- разрабатывает и занимается организацией Деловой программы Чемпионата.

4.5. Дирекция ЮМК выполняет следующие функции:

- разрабатывает программные материалы по развитию ЮМК;
- координирует взаимодействие всех участников подготовки и проведения Чемпионата;
- сопровождает разработку пакетов технической документации;
- решает вопросы проведения церемоний открытия и награждения;
- обеспечивает безопасность проведения мероприятий: дежурство полиции, медицинского персонала, пожарной службы, других необходимых служб.
- обеспечивает беспрепятственный вход и выход в помещениях для участников и зрителей Чемпионата;
- содействует продвижению ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ в регионах РФ.

4.6. Организация - Индустриальный партнер обязана:

- подписать с НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии» и/или Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация «Российское движение школьников» соглашение о



распределении зон финансирования и ответственности при подготовке и проведении Чемпионата;

- обеспечить наличие необходимого количества технологического оборудования и расходных материалов для организации конкурсной части, согласно Инфраструктурным листам;
- назначить ответственного за работоспособность оборудования и технику безопасности на площадке ЮМК;
- организовать застройку рабочих мест на конкурсной площадке (расстановка и подключение оборудование) и сдать ее Главному эксперту;
- согласовать кандидатуру Главного эксперта;
- обеспечить проведение оценки выполнения конкурсных заданий соревнований и подготовить выдачу сертификатов.

## **5. Организация чемпионата**

5.1. Чемпионат - соревнования школьников по основам профессиональных компетенций, относящимся к креативной (творческой) индустрии, деятельность которых находится в области исполнительских и визуальных искусств, дизайна и ремесел, кино, телевидения и медиа, проводится в соответствии со стандартами ЮМК, разработанными на основе стандартов JuniorSkills.

5.2. Участниками Чемпионатов могут быть школьники 10-17 лет, прошедшие конкурсный отбор.

5.3. Уровни и виды чемпионатов ЮНИОРМАСТЕР.КРЕАТИВ:

- первый уровень: школьные, межшкольные, муниципальные и др. (являются отборочными для региональных чемпионатов);
- второй уровень (отбор на национальный уровень);
- региональные (с участием только команд региона);
- открытые региональные (с участием команд из других регионов);
- корпоративные, организованные корпорацией или предприятием (являются отборочным для национального чемпионата ЮниорМастерс. Креатив);

- третий уровень – национальный;
- четвертый уровень - международный

Сроки проведения чемпионатов первого и второго уровней устанавливаются с 1 ноября по 1 марта.

Проведение Чемпионата третьего и/или четвертого уровня – март-июнь, дата и место проведения финала Чемпионата устанавливается ежегодно не позднее, чем за 3 месяца до начала проведения финала Чемпионата и публикуется на сайте <http://industryart.ru/>

5.4. Общее количество участников по одной компетенции определяется количеством конкурсных мест, но не может превышать 40 человек по одной компетенции.

5.5. Конкурсный отбор осуществляется Главными экспертами по каждой компетенции на основании предоставленных материалов и документов о самостоятельном выполнении конкурсного задания, фото и видео материалов, письменном подтверждении наставника о выполнении конкурсного задания в соответствии с регламентом. В конкурсном отборе принимает участие команда, состоящая из двух участников (в зависимости от компетенции возможны исключения и состав команды может быть ограничен 1 участником).

5.6. Заявки на участие в конкурсном отборе для участия в финале Чемпионата принимаются в электронном виде на электронный адрес:

[juniorcreative@mail.ru](mailto:juniorcreative@mail.ru)

5.7. Оргкомитет оставляет за собой право отказать в участии в Чемпионате командам, не предоставившим «Согласие на обработку персональных данных» и «Приказ на сопровождение участников команды».

5.8. Не менее чем за месяц до проведения чемпионата ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ (по компетенциям) Техническая Дирекция должна подготовить и опубликовать на сайте Программы полные пакеты технической документации по каждой компетенции: техническое описание

профессии, конкурсное задание, перечень оборудования, инструкцию по технике безопасности, критерии оценивания выполнения работ.

## **6. Проведение отборочного тура для участия в Чемпионате**

6.1. Участники отборочного тура Чемпионата (национальный и международный уровень) выполняют конкурсное задание по компетенции, в которой участник планирует пройти отбор (Раздел II). Конкурсное задание должно быть выполнено за 12 часов (в течение 3-х дней по 4 часа в день). Конкурсное задание выполняется под руководством наставника, который оформляет и подписывает протокол выполнения конкурсного задания участником конкурсного отбора. Процесс выполнения конкурсного задания участником фиксируется фото и видео съемкой, с подробным пояснением технологии выполнения конкурсного задания.

6.2. Участник отборочного тура предоставляет следующие документы и материалы:

6.2.1. Заявка на участие в конкурсном отборе для участия в Чемпионате «ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ» по форме, указанной в Разделе III п. 3.1.;

6.2.2. Согласие на обработку персональных данных на всех участников, включая наставника.

6.2.3. Протокол выполнения конкурсного задания, составленный и подписанный наставником команды (руководителем кружка, студии) (Раздел III п.3.2.);

6.2.4. Подробное описание выполнения конкурсного задания (файл в формате pdf не более 5 листов), выполненное участниками команды;

6.2.5. Фото, видео- и другие материалы, подтверждающие выполнение участником конкурсного задания по своей компетенции, указанного в Разделе II, а именно:

***Для компетенции «Анимация»:***

- Сценарий

- Фотографии раскадровки
- Фотоотчет о созданных персонажах, фонах и деталях к мультфильму;
- Мультфильм (видеоролик, созданный при выполнении конкурсного задания длительность не более 1,5 минуты; разрешение видео не менее 1280x720 пикселей; форматы представления: видео MP4, AVI, MPEG, демонстрационный файл презентации, выполняемый в автоматическом режиме). Ссылка для скачивания указывается в Заявке

#### ***Для компетенции «Мобильное кино»:***

- Сценарий (не более 1 листа без диалогов, кегль 12, междустрочный интервал 1,5);
- Фотографии раскадровки;
- Фильм (видеоролик, созданный при выполнении конкурсного задания длительность не более 5-ти минут; разрешение видео не менее 1280x720 пикселей; форматы представления: видео MP4, AVI, MPEG). Ссылка для скачивания указывается в Заявке

#### ***Для компетенций Гончарное дело***

- Фотографии готового изделия с разных ракурсов (не более 5);
- Видеоролик съемки процесса выполнения конкурсного задания с подробным объяснением технологии изготовления. Видео предоставляется в сокращенном или ускоренном виде, длительностью не более 5 минут и объемом не более 5 Гб. Ссылка для скачивания указывается в Заявке.

#### ***Для компетенции Керамика***

- Фотографии готового изделий с разных ракурсов (не более 5), созданного при выполнении конкурсного задания.
- Фотографии процесса изготовления изделия в соответствии с конкурсным заданием, на фотографиях обязательно должны быть отражены два участника команды.
- Видеоролик (видео-визитка презентация) о своей школе или мастерской. В титрах обязательно указываются фамилия, имя и отчество преподавателя, и

всех членов команды, указываются все предыдущие заслуги. В видеовизитке необходимо отразить свои работы в разных техниках выполнения. В критерии оценки видео будет входить в первую очередь видеоряд работ и знание технологии работы с керамикой, роспись изделий, и уровень компетенций команды и её наставника. И только потом оригинальность подачи материала. Видео предоставляется в сокращенном или ускоренном виде, длительностью не более 5 минут и объемом не более 5 Гб. Ссылка для скачивания указывается в Заявке

***Для компетенции Модельер конструктор:***

- Эскиз коллекции одежды (не более 3-х листов в формате pdf);
- Фотографии готового изделия на манекене, выполненного по заданию Модуля 1 (с разных ракурсов не более 3-х);
- Фотографии обработки срезов, мест притачивания застежки и пояса (не более 3-х);
- Презентацию процесса моделирования и декорирования модели одежды (Модуль 3) с фотографиями не более 7 слайдов в формате pdf.
- Видеоролик съемки выполнения конкурсного задания с подробным объяснением технологии изготовления. Видео предоставляется в сокращенном или ускоренном виде, длительностью не более 5 минут и объемом не более 5 Гб. Ссылка для скачивания указывается в Заявке

6.2.6. Дополнительно участники конкурсного отбора могут предоставить фотографии своих работ за последние 12 месяцев (не более 5), для компетенций Мобильное кино и Анимация видеоролики своих работ за последние 12 месяцев (не более 3) длительностью не более 5 минут, а также сертификаты, дипломы, грамоты за участие в соревнованиях и/или конкурсах по компетенции, в которой планируется принимать участие за последние 12 месяцев в формате pdf.

6.3. Документы для участия в отборочном туре принимаются с **01 апреля по 30 апреля 2021 г.**

6.4. Документы для участия в отборочном туре необходимо выслать в электронном виде на электронный адрес: [juniorcreative@mail.ru](mailto:juniorcreative@mail.ru)

Документы предоставляются следующим образом:

Заявка в формате pdf направляется во вложении.

Документы перечисленные в пунктах 6.2.2.-6.2.6. архивируются в один архив zip или rar и направляются либо вложением либо ссылкой на скачивание  
Видео-ролики присылаются ссылкой на скачивание

6.5. Рейтинговый список публикуется на сайте Организатора Чемпионата <http://industryart.ru/> не позднее **01 июня**. Сертификаты на участие в финале Чемпионате получают первые 10 (десять) команд.

## **7. Проведение Чемпионата**

7.1. Ход конкурсной части регламентируется Программой проведения каждого мероприятия Чемпионата. В момент выполнения участниками Конкурсных заданий на конкурсных площадках могут находиться исключительно Главные эксперты, Технические и индустриальные эксперты (ФИО которых согласованы с Техническим директором), наставники команд, на которых возложена ответственность за жизнь и здоровье детей, Технический директор и его заместитель. Присутствие региональных Экспертов допускается только по согласованию с руководителем Оргкомитета;

7.2. Общий план застройки конкурсных участков должен обеспечивать соблюдение требований СанПиН, а также беспрепятственное и безопасное перемещение гостей и зрителей между всеми конкурсными участками.

7.3. Время проведения чемпионата три дня, с общим объемом работы школьников не более 15 часов.

## **8. Участники Чемпионата**

8.1. В чемпионате могут принимать участие обучающиеся образовательных организаций общего и дополнительного образования в возрасте с 10 до 17 лет, победители отборочных региональных чемпионатов, а также обучающиеся, изъявившие желание получить экспертную оценку об уровне

владения профессиональными умениями по компетенциям сферы креативной индустрии.

8.2. Чемпионат предполагает командное участие. Количество команд определяется возможностями индустриальной организации по комплектованию рабочих мест, но не может быть менее трех команд.

8.3. В Чемпионате компетенций участвуют команды, состоящие из 2-х участников.

8.4. Наставник команды:

- осуществляет административное руководство командой, представляет ее интересы перед организаторами Чемпионата, несёт полную ответственность за жизнь и здоровье детей во время всех мероприятий чемпионата;
- присутствует на площадке при проведении инструктажа по технике безопасности и выполнении Конкурсных заданий участниками его команды. На всех мероприятиях Чемпионата вся ответственность за контроль и надлежащее поведение всех несовершеннолетних участников команды лежит на ее наставнике;
- неукоснительно соблюдает требования по охране труда и технике безопасности, контролирует и обеспечивает их соблюдение несовершеннолетними участниками команды;
- должен незамедлительно приостановить работы несовершеннолетних участников команды при выявлении неисправности оборудования, инструментов, нарушений требований по охране труда и технике безопасности и любых иных факторов, угрожающих жизни и здоровью людей;
- должен незамедлительно сообщить Техническому Директору Чемпионата или представителю Дирекции ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ неисправности оборудования, инструментов, нарушении требований по охране труда и любых иных факторах, угрожающих жизни и здоровью

людей, а также о несчастных случаях, произошедших во время проведения мероприятий Чемпионата.

8.5. Количество наставников определяется особенностями мероприятий Чемпионата и предоставлением возможности осуществления ими контроля за соблюдением безопасности для здоровья и жизни участников команд.

8.6. Для исключения нарушений требований СанПиН к конкурсным площадкам допускается размещение наставников рядом с площадкой соревнований, особенно, если наставник не может участвовать в оценке выполнения участниками конкурсных заданий.

## 9. Эксперты

9.1. Эксперт – это лицо, обладающее достаточным (в соответствии с требованиями Чемпионата) знаниями и опытом по какой-либо специальности, профессии, технологии, которые позволяют ему принимать участие в разработке конкурсных материалов и объективно оценивать выполнение Конкурсных заданий участниками.

9.2. Главные эксперты Чемпионата утверждаются Оргкомитетом Чемпионата по представлению индустриальной организации. Статус Главного эксперта Чемпионата присваивается представителям индустриальных партнеров, образовательных организаций профессионального образования, лицам, имеющим опыт работы по данной компетенции, и участия в подготовке и проведении чемпионатов JuniorSkills, ЮниорПрофи.

9.3. Главные эксперты:

- готовят пакет технической конкурсной документации
- участвуют в обеспечении площадки соревнований оборудованием и материалами в соответствии с Инфраструктурным листом
- обеспечивают порядок и безопасность на конкурсной площадке

9.4. Независимые эксперты – это лица, владеющие достаточным профессионализмом по определенной компетенции и не являющиеся наставниками команд участников. Независимые эксперты определяются



индустриальной организацией по согласованию с Техническим директором и Главным экспертом. Независимыми экспертами могут быть представители индустриальных партнеров, коммерческих, образовательных и иных организаций.

9.5. Статус эксперта-наставника получают наставники команд, имеющие опыт работы по профессии, по которой на Чемпионате участвует их команда. Эксперты-наставники могут принимать участие в оценивании, если имеют опыт участия в этой работе на региональных или Национальных чемпионатах JuniorSkills/ЮниорПрофи.

9.6. Эксперты обязаны:

- знать и соблюдать Регламент проведения Чемпионата;
- участвовать в коммуникации экспертного сообщества по определенной компетенции в период подготовки к соревнованиям;
- участвовать в решении задач, связанных с подготовкой официальной документации (Конкурсные задания, Инфраструктурные листы, Оценочные листы, Инструкции по ОТ и ТБ, Планы застройки зон для соревнований и др.);
- оказывать содействие в определении поставщиков необходимого оборудования для юниоров;
- взаимодействовать с Главными экспертами и Экспертами других компетенций для разрешения возникающих в ходе Чемпионата проблем и затруднений;
- следить за исправностью оборудования и соблюдением ОТ и ТБ в ходе Чемпионата;
- своевременно заносить результаты выполнения конкурсных заданий в автоматизированную систему;
- участвовать в подготовке аналитических материалов по итогам чемпионата по своим компетенциям.

9.7. До официального начала выполнения конкурсных заданий Главный эксперт Чемпионата должен провести инструктаж по охране труда и технике безопасности для экспертов ЮМК, наставников и несовершеннолетних участников команд ЮМК. По итогам проведения инструктажа каждый эксперт, наставник и несовершеннолетний участник команды должны поставить свою подпись в ведомости о прохождении инструктажа по ОТ и ТБ. Наставник команды удостоверяет своей подписью факт ознакомления несовершеннолетнего участника команды с требованиями по ОТ и ТБ.

## **10. Подведение итогов Чемпионата**

10.1. По итогам Чемпионата предусматривается подведение следующих итогов:

- по каждой компетенции - 1,2,3 места
- по уровню владения профессиональными умениями: начальный, базовый, продвинутый (1, 2, 3 уровни квалификации). Уровни могут быть изменены в соответствии с требованиями к квалификации специалистов по компетенциям.

10.2. Соответствие баллов для определения уровня квалификации устанавливает каждый индустриальный партнер в зависимости от требований к специалистам данного профиля в своей организации.

10.3. Итоги публикуются не позднее 3-х дней после окончания Чемпионата.

## **11. Обязанности участников Чемпионата**

11.1. Соблюдать технику безопасности, чистоту и порядок в месте проведения Чемпионата.

11.2. В ходе выполнения конкурсных заданий запрещается подсказывать и пользоваться подсказками, выполнять задание вне соревновательного времени, общаться с Экспертами-наставниками, нарушать принципы честной борьбы.

11.3. Соблюдать общепринятые нормы поведения, вести себя уважительно по отношению к участникам мероприятий Чемпионата, обслуживающему

персоналу, должностным лицам, ответственным за поддержание общественного порядка и безопасности на площадках проведения мероприятий Чемпионата.

11.4. Бережно относиться к сооружениям, оборудованию.

## **II. Конкурсные задания**

### **1. Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»**

#### **1.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»**

**Контекст задания:** Создание анимационных роликов является действенным инструментом презентации аудио визуального материала, рекламного продвижения идей, услуг и товаров.

**Задание:** создать анимационный ролик - презентацию продолжительностью не менее 1-й минуты, но не более 1 минуты 30 секунд на тему: «ПИСЬМО ЮРИЮ ГАГАРИНУ ИЗ XXI ВЕКА» - послание, в котором выражено влияние и значение полёта Юрия Гагарина для тех, кто живёт сегодня, использует возможности современных технологий, появившихся на нашей планете благодаря развитию космической отрасли.

#### **Модули задания:**

1. Создание сценария анимационного ролика
2. Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов
3. Визуализация движения анимационных персонажей
4. Съёмка и видеомонтаж ролика

## 1.2. Полное конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»

### ВВЕДЕНИЕ

#### **Описание профессиональной компетенции.**

Специалист по созданию анимационных роликов решает комплекс последовательных творческих задач, в результате которых получается короткий видеосюжет на основе изображений неподвижных объектов и фонов, при использовании техники перекладной анимации и создания иллюзии движения (анимационного движения). Задача специалиста – создать анимационный ролик продолжительностью не менее 1-й минуты, но не более 1 минуты 30 секунд на тему: «ПИСЬМО ЮРИЮ ГАГАРИНУ ИЗ XXI ВЕКА» - послание, в котором выражено влияние и значение полёта Юрия Гагарина для тех, кто живёт сегодня, использует возможности современных технологий, появившихся на нашей планете благодаря развитию космической отрасли.

#### **Сопроводительная документация**

Конкурсное задание содержит информацию, о теме и направленности, характеристике объема задания и основным видам деятельности при его выполнении.

Для подготовки участников к чемпионату по данной компетенции необходимо использовать следующие документы:

- Техническое описание компетенции «Специалист по созданию анимационных роликов»;
- Информация об оборудовании и программном обеспечении, которые используются при создании анимационного ролика на конкурсе;
- Критерии оценки (файлы \*.xls);

- Инфраструктурный лист.

## **Форма участия в соревнованиях**

Соревнование предполагает командное участие (команда состоит из двух человек), поэтому конкурсное задание рассчитано на командное выполнение.

## **Задание для чемпионата**

Участники чемпионата получают пакет рабочей документации, включающей в себя: текстовое описание задания, формы выполнения заданий, доступ к базе данных. Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно, участники предоставляют отчет о выполнении заданий в виде документов, включающих в себя материалы (или их фото) каждого из этапов. Список необходимых отчетных материалов, приводится в описании каждого этапа. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно.

Выполнение задания включает в себя:

1. Создание сценария анимационного ролика.
2. Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов;
3. Визуализация движения анимационных персонажей;
4. Техническое обеспечение процесса съемки, звукозаписи и видеомонтажа.

Оценка производится в соответствии с утвержденной экспертами схемой оценки.

Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

Конкурсное задание должно выполняться помодульно. Оценка происходит по результатам присланной работы и дополнительных документов и материалов, описанных на каждом из этапов.

## Модули задания

№ п/п	Наименование модуля	Дополнительные материалы
1	Создание сценария анимационного ролика.	Технический сценарий в виде документа в формате Word, описывающего: время и место действия сцены, действующих лиц, происходящих действий, диалогов, слов за кадром, а также фото в формате jpg. раскадровки, соответствующей каждой из сцен сценария.
2	Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов	Фотоотчет в формате jpg о созданных персонажах, фонах и деталях к мультфильму.
3	Визуализация движения анимационных персонажей	Оценка модуля производится при просмотре итоговой работы.
4	Техническое обеспечение процесса съемки, звукозаписи и видеомонтажа.	Оценка модуля производится при просмотре итоговой работы.

Команде необходимо организовать работу на участке, правильно использовать материал, соблюдать условия при выполнении конкурсного задания.

### **Модуль 1. Создание сценария анимационного ролика.**

Команде необходимо сформулировать идею анимационного ролика, тему, определить круг действующих лиц (персонажей), их характеры, создать эскизы, составить текстовое описание действий на экране, сделать раскадровку.

## **Модуль 2. Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов.**

Команде необходимо определить размер, ракурс и пропорции при создании персонажей и фонов для каждой сцены, выбрать материал для создания персонажей и фона, изготовить персонажей и фоны и подвижные детали к ним, разработать колористическое решение.

## **Модуль 3. Визуализация движения анимационных персонажей с помощью покадрового движения частей объекта перекладки.**

Команде необходимо осуществить подготовку к съемке, определить образ и характер движения персонажей, перемещать части анимируемых персонажей и объектов для создания движения и выразительных поз, применять принципы анимации.

## **Модуль 4. Техническое обеспечение процесса съемки и видеомонтажа.**

Команде необходимо произвести процесс съемки, звукозаписи, сохранения и импорта необходимых файлов, произвести монтаж фото, видео- и аудио- материала в соответствии со стандартами анимационного производства.

### **Оформление работы:**

Название фильма, ФИО участника (ов) / НАЗВАНИЕ коллектива /

организации, Возраст участников, класс/группа, полное наименование

организации, контактный телефон, адрес электронной почты. Работа должна

соответствовать следующим техническим характеристикам:

- длительность не менее 1 минуты, но не более 1 мин 30 сек;
- разрешение видео не менее 1280x720 пикселей;
- форматы представления: видео MP4, AVI, MPEG, демонстрационный файл презентации, выполняемый в автоматическом режиме

Фильмы, отобранные к конкурсному показу, принимаются в виде ссылки на скачивание (объемом не более 5Гб) (ссылка для скачивания также указывается в Заявке).

### **Оборудование и инструменты:**

- Ноутбук с Операционной системой Microsoft Windows 10, либо компьютер с монитором с Операционной системой Microsoft Windows 10  
Требования к компьютеру:  
Минимальный требования: ноутбук, процессор Intel Core i5, 2.3 GHz, экран 15,6, Оперативная память минимум 4 Гб. Видеокарта NVIDIA® серии GeForce® 8, Intel® HD Graphics 2000 и выше, разрешение экрана 1280 × 768.  
Рекомендуемые требования: Ноутбук процессор Intel Core i7, частота 2700 MHz/размер экрана 17.3"/1920x1080/оперативная память 8Gb/1000Gb HDD/, видеокарта NVIDIA GeForce GTX 1050// ОС
- Мультстанок для перекладной анимации СПАФ-32М:  
<http://www.disys.ru/sortingcatalogue/school/1/multi/01>
- Программное обеспечение: программа для съемки Анимашутер(Россия), видеоредактор и фоторедактор Мовави 15+(Россия), программа для звукозаписи Audacity СПО.
- Комплект для перекладной анимации: <http://mult-shkola.ru/materialy/nabor-multiplikatora-dlya-perekladki/>
- Устройство для звукозаписи

## **2. Конкурсное задание по профессии «Гончар»**

### **2.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Гончар»**

**Контекст задания:** Создание гончаром предметов из глины позволяет не только тиражировать изделия любой сложности, но и воплощать в изделиях творческие идеи мастера, создающие особые образы жилищ и деловых помещений.

**Задание:** Изготовить чайный сервиз, состоящий из чашки и блюдца, из глиняной массы при использовании гончарного круга

#### **Модули задания:**

1. Профессиональная подготовка и дозировка глиняной массы под задачу.



2. Формирование будущей заготовки изделия на гончарном круге.

Центровка.

3. Изготовление изделий.

4. Доводка изделия и нанесение декора

## **2.2. Полное конкурсное задание по профессии «Гончар»**

### **ВВЕДЕНИЕ**

Профессия гончара относится к группе специальностей по техническим процессам художественной деятельности.

Гончары занимаются обработкой, обжиганием глины для превращения её в предметы домашнего обихода, в строительные материалы и различные изделия декора.

Профессия гончара включает в себя комплекс трудовых функций:

- Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий
- Подготовка глиняной массы
- Формовка изделия
- Декорирование изделий и их доводка
- Сушка изделия
- Обжиг

**Конкурсная документация по гончарному делу** включает в себя:

- Техническое описание профессии «Гончар»
- Краткое и полное описание конкурсного задания на 1-3 уровни квалификации
- Инфраструктурный лист
- Критерии оценки выполнения задания (файлы \*.xls);
- Правила техники безопасности и охраны труда

### **Участники чемпионата**

В чемпионате могут принимать участие школьники 11-16 лет от организаций общего и дополнительного образования, объединенные в команды по 2 человека. Перед началом чемпионата участники выбирают

уровень сложности задания, соответствующий 1,2 или 3 уровню квалификации.

Команде необходимо на рабочем месте, правильно использовать инструменты и расходные материалы, следить за чистотой, соблюдать технику безопасности.

### **Конкурсное задание и модули его выполнения**

Участники чемпионата получают пакет рабочей документации, включающей в себя текстовое описание задания и необходимые приложения. Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно.

**Задание:** Изготовить чайный сервиз, состоящий из чашки и блюдца, из глиняной массы при использовании гончарного круга.

Весь процесс изготовления необходимо снимать на видео, с подробным объяснением технологии изготовления. Видео. принимаются в виде *ссылки на скачивание* (видео предоставляется в сокращенном или ускоренном виде, длительностью не более 5 минут и объемом не более 5 Гб, ссылка для скачивания также указывается в Заявке).

### **Модули задания и нормативное время выполнения**

#### ***1-ый уровень квалификации***

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование модуля</b>	<b>Время на выполнение</b>
1	Профессиональная подготовка и дозировка глиняной массы под задачу	1 час
2	Формирование будущей заготовки изделия на гончарном круге. Центровка	1 час
3	Изготовление изделий	7,5 час
4	Доводка изделия и нанесение декора	2,5 часа
	<b>ИТОГО</b>	<b>12 часов</b>

#### ***2 –ой уровень квалификации***

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование модуля</b>	<b>Время на выполнение</b>
1	Профессиональная подготовка и дозировка глиняной массы под задачу	1 час
2	Формирование будущей заготовки изделия на гончарном круге. Центровка	1 час
3	Изготовление изделий	8,5 час
4	Доводка изделия и нанесение декора	1,5 часа
	<b>ИТОГО</b>	<b>12 часов</b>

### ***3-й уровень квалификации***

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование модуля</b>	<b>Время на выполнение</b>
1	Профессиональная подготовка и дозировка глиняной массы под задачу	<b>0,5 часа</b>
2	Формирование будущей заготовки изделия на гончарном круге. Центровка	<b>0,5 часа</b>
3	Изготовление изделий	<b>10 часов</b>
4	Доводка изделия и нанесение декора	<b>1 час</b>
	<b>ИТОГО</b>	<b>12 часов</b>

Время и содержание конкурсного задания могут быть изменены членами жюри в зависимости от конкурсных условий и уровня подготовки участников.

### **Описание профессиональных действий при выполнении модулей**

#### **Модуль 1. Профессиональная подготовка глиняной массы, дозировка глиняной массы под задачу**

Команде необходимо тщательно подготовить глиняную массу (переминка) для конкурсного задания. Произвести расфасовку на равные

части для дальнейшего использования в мероприятии.

### **Модуль 2. Формовка изделия. Центровка.**

Команде необходимо сформировать заготовку на гончарном круге под будущее изделие. Отцентровать (выровнять) заготовку, проверить на биение ее верхнюю и боковую часть. Без применения инструментов отцентровать и проверить биение.

**Модуль 3. Формовка и изготовление изделий.** Команде необходимо после прохождения этапов центровки изготовить на гончарном круге изделия разных форм в соответствии с заданием, которое будет конкретизировано непосредственно перед началом чемпионата. При изготовлении и доработке изделий необходимо использовать следующие инструменты: линейка, обрезная струна, спунж, цикля, стек.

Количество изделий и время на их изготовление будет зависеть от уровня квалификации.

### **Модуль 4. Декорирование изделий и их доводка**

Команде необходимо обработать изделия на этапе его формирования с использованием таких инструментов как: стеки, цикля деревянная и металлическая, шило, кронциркуль. При выполнении декорирования участники должны применять стек-петля и стек.

### **Оборудование и материалы**

Для выполнения конкурсного задания участникам будут предоставлены материалы, оборудование и инструменты согласно Инфраструктурного листа:

- Глина гончарная
- Гончарный станок
- Турнетка
- Весы
- Линейки
- Струны подрезные

- Шило

### **Требования к тулбоксу участников**

Для выполнения задания, участникам необходимо иметь с собой на чемпионате тулбокс со следующими средствами, инструментами и оборудованием:

- Предметы индивидуальной защиты: фартук
- Цикля деревянная
- Цикля металлическая
- Кронциркуль
- Спунж
- Стекло
- Стекло-петля

## **3. Конкурсное задание по профессии «Керамист»**

### **3.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Керамист»**

**Контекст задания:** Изделия из керамики, будь то посуда, ваза или кувшин, способны придать особый шарм и утонченность любому интерьеру, составить гармоничную композицию с полированной мебелью, деревянными и тканевыми элементами декора жилых и офисных помещений.

#### **Задание:**

Изготовление объемного изделия любой знакомой технологией: Кружка, Ваза, Подсвечник, Цветочный горшок, Свободная объемная форма (Интерьерное изделие).

Высота изделия должна быть не менее 20 см, объем не более 3 литров.

Декорирование любым знакомым способом, но предпочтительно ангобы и глазури.

#### **Модули задания:**

1. Подготовка глиняной массы
2. Изготовление изделий ручным способом

3. Декорирование изделий
4. Обжиг изделий

### **3.2. Полное конкурсное задание по профессии «Керамист»**

#### **ВВЕДЕНИЕ**

Профессия «Керамист» относится к группе специальностей по техническим процессам художественной деятельности.

Керамисты занимаются изготовлением всевозможных изделий из разных видов глин, умеют декорировать их максимально известными керамисту способами, достигая художественной выразительности.

Работа керамиста включает в себя выполнение комплекса трудовых функций:

- Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий
- Подготовка глиняной массы
- Изготовление изделия ручным способом
- Декорирование изделий
- Обжиг изделий

**Конкурсная документация по профессии «КЕРАМИСТ» включает в себя**

- Техническое описание профессии
- Краткое и полное описание конкурсного задания на 1-3 уровни квалификации
- Инфраструктурный лист
- Критерии оценки выполнения задания (файлы \*.xls)
- Правила техники безопасности и охраны труда

#### **Участники Чемпионата**

В чемпионате могут участвовать школьники 10-17 лет от организаций общего и дополнительного образования, объединенные в команды по 2 человека. Перед началом чемпионата участники выбирают уровень сложности задания, соответствующий 1, 2 или 3 уровню квалификации.

Команде необходимо на рабочем месте правильно использовать инструменты и расходные материалы, следить за чистотой, соблюдать технику безопасности.

### **Конкурсное задание и модули его выполнения**

Участники чемпионата получают пакет рабочей документации, включающей в себя текстовое описание задания и необходимые приложения.

Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно.

#### **Задание:**

Изготовление объемного изделия любой знакомой технологией: Кружка, Ваза, Подсвечник, Цветочный горшок, Свободная объемная форма (Интерьерное изделие).

Высота изделия должна быть не менее 20 см, объем не более 3 литров.

Декорирование любым знакомым способом, но предпочтительно ангобы и глазуриям.

#### **Модули задания и нормативное время выполнения**

Учитывая технологические особенности работы с керамикой и многообразием способов работы с глиной, конкурсные задания разработаны под 3 вида техник: отминка, лепка жгутиком, формования пласта. Каждый день участники будут работать с одной техникой, выполняя все модули. Поэтому, в таблице приводится распределение общего времени на день (4 часа) по каждому модулю. Это распределение относится к каждому конкурсному дню.

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование модуля</b>	<b>Время выполнения</b>	<b>Уровень мастерства</b>
1.	Подготовка глиняной массы	1 час	Начальный базовый

			углубленный
2.	Изготовление изделий ручным способом	1 часа	Начальный Базовый Углубленный
3.	Декорирование изделий	1 час	Начальный Базовый Углубленный
4.	Обжиг изделий	1 час	Базовый Углубленный

Время и содержание конкурсного задания могут быть изменены членами жюри в зависимости от конкурсных условий и уровня подготовки участников.

### **Описание профессиональных действий при выполнении модулей**

#### **Модуль 1. Подготовка глиняной массы**

Команде необходимо сделать эскиз керамического изделия, определить размеры выполняемого изделия, способ изготовления, методы декорирования, учитывая особенности глиняной массы, определиться с цветопередачей и используемыми в дальнейшем ангобами. Команде нужно подготовить выбранную глиняную массу для работы, проверить пластичность и однородность. Согласно конкурсному заданию, подготовить раскатанные пласти или жгуты, аккуратно подготовив их для лепки.

#### **Модуль 2. Изготовление и изделий ручным способом**

Команде необходимо начать работать над созданием керамического изделия. Учитывая способ изготовления, выбрать необходимый инструмент и формы для качественного выполнения изделия. Внимательно проходя все этапы лепки, следить за равномерностью стенок. Выполнять изделия, выдерживая форму и размеры, отображенные в эскизе. Желательно учитывать при лепке процент усадки керамической массы.

#### **Модуль 3. Декорирование изделий**



Команда на данном этапе должна выполнить декорирование изделия, согласно разработанного эскиза. Декорирование можно выполнить разными художественными способами, наклепка элементов из глины или нанесением ангобов. Команде необходимо подготовить необходимый инструмент, с помощью которого будет производиться лепка мелких деталей для декорирования, или выбрать ангобы и качественно нанести их на изделие.

#### **Модуль 4. Обжиг изделия**

Команда должна исправить все шероховатости и погрешности в изготовлении изделия, используя при этом необходимые инструменты. Аккуратно подготовить изделие к транспортировке для сушки, переставить на планшет или формовочную гипсовую форму. Необходимо учесть особенности сушки и предпринять профессиональные действия для равномерной сушки и качественного дальнейшего обжига сделанного конкурсного изделия.

Рабочее место команды после выполнения конкурсного задания должно быть чистым, а использованные инструменты вымыты и собраны в установленном месте.

#### **Оборудование и материалы**

Для выполнения конкурсного задания участникам будут предоставлены материалы, оборудование и инструменты согласно Инфраструктурного листа:

Глина МКФ-2

Глина шамотная

Ангобы 5 цветов

Глазурь бесцветная

Все необходимые инструменты для лепки и формовки керамических изделий.

#### **Требования к тулбоксу участников**

Для выполнения задания участники могут иметь с собой на чемпионате тулбокс с необходимыми для работы инструментами.

## 4. Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино»

### 4.1. Краткое конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино»

**Контекст задания:** Создание мобильного кино является современным способом рассказать историю, содержащую позитивную мысль, идею и раскрывающую наиболее важные законы человеческого общежития: милосердие, сострадание, щедрость, храбрость, мужество, справедливость, отзывчивость, умеренность, трудолюбие и т. д.

Для передачи этих идей в кино используется положительный образ главного героя и эмоциональная окраска событий, наиболее полно отраженная в притчах, баснях и сказках. В этих произведениях можно черпать идеи и сюжеты для сценариев собственных историй, сохраняя идею, мораль, «телеграмму», которую Вы хотите донести зрителю. Для автора мобильного кино важно уметь сформулировать идею своего фильма, придумать сюжет, используя драматургическую основу, собрать команду помощников и актеров, снять и смонтировать историю. Для нашего проекта «мобильное кино» нужны лидеры, способные это осуществить все это за три дня!

**Задание:** Вам предлагается экранизировать небольшую историю по мотивам одной из притч (на Ваш выбор): определить идею, подготовить сценарий, собрать команду, снять и смонтировать

Продолжительность 3-5 минут.

**Модули задания:**

1. Выбор притчи, определение идеи фильма. Создание сценария;
2. Подготовка к съемкам: подбор команды, выбор локаций, подбор реквизита, раскадровка, репетиции с актёрами;
3. Съёмка;
4. Монтаж фильма.

## 4.2. Полное конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино»

### ВВЕДЕНИЕ

#### 1. Описание профессиональной компетенции.

Специалист по созданию мобильного кино должен уметь сформулировать идею своего фильма, создать сценарий, используя драматургическую основу: (герой, мир героя, инициирующее событие, развитие истории, конфликт, кульминация, развязка). Уметь визуализировать свою историю (раскадровка), используя основные правила монтажа (крупности, линии интереса (правило 180 градусов) и ракурсы);

Собрать команду помощников и актеров, найти локации, подобрать реквизит, настроить технику.

Снять фильм (до 5 минут) соблюдая правила монтажа, контролируя звук и освещённость в кадре;

Смонтировать рабочую версию фильма в любой из доступных программ, добавить музыку и титры.

Задача специалиста – снять и смонтировать небольшую историю (до 5 минут), содержащую позитивную идею, образ, «телеграмму» (милосердие, сострадание, щедрость, храбрость, мужество, справедливость, отзывчивость, умеренность, трудолюбие и т. д. )

Сопроводительные материалы:

Для подготовки участников к чемпионату по данной компетенции необходимо использовать следующие документы:

- Техническое описание компетенции;
- Краткое конкурсное задание на отборочный тур;
- Информация об оборудовании и программном обеспечении, используемом при создании фильма на конкурсе;

#### 2. Форма участия в соревнованиях.

В чемпионате могут принимать участие школьники 11-16 лет от

организаций общего и дополнительного образования, объединенные в команды по 2 человека. Перед началом чемпионата участники выбирают уровень сложности задания, соответствующий 1,2 или 3 уровню квалификации.

Команде необходимо на рабочем месте правильно использовать инструменты, следить за чистотой, соблюдать технику безопасности.

### 3. Задание для чемпионата.

Участники чемпионата получают пакет рабочей документации, включающей в себя: текстовое описание конкурсного задания, формы выполнения заданий, техническое описание стандарта профессии, инфраструктурный лист. Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно, участники предоставляют законченный фильм и дополнительные документы о выполнении заданий (Раздел 3, п.3.2.). Каждый выполненный модуль оценивается отдельно.

Выполнение задания:

1. Создание сценария: формулирование идеи, разработка героя и персонажей фильма, правильное использование драматургической структуры;
2. Подготовка к съемкам: подбор команды, выбор локаций, подбор реквизита, раскадровка, репетиции с актёрами;
3. Съёмка: настройка техники (телефон, камера), использование операторских приёмов (планы, ракурсы, линия интереса), работа со светом и звуком на площадке;
4. Монтаж фильма: выбор программы, соблюдение правил монтажа, подбор музыки, создание титров.

Оценка работы участников производится в соответствии с утвержденной экспертами схемой оценки.

Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

Конкурсное задание должно выполняться помодульно. Оценка происходит по результатам присланной работы и дополнительных документов и материалов, описанных на каждом из этапов.

#### 4. Модули задания и нормативное время выполнения

№ п/п	Наименование модуля	Дополнительные материалы	Время выполнения задания
1	Создание сценария	Составить текстовое описание сценария в виде документа, описывающего: время и место действия сцены, действующих лиц, происходящих действий, диалогов, слов за кадром, а также фото раскадровки, соответствующей каждой из сцен сценария (Приложение).	3 часа
2	Деление фильма на подсюжеты, создание раскадровки	Визуализация сцен фильма в соответствии с последовательностью съемки.	1 час
3	Съемка фильма	Оценка модуля производится при просмотре ключевых эпизодов отснятого материал	4 часа
4	Техническое	Оценка модуля	4 часа

	обеспечение процесса монтажа фильма	производится при просмотре итоговой работы	
--	---	---	--

Команде необходимо выполнить работу в соответствии с заданием, соблюдать условия при выполнении конкурсного задания.

Модуль 1. Создание сценария фильма.

Команде необходимо сформулировать идею фильма, тему, определить круг действующих лиц (персонажей), их характеры, создать раскадровку или текстовое описание действий на экране.

Модуль 2. Подготовка к съемкам: подбор команды, выбор локаций, подбор реквизита, репетиции с актёрами, выбор локаций для каждой сцены, подбор реквизита для создания атмосферы фильма, предложить световые и цветовые решения сцена фильма.

Модуль 3. Съёмка фильма.

Команде необходимо осуществить съёмку фильма, используя (телефон, камера), использование операторских приёмов (планы, ракурсы, линия интереса), работа со светом и звуком на площадке.

Модуль 4. Монтаж.

Команде необходимо произвести монтаж фильма и выполнить экспорт. Загрузить на страницу YouTube и прислать ссылку организаторам.

5. Оформление работы:

Название фильма, ФИО участника (ов) / Наименование коллектива / организации, Возраст участников, класс/группа, полное наименование организации, контактный телефон, адрес электронной почты. Работа должна соответствовать следующим техническим характеристикам:

- длительность не более 5-ти минут;
- разрешение видео не менее 1280x720 пикселей;
- форматы представления: видео MP4, AVI, MPEG

Фильмы, отобранные к конкурсному показу, принимаются в виде ссылки на скачивание (объемом не более 5Гб) (ссылка на скачивание также указывается в Заявке).

### **Требования к тулбоксу участников**

Для выполнения задания и реализации творческих замыслов участникам необходимо/возможно иметь с собой на чемпионате тулбокс со следующими средствами, инструментами и оборудованием:

- музыкальные композиции с обязательным указанием имен авторов (на запоминающем устройстве)
- материалы для реализации авторских замыслов, которых нет в списке раздаточных материалов.

## **5. Конкурсное задание по профессии «Модельер конструктор»**

### **5.1. Краткое конкурсное задание «Модельер конструктор»**

**Контекст задания:** Данное задание оценивает профессиональные знания умение, навыки участниками конкурса справляться с задачами: использовать основные приемы эскизирования, дизайна, конструировать, декорировать изделие, работать с тканью.

**Участник должен уметь:**

- разработать предмет одежды по заданию;
- выполнить раскрой изделия;
- осуществлять отделку предметов одежды вручную;
- определять стилевые особенности, направления моды различных видов швейных изделий;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой;
- разрабатывать модель, применяя основы композиции и цветовые решения;
- применять разнообразие фактур используемых материалов;
- выполнить декор изделия;

- выполнять разные способы обработки изделий одежды в соответствии с техническими условиями и требованиями.

**Иметь практический опыт:**

- поиска творческих источников;
- участия в моделировании;
- поиска и выбора рациональных способов технологии изготовления швейных изделий;
- создания модели одежды.

Данное техническое задание состоит из 3 различных модулей.

**Модули задания:**

1. «Создание эскиза коллекции одежды из предложенных материалов в технике «Коллаж»».
2. «Конструирование, моделирование и изготовление юбки».
3. «Моделирование и декорирование модели одежды» (футболка).

### **5.5.2. Полное конкурсное задание «Модельер конструктор»**

**Введение**

Специалист по компетенции «Модельер конструктор» осуществляет виды деятельности, связанные с созданием одежды. Техническая квалификация включает в себя навыки и умения по проектированию, конструктивному моделированию, разработке дизайна, технической документации на изготовление лекал и шаблонов, раскроя, изготовлению и отделке одежды.

При работе над заданием участник должен: обладать способностью бережно относиться к предоставленным материалам (аккуратность), выбирать технологические способы обработки на современном оборудовании.

Дизайн одежды требует творческого мышления, знаний последних тенденций моды и оборудования. Участнику необходимо обладать такими способностями как - интерес, любознательность, креативность, концентрация



внимания и стремление к развитию. Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно.

### **Конкурсная документация по компетенции «Модельер конструктор»**

включает в себя:

- Техническое описание специальности
- Краткое и полное описание конкурсного задания состоящее из 3-х модулей
- Инфраструктурный лист
- Критерии оценки выполнения задания
- Правила техники безопасности и охраны труда

### **Участник чемпионата**

В чемпионате могут принимать участие школьники 11-16 лет от организаций общего и дополнительного образования, объединенные в команды по 2 человека.

Команде необходимо на рабочем месте правильно использовать инструменты и расходные материалы, следить за чистотой, соблюдать технику безопасности.

### **Конкурсное задание и модули его выполнения**

Участник чемпионата (команда) получают пакет рабочей документации, включающей в себя текстовое описание задания и необходимые приложения. Конкурсное задание имеет 3 модуля.

#### **Задание:**

1. «Создание эскиза коллекции одежды из предложенных материалов в технике «Коллаж»».
2. «Конструирование, моделирование и изготовление юбки».
3. «Моделирование и декорирование модели одежды»  
(футболка).

## Модули задания и нормативное время выполнения

№ п/п	Наименование модуля	Время на выполнение модуля
1.	«Создание эскиза коллекции одежды из предложенных материалов в технике «Коллаж»»	2 часа
2.	Конструирование, моделирование и изготовление юбки  А - построение базовой конструкции юбки и выполнение конструктивного моделирования базовой основы юбки в соответствии с эскизом  Б - раскрой юбки, перенос контрольных линий  В - изготовление юбки	2 часа  2 часа  4 часа
3.	Моделирование и декорирование модели одежды» (футболка с элементами кастомайзинга и роспись по ткани	2 часа
4.	Всего	12 часов

Время и содержание конкурсного задания могут быть изменены экспертной комиссией в зависимости от конкурсных условий и уровня подготовки участников.

### Описание профессиональных действий при выполнении модулей

**Модуль 1.** «Создание эскиза коллекции одежды из предложенных материалов в технике «Коллаж»»

Необходимо за 2 часа создать эскиз коллекции одежды (не менее 3-х моделей) тема «Оригами» из предложенных материалов в технике «Коллаж»».

### **Требования к работе:**

Участники должны создать эскиз коллекции на фигурине (приложение 1) 3 комплекта (платье, брючный костюм, жилет, юбка, шорты, пальто, плащ на выбор участника) которые дадут полное представление об общих пропорциях и членениях формы, о цветовых и тональных отношениях в композиции, об образе изображенного костюма и раскрывает заданную тему.

### **Примеры конкурсного задания М1:**



### **Модуль 2. Конструирование, моделирование и изготовление юбки.**

Участникам необходимо выполнить:

**Задание А** - построение базовой конструкции юбки и конструктивное моделирование базовой основы юбки в соответствии с эскизом - 2 часа;

**Задание Б** - раскрой юбки -2 часа;

**Задание С** - изготовление юбки - 4 часа

Юбка должна отвечать следующим параметрам:

- соответствовать эскизу (рисунок ниже);
- максимальная длина по линии середины заднего полотнища юбки 50 см;

- обеспечивать функциональность юбки.

**Участники должны предоставить:**

- полный комплект лекал деталей юбки на кальке, включая детали обтачек/пояса.

По истечении двух астрономических часов конкурсанты должны сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки:

- комплект лекал юбки - Задание А

Участникам за шесть часов необходимо произвести раскрой юбки по лекалам, разработанным в задании А. Во время выполнения задания участники должны выполнить раскладку лекал, раскрой и изготовление юбки.

**Конкурсант должен выполнить:**

- раскладку и обмеловку лекал на материале;
- раскрой деталей и их подготовку к пошиву;
- пошив юбки по представленным лекалам.

Качество и рациональность раскладки на основном материале оценивается в процессе выполнения модуля.

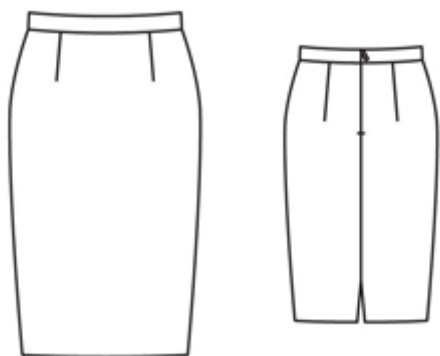
Раскладка юбки должна отвечать следующим требованиям:

- соответствовать техническим условиям выполнения раскладки и обмеловки;
- быть рациональной и экономичной.

Юбка должно быть в готовом виде:

- 50 см (max) по линии середины заднего полотнища;
- застегиваться на застежку - молния;
- в юбке не должно быть не обработанных срезов.

По истечении шести астрономических часов команда должна сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки. Юбка сдается на манекене для оценивания.



### **Модуль 3. «Моделирование и декорирование модели одежды»**

В течение 2 часов команда из двух участников выполняет моделирование и декорирование одной базовой модели женской одежды - Футболки, применяя основные приёмы дизайна и кастомайзинга на оборудовании, предоставленном организаторами.

Силуэт или длина изделия может быть различной. Воротник может быть выдержан в любом стиле. С рукавом (длина рукавов может быть различной) или без рукава. Изделие должно соответствовать размерам манекена.

Каждый участник получает набор декоративных элементов (различная швейная фурнитура) и акриловые краски по ткани. Необходимо доработать модель и конструкцию на основе базовой модели – Футболки.

Разработанную модель декорировать, используя материалы и фурнитуру, предоставленные организаторами, применяя основные приёмы дизайна и кастомайзинга.

Участник (команда) должен представить декорированный предмет, который максимально выражает задуманный дизайн. Участник (команда) представляют готовую работу на манекене, с собственным речевым комментарием, экспертной комиссии для оценки.

Общая продолжительность комментария – до 3 мин.

Для отборочного тура Участники представляют презентацию процесса моделирования и декорирования модели одежды с фотографиями не более 7

слайдов и кратким описанием задуманного дизайна . На первом слайде указывается информация об участниках и используемых ресурсах.

### Примеры конкурсного задания М3:



### III. Формы документов для участия в конкурсном отборе для участия в Чемпионате

#### 3.1. Заявка для участия в отборе

<b>Заявка на участие в отборочном туре Чемпионата «ЮниорМастерс. Креатив»</b>	
Наименование компетенции	
Полное наименование образовательной организации (учреждения)	
Адрес образовательной организации (учреждения), E-mail, телефон	
ФИО лица, ответственного за подготовку команды, E-mail, телефон	
ФИО участников команды, возраст, контактные данные	
Наименование кружка, студии, в которой занимаются участники команды, сколько лет	
Какое место заняла команда в Чемпионате ЮМК региона в текущем году	
В каких соревнованиях, конкурсах участвовали участники команды за последние 2 года	
Какие награды за участие в конкурсах, соревнованиях	

по направлению компетенции имеют участники за последний год: сертификаты, дипломы, грамоты	
Перечень предоставляемых документов и материалов для проведения отборочного тура в соответствии с пунктом 6.2. Раздела I	
Ссылка скачивания видео - материалов	

### 3.2. Согласие на обработку персональных данных

#### СОГЛАСИЕ

#### НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

(для участников Чемпионата от 14 лет и старше, включая наставников)

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Я, \_\_\_\_\_

(Ф.И.О)

\_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_ выдан \_\_\_\_\_

(вид документа, удостоверяющего личность)

\_\_\_\_\_

(когда и кем)

проживающий(ая) по адресу: \_\_\_\_\_,

настоящим даю свое согласие НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии», расположенного по адресу 107023, Москва, площадь Журавлева, д. 2, стр.2 офис 316: на обработку моих персональных данных и подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую добровольно и в своих интересах.

Согласие дается мною для использования в целях участия в Юниорском Чемпионате «ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ» и распространяется на следующую информацию: фамилия, имя, отчество; пол; дата рождения; тип документа, удостоверяющего личность; данные



документа, удостоверяющего личность; гражданство; образовательная организация; класс; информация о результатах участия в Чемпионате.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление любых действий (без ограничения) в отношении моих персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, а именно: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передача), обезличивание, блокирование, уничтожение, трансграничную передачу персональных данных, а также осуществление любых иных действий с учетом федерального законодательства.

В случае неправомерного использования предоставленных моих персональных данных согласие отзывается моим письменным заявлением.

Данное согласие действует с момента его подписания.

\_\_\_\_\_  
(подпись лица, давшего согласие)

/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
(расшифровка подписи)

**СОГЛАСИЕ  
НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ  
(для участников Чемпионата до 14 лет)**

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Я, \_\_\_\_\_,  
(Ф.И.О)

\_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_ выдан \_\_\_\_\_  
(вид документа, удостоверяющего личность)

\_\_\_\_\_ (когда и кем)

проживающий(ая) по адресу: \_\_\_\_\_,

как законный представитель

\_\_\_\_\_ (фамилия, имя ребенка)

на основании свидетельства о рождении \_\_\_\_\_,

выданного ЗАГС \_\_\_\_\_  
(дата)

настоящим даю свое согласие НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии», расположенного по адресу 107023, Москва, площадь Журавлева, д. 2, стр.2 офис 316: на обработку персональных данных моего ребенка и подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую добровольно и в интересах своего несовершеннолетнего ребенка.

Согласие дается мною для использования в целях участия в Юниорском Чемпионате «ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ» и распространяется на следующую информацию: фамилия, имя, отчество; пол; дата рождения; тип документа, удостоверяющего личность; данные документа, удостоверяющего личность; гражданство; образовательная организация; класс; информация о результатах участия в Чемпионате.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление любых действий (без ограничения) в отношении персональных данных моего ребенка, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, а именно: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передача), обезличивание, блокирование, уничтожение, трансграничную передачу персональных данных, а также осуществление любых иных действий с учетом федерального законодательства.

Данное Согласие действует до достижения целей обработки персональных данных моего несовершеннолетнего ребенка

\_\_\_\_\_ (фамилия, имя ребенка)

в НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии». Согласие может быть отозвано по моему письменному заявлению. Данное согласие действует с момента его подписания

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
(подпись лица, давшего согласие)

(расшифровка подписи)

### 3.3. Протокол выполнения конкурсного задания

#### Протокол выполнения конкурсного задания

Наименование компетенции	
ФИО и возраст участников команды	
Наименование и адрес образовательной организации (учреждения)	
ФИО и контактные данные (E-mail, телефон) лица, проводившего конкурсное испытание	
Даты выполнения конкурсного задания	

1 этап (дата, время (с... по...), перечень проведенных работ, результат 1 этапа) 4 часа	
2 этап (дата, время (с... по...), перечень проведенных работ, результат 1 этапа) 4 часа	
3 этап (дата, время (с... по...), перечень проведенных работ, результат 1 этапа) 4 часа	
Приложение к протоколу Ссылка для скачивания на видео- материалы	

ФИО лица, проводившего испытание

\_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_) дата  
Подпись расшифровка подписи

Печать или штамп образовательной организации

Протокол оформляется на бланке учебного учреждения (организации), за подписью руководителя кружка (студии) и печатью или штампом учебного учреждения (организации).

Конкурсное задание должно быть выполнено за 12 часов в три этапа. Каждый этап длится 4 часа. В протоколе фиксируется время начала и окончания каждого этапа и перечень работ, которые сделали участники команды за время каждого этапа. К протоколу прилагается видеоролик о выполнении конкурсного задания с подробным пояснением технологии выполнения конкурсного задания, видеоролик прилагается в сокращенном или ускоренном виде длительностью не более 5 минут

#### IV. Критерии оценки

##### 4.1. Компетенция «Специалист по созданию анимационных роликов»

<b>Трудовые функции</b>	<b>Содержание деятельности</b>	<b>Основные умения</b>	<b>Количество баллов от 0 до 5</b>
1.Создание сценария анимационного ролика	Разработка сюжетного хода сценария	Разрабатывать сюжетный ход сценария в соответствии с конкурсным заданием	
		Применять законы драматургии для развития основной идеи	
	Разработка персонажей и их характеров	Определять круг действующих лиц (персонажей)	
		Создавать эскизы, отражающие образы персонажей	
		Определять основные качества и черты характеры персонажей	
	Создание режиссерского сценария по заданной схеме (3-7 сцен)	Составлять текстовые описания действий на экране (по каждой сцене с указанием: места, времени, участников, деталей происходящих событий)	
		Составлять тексты диалогов, слов за кадром.	
		Описывать действия персонажей,	

		направление и темпа их движения	
		Рассчитывать хронометраж для каждой сцены	
	Определение раскадровки мультфильма	Выделять ключевые события сцены	
		Создавать серию рисунков, отражающих развитие каждой сцены	
		Учитывать композицию кадра и мизансцен	
		Применять при создании раскадровки крупности (общий, средний, крупный план, детали)	
2.Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов	Предварительная работа по оформлению персонажей для перекладки и фона	Определять размер, ракурс и пропорции при создании персонажей для каждой сцены	
		Выбирать материал для создания анимационных персонажей и фона	
	Изготовление анимационных персонажей для перекладки и фона	Создавать персонажи из бумаги	
		Разрабатывать колористическое решение при создании персонажей и фона с учетом передаваемого в сцене настроения	
		Создавать подвижные детали, обеспечивающие, движение, мимику, артикуляцию	
		Использовать законы перспективы при изображении предметов	
	Гармонично располагать объекты в соответствии с замыслом		
3.Визуализация движения анимационных персонажей с помощью покадрового движения частей объекта перекладки	Подготовка к съемке	Готовить сцену для съемки с учетом использования слоев мультстанка для перекладной анимации	
		Учитывать композицию кадра	
		Определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с паспортом сцены	
	Визуализация движения	Перемещать части анимируемого персонажа для создания	

	персонажей	ключевых поз	
		Осуществлять детальную проработку движений и выразительных поз и мимики	
		Применять принципы анимации для визуализации характерного движения	
		Передавать плавность движений, используя при съемке 6-10 кадров в секунду	
		Передавать плавность движений, используя при съемке 10-16 кадров в секунду	
4.Выполнение съемки и видеомонтажа	Настройка фото видео камеры и программы для съёмки	Производить настройку фото видео камеры (устанавливать разрешение, правильную экспозицию, баланс белого, работа с фокусом).	
		Производить настройку программы для съёмки	
		Производить фото съёмку по направляющим в режиме Хромакей	
		Производить фото съёмку в режиме виртуального фона	
	Осуществление контроля качества	Производить просмотр отснятого материала в режиме «Тайминг»	
	Осуществление звукозаписи	Создавать звуковой образ в соответствии с художественным замыслом	
		Использовать технические средства звукозаписи (микрофон, программа для аудиозаписи)	
		Выполнять монтаж, коррекцию и сохранение звуковых файлов.	
	Выполнение монтажа анимационного ролика	Монтировать аудио и видео материал в соответствии со стандартами анимационного производства	
		Производить коррекцию цветов в файле	
		Производить изменение масштаба таймлинии.	

		Применять Эффекты: Хромакей, Стабилизация, Выделение и цензура, Масштаб и панорама, Кадрирование	
		Применять обратное проигрывание	
		Производить синхронизацию видео- и аудиофайлов, редакцию звука.	
		Производить создание и оформление названия титров	
		Производить проверку монтажа, проверку уровня звучания, исправление возникших проблем.	
		Сохранять файлы в соответствующем формате.	
		Осуществлять экспорт ролика для публикации в сети Интернет	
		Организовывать и поддерживать структуру папок при организации медиоданных.	
		<b>ИТОГО</b>	

#### 4.2. Компетенция «Гончар»

<b>Трудовые функции</b>	<b>Содержание деятельности</b>	<b>Основные умения</b>	<b>Количество баллов От 0 до 5</b>
1. Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий	Соблюдение техники безопасности и охраны труда	Подготавливать и поддерживать рабочее пространство в безопасном, аккуратном и рабочем состоянии	
	Подготовка инструментов и оборудования	Проверять надлежащее состояние рабочего инструмента	
		Проводить тестирование работоспособности гончарного оборудования	

		Проверять наличие необходимого инструмента и материала перед началом работы	
		Готовить инвентарь для транспортировки и хранения изделий	
2. Подготовка глиняной массы	Дозировка глиняной массы под задачу	Определять количество требуемой глиняной массы	
		Уметь пользоваться весами	
	Профессиональная подготовка глиняной массы	Проминать глиняную массу до однородного состояния без пустот	
3. Формовка изделия	Центровка. Изготовление геометрических форм: плоских, вертикальных, сферических	Визуально и тактильно определять центр гончарного круга для крепления заготовки	
		Проводить отбалансировку куска глины на диске гончарного станка	
		Формировать плоские формы	
		Формировать цилиндрические формы	
		Формировать сферы	
4. Декорирование изделий и их доводка	Нанесение декора на изделие	Доводить изделие с помощью инструмента до необходимых пропорций	
		Наносить декор с использованием инструмента	
5. Сушка изделия	Организация условий высыхания	Готовить изделие к транспортировке для осуществления сушки	



	изделия	Организовывать правильную среду для равномерного высыхания изделий	
6. Обжиг	Загрузка и выгрузка изделия в электрическую печь	Осуществлять загрузку изделия в печь	
		Программировать режим обжига изделий	
		Осуществлять выгрузку изделия из печи	
		Осуществлять транспортировку готовых изделий	
<b>ИТОГО</b>			

#### 4.3. Компетенция «Керамист»

<b>Трудовые функции</b>	<b>Содержание деятельности</b>	<b>Основные умения</b>	<b>Количество баллов от 0 до 5</b>
7. Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий	Соблюдение техники безопасности и охраны труда	Подготавливать и поддерживать рабочее пространство в безопасном, аккуратном и рабочем состоянии	
		Соблюдать технику безопасности и охраны труда	
	Проверка работоспособности оборудования и инструментов	Проверять надлежащее состояния рабочего инструмента	
		Проверять состояние гипсовых форм	
		Проверять наличие необходимого инструмента и материала перед началом работы	
		Готовить инвентарь для транспортировки, сушки и хранения изделий	
8. Подготовка глиняной	Умение определять	Осуществлять контроль за качеством керамической массы во	

массы	состав глиняной массы под поставленную задачу	время работы	
	Профессиональная подготовка глиняной массы	Проминать глиняную массу до однородного состояния без пустот	
9. Изготовление изделия ручным способом	Применение метода отминки	Формовать изделие по гипсовой форме	
		Уметь обработать внешние края изделия	
	Применение метода жгута	Осуществлять формование изделия без пустот, однородной массой и равномерными стенками	
		Зачищать неровности и придавать изделию заданную форму	
	Изготавливать объемные изделия формования из жгута		
10. Декорирование изделий	Нанесение декора на изделие и его доводка на этапе лепки	Доводить изделия с помощью инструмента до необходимых пропорций	
		Наносить декор с использованием инструмента или отлепленных вручную деталей	
	Нанесение ангобов на кожетвердое изделие	Выбирать правильные инструменты для декорирования изделия ангобами	
		Осуществлять равномерное нанесение ангобов на заданный рисунок	
	Нанесение глазури	Покрывать ангобированное изделие бесцветной глазурью равномерным слоем	
		Выбирать правильный инструмент для работы с глазурью, осуществлять качественное нанесение глазури на обожженный черепок	
		Осуществлять правильную подготовку глазурованного изделия для обжига	
	11. Сушка	Организация	Готовить изделие к

изделия	условий для высыхания изделия	транспортировке для	
		осуществления сушки	
12. Обжиг	Загрузка и выгрузка изделия в электрическую печь	Организовывать правильную среду для равномерного высыхания изделий	
		Осуществлять правильную загрузку изделия в печь	
		Программировать режим обжига	
		Осуществлять выгрузку изделий из печи	
		Осуществлять транспортировку готовых изделий	
<b>ИТОГО</b>			

#### 4.4. Компетенция «Специалист по созданию мобильного кино»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Количес- тво баллов от 0 до 5
Создание сценария фильма	Разработка сюжетного хода сценария в соответствии с основными правилами драматургии	Сценарий должен быть разбит на три составляющие: начало-середину-конец и содержать указания на инициирующее событие и кульминацию фильма. В чем заключается основной конфликт фильма. Кто главный герой фильма, его цель, меняется ли он к финалу фильма? Должны быть определены подсюжеты фильма. Должна быть создана раскадровка одного или нескольких подсюжетов фильма	
Подготовка к съемкам	Выбор локаций, кастинг актеров, возможные цветовые и световые	Обосновать выбор (необходимость) тех или иных художественных приемов, особенностей актеров и локаций для раскрытия сюжета Вашего фильма	

	решения для фильма		
Съемка	Подготовка техники Настройка камеры телефона, фото видео камеры	Производить настройку фото видео камеры (устанавливать разрешение, правильную экспозицию, баланс белого, работа с фокусом)	
Работа со звуком	Осуществлять звукозапись, контролируя звук на всех этапах съемки	Использовать технические средства звукозаписи (микрофон, программа для аудиозаписи)	
Работа с камерой	Снимать согласно правилам мונהжа	Снимать по крупностями, линиям взаимодействия. Использовать штатив.	
Монтаж	Работать в монтажных программах, выполнять монтаж фильма	Смонтировать аудио и видео материал фильма в соответствии с основными правилами монтажа, сделать цветокоррекцию, использовать музыку, создать титры	
Размещение ролика на Youtube канале		Размещение в Интернет-ресурсе и направление ссылки адресату	

#### 4.5. Компетенция «Модельер конструктор»

Контроль и оценка результатов освоения компетенций в рамках выполнения Модуля 1 «Создание эскиза коллекции одежды из предложенных материалов в технике «Коллаж»»

Основные показатели оценки результата.	Формы и методы контроля и оценки	Количество баллов от 0 до 5
--	----------------------------------	-----------------------------

Подготовка рабочего места: оборудование, сырье, исходные материалы в соответствии с инструкциями и требованиями	Экспертное наблюдение при выполнении задания	
Графическое изображение высокого качества, линии четкие, карандашные линии отсутствуют	Экспертное наблюдение при выполнении задания и оценка готового продукта	
Презентация страницы аккуратная и опрятная	Экспертное наблюдение при выполнении задания	
Эскизы отражают правильное количество в соответствии с заданием	Экспертное наблюдение при выполнении задания	
Эскизы точно демонстрируют детали	Оценка готового продукта.	
Эскиз пропорционален проекции конструктивных и модельных линий обоснованы	Оценка готового продукта.	
Эскизы демонстрируют понимание свойств ткани	Оценка готового продукта.	

Контроль и оценка результатов освоения компетенций в рамках выполнения Модуля 3 «Моделирование и декорирование модели одежды» (футболка с элементами кастомайзинга , роспись по ткани)

Основные показатели оценки результата.	Формы и методы контроля и оценки	Количество баллов от 0 до 5
Подготовка рабочего места: оборудование, сырье, исходные материалы в соответствии с	Экспертное наблюдение при выполнении задания	

инструкциями и требованиями		
Посадка изделия на манекене	Оценка готового продукта	
Качество швов и применение техники изготовления	Экспертное наблюдение при выполнении задания	
Функциональность и практичность изделия в сочетании с декором	Экспертное наблюдение при выполнении задания	
Оптимальное и обоснованное использование материалов	Экспертное наблюдение при выполнении задания и оценка готового продукта	
Уровень технической сложности	Оценка готового продукта.	
Организация рабочего места и соблюдение техники безопасности	Экспертное наблюдение при выполнении пробы и оценка готового продукта	
Дизайн декора (креативность)	Оценка готового продукта	
Масштаб и пропорции	Оценка готового продукта	
Внешний вид изделия и ВТО	Оценка готового продукта	

## V. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИЙ

### 5.1. Техническое описание стандарта профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровень квалификации		
			1 уровень квалификации	2 уровень квалификации	3 уровень квалификации
1.Создание сценария анимационного ролика	Разработка сюжетного хода сценария	Разрабатывать сюжетный ход сценария в соответствии с конкурсным заданием	+	+	+
		Применять законы драматургии для развития основной идеи		+	+
	Разработка персонажей и их характеров	Определять круг действующих лиц (персонажей)	+	+	+
		Создавать эскизы, отражающие образы персонажей	+	+	+
		Определять основные качества и черты характеры персонажей			+
	Создание режиссерского сценария по заданной схеме (3-7 сцен)	Составлять текстовые описания действий на экране (по каждой сцене с указанием: места, времени, участников, деталей происходящих событий)		+	+
		Составлять тексты диалогов, слов за кадром.		+	+
		Описывать действия персонажей, направление и темпа их движения			+
		Рассчитывать хронометраж для каждой сцены			+
	Определение	Выделять ключевые события сцены		+	+

	раскадровки мультфильма	Создавать серию рисунков, отражающих развитие каждой сцены	+	+	+
		Учитывать композицию кадра и мизансцен			+
		Применять при создании раскадровки крупности (общий, средний, крупный план, детали)		+	+
2.Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов	Предварительная работа по оформлению персонажей для перекладки и фона	Определять размер, ракурс и пропорции при создании персонажей для каждой сцены		+	+
		Выбирать материал для создания анимационных персонажей и фона	+	+	+
	Изготовление анимационных персонажей для перекладки и фона	Создавать персонажи из бумаги	+	+	+
		Разрабатывать колористическое решение при создании персонажей и фона с учетом передаваемого в сцене настроения		+	+
		Создавать подвижные детали, обеспечивающие, движение, мимику, артикуляцию		+	+
		Использовать законы перспективы при изображении предметов			+
Гармонично располагать объекты в соответствии с замыслом			+		
3.Визуализация движения анимационных персонажей	Подготовка к съемке	Готовить сцену для съемки с учетом использования слоев мультстанка для перекладной анимации	+	+	+
		Учитывать композицию кадра		+	+



с помощью покадрового движения частей объекта перекладки		Определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с паспортом сцены			+
	Визуализация движения персонажей	Перемещать части анимируемого персонажа для создания ключевых поз	+	+	+
		Осуществлять детальную проработку движений и выразительных поз и мимики		+	+
		Применять принципы анимации для визуализации характерного движения			+
		Передавать плавность движений, используя при съемке 6-10 кадров в секунду	+	+	+
		Передавать плавность движений, используя при съемке 10-16 кадров в секунду			+
4.Выполнение съемки и видеомонтажа	Настройка фото видео камеры и программы для съёмки	Производить настройку фото видео камеры (устанавливать разрешение, правильную экспозицию, баланс белого, работа с фокусом).	+	+	+
		Производить настройку программы для съёмки	+	+	+
		Производить фото съёмку по направляющим в режиме Хромакей			+
		Производить фото съёмку в режиме виртуального фона			+
	Осуществление контроля качества	Производить просмотр отснятого материала в режиме «Тайминг»	+	+	+
	Осуществление звукозаписи	Создавать звуковой образ в соответствии с художественным замыслом			+
		Использовать технические средства звукозаписи (микрофон, программа для аудиозаписи)	+	+	+

		Выполнять монтаж, коррекцию и сохранение звуковых файлов.	+	+	+
Выполнение монтажа анимационного ролика		Монтировать аудио и видео материал в соответствии со стандартами анимационного производства		+	+
		Производить коррекцию цветов в файле			+
		Производить изменение масштаба таймлинии.	+	+	+
		Применять Эффекты: Хромакей, Стабилизация, Выделение и цензура, Масштаб и панорама, Кадрирование			+
		Применять обратное проигрывание		+	+
		Производить синхронизацию видео- и аудиофайлов, редакцию звука.	+	+	+
		Производить создание и оформление названия титров	+	+	+
		Производить проверку монтажа, проверку уровня звучания, исправление возникших проблем.		+	+
		Сохранять файлы в соответствующем формате.	+	+	+
		Осуществлять экспорт ролика для публикации в сети Интернет	+	+	+
		Организовывать и поддерживать структуру папок при организации медиоданных.		+	+
			<b>ИТОГО</b>	<b>19</b>	<b>33</b>

## 5.2. Техническое описание стандарта профессии «Гончар»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровни квалификации		
			1 уровень	2уровень	3 уровень
13. Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий	Соблюдение техники безопасности и охраны труда	Подготавливать и поддерживать рабочее пространство в безопасном, аккуратном и рабочем состоянии	+	+	+
		Подготовка инструментов и оборудования	+	+	+
	Проверять надлежащее состояние рабочего инструмента	+	+	+	
	Проводить тестирование работоспособности гончарного оборудования	+	+	+	
	Проверять наличие необходимого инструмента и материала перед началом работы	+	+	+	
		Готовить инвентарь для транспортировки их хранения изделий	+	+	+
14. Подготовка глиняной	Дозировка глиняной массы под	Определять количество требуемой глиняной массы		+	+

массы	задачу	Уметь пользоваться весами		+	+
	Профессиональная подготовка глиняной массы	Проминать глиняную массу до однородного состояния без пустот		+	+
15. Формовка изделия	Центровка.	Визуально и тактильно определять центр гончарного круга для крепления заготовки	+	+	+
	Изготовление геометрических форм:  плоских, вертикальных, сферических	Проводить отбалансировку куска глины на диске гончарного станка	+	+	+
		Формировать плоские формы	+	+	+
		Формировать цилиндрические формы	+	+	+
		Формировать сферы		+	+
16. Декорирование изделий и их доводка	Нанесение декора на изделие	Доводить изделие с помощью инструмента до необходимых пропорций		+	+
		Наносить декор с использованием инструмента	+	+	+
17. Сушка изделия	Организация условий высыхания изделия	Готовить изделие к транспортировке для осуществления сушки	+	+	+
		Организовывать правильную среду для равномерного высыхания изделий	+	+	+

18. Обжиг	Загрузка и выгрузка изделия в электрическую печь	Осуществлять загрузку изделия в печь		+	+
		Программировать режим обжига изделий			+
		Осуществлять выгрузку изделия из печи			+
		Осуществлять транспортировку готовых изделий			+
<b>ИТОГО УМЕНИЙ ПО УРОВНЯМ</b>			<b>12</b>	<b>18</b>	<b>21</b>

### 5.3. Техническое описание стандарта профессии «Керамист»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровни квалификации		
			1 уровень	2 уровень	3 уровень
1. Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий	Соблюдение техники безопасности и охраны труда	Подготавливать и поддерживать рабочее пространство в безопасном, аккуратном и рабочем состоянии	+	+	+
		Соблюдать технику безопасности и охраны труда	+	+	+
	Проверка работоспособности оборудования и инструментов	Проверять надлежащее состояния рабочего инструмента	+	+	+
		Проверять состояние гипсовых форм		+	+
		Проверять наличие необходимого инструмента и материала перед началом работы	+	+	+

		Готовить инвентарь для транспортировки, сушки и хранения изделий		+	+
2.Подготовка глиняной массы	Умение определять состав глиняной массы под поставленную задачу	Осуществлять контроль за качеством керамической массы во время работы	+	+	+
	Профессиональная подготовка глиняной массы	Проминать глиняную массу до однородного состояния без пустот	+	+	+
3.Изготовление изделия ручным способом	Применение метода отминки	Формовать изделие по гипсовой форме	+	+	+
		Уметь обработать внешние края изделия	+	+	+
	Применение метода жгута	Осуществлять формование изделия без пустот, однородной массой и равномерными стенками	+	+	+
		Зачищать неровности и придавать изделию заданную форму	+	+	+
		Изготавливать объемные изделия формования из жгута	+	+	+
4.Декорирование изделий	Нанесение декора на изделие и его доводка на этапе лепки	Доводить изделия с помощью инструмента до необходимых пропорций	+	+	+
		Наносить декор с использованием инструмента или отлепленных вручную деталей		+	+
	Нанесение ангобов на кожетвердое изделие	Выбирать правильные инструменты для декорирования изделия ангобами	+	+	+
		Осуществлять равномерное нанесение ангобов на заданный рисунок	+	+	+
	Нанесение глазури	Покрывать ангобированное изделие бесцветной глазурью равномерным слоем		+	+

		Выбирать правильный инструмент для работы с глазурью, осуществлять качественное нанесение глазури на обожженный черепок	+	+	+
		Осуществлять правильную подготовку глазурованного изделия для обжига	+	+	+
5.Сушка изделия	Организация условий для высыхания изделия	Готовить изделие к транспортировке для осуществления сушки	+	+	+
		Организовывать правильную среду для равномерного высыхания изделий		+	+
6.Обжиг	Загрузка и выгрузка изделия в электрическую печь	Осуществлять правильную загрузку изделия в печь		+	+
		Программировать режим обжига			+
		Осуществлять выгрузку изделий из печи			+
		Осуществлять транспортировку готовых изделий			+
<b>ИТОГО</b>			<b>17</b>	<b>20</b>	<b>21</b>

#### 5.4. Техническое описание стандарта профессии «Специалист по созданию мобильного кино»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровень квалификации		
			1 уровень	2 уровень	3 уровень
1.Создание сценария короткометражного фильма	Разработка сюжетного хода сценария	Формулировать цель видеоролика и целевую аудиторию зрителей	+	+	+
		Разрабатывать сюжетный ход сценария в соответствии с конкурсным заданием	+	+	+
		Применять законы драматургии для развития		+	+

		основной идеи			
	Проработка героев и их характеров	Определять круг действующих лиц (героев)	+	+	+
	Создание режиссерского сценария по заданной схеме (3-7 сцен)	Составлять текстовые описания действий на экране (по каждой сцене с указанием: места, времени, участников, деталей происходящих событий)		+	+
		Составлять тексты диалогов, слов за кадром		+	+
		Описывать действия персонажей, направление и темп их движения			+
		Рассчитывать хронометраж для каждой сцены			+
	Определение раскадровки фильма	Выделять ключевые события сцены		+	+
		Учитывать композицию кадра и мизансцен			+
		Применять при создании раскадровки крупности (общий, средний, крупный план, детали)		+	+
2.Выполнение съемки и звукозаписи	Настройка фото/видео камеры	Производить настройку камеры мобильного телефона (устанавливать разрешение, правильную экспозицию, баланс белого, работа с фокусом).	+	+	+
		Производить настройку программы для съёмки	+	+	+
		Производить фото съёмку по направляющим в режиме Хромакей			+
		Производить фото съёмку в режиме виртуального фона			+



	Осуществление контроля качества съемки материала	Производить просмотр отснятого материала в режиме «Тайминг»	+	+	+
	Осуществление звукозаписи	Создавать звуковой образ в соответствии с художественным замыслом			+
		Использовать технические средства звукозаписи (микрофон, программа для аудиозаписи)	+	+	+
		Выполнять монтаж, коррекцию и сохранение звуковых файлов.	+	+	+
3.Выполнение монтажа видеоролика	Осуществление монтажа с использованием медиа инструментов	Монтировать аудио и видео материал в соответствии со стандартами кинопроизводства		+	+
		Производить коррекцию цветов в файле			+
		Производить изменение масштаба таймлинии	+	+	+
		Применять Эффекты: Стабилизация, Выделение и цензура, Масштаб и панорама, Кадрирование			+
		Применять аудио- и визуальные эффекты для дополнения картины		+	+
		Применять обратное проигрывание		+	+
	Осуществление «белового» монтажа и сохранение видеоролика	Производить синхронизацию видео- и аудиофайлов, редакцию звука.	+	+	+
		Производить создание и оформление названия титров	+	+	+
		Производить проверку монтажа, проверку уровня звучания, исправление возникших проблем.		+	+

		Сохранять файлы в соответствующем формате	+	+	+
		Осуществлять экспорт ролика для публикации в сети Интернет	+	+	+
		Организовывать и поддерживать структуру папок при организации медиоданных		+	+
		<b>ИТОГО</b>	<b>13</b>	<b>25</b>	<b>32</b>

### 5.5. Техническое описание стандарта профессии «Модельер конструктор»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровень квалификации		
			1 уровень	2 уровень	3 уровень
1. «Создание эскиза коллекции одежды из предложенных материалов в технике «Коллаж»».	Разработка и выполнение эскизов швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента (в том числе дизайнерских и эксклюзивных) с учетом пожеланий заказчика	Основные законы, правила и средства композиции	+	+	+
		Правила разработки эскиза модели, техники зарисовки стилизованных фигур и моделей изделий	+	+	+
		Классификация и ассортимент швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий		+	+
		Стили, тенденции и направления моды в одежде текущего сезона	+	+	+
		История костюма разных стилей и направлений в дизайне	+	+	+

		Определять цветовые решения основных и отделочных материалов, фурнитуры с учетом модных тенденций сезона, особенностей фигуры заказчика	+	+	+
		Выбирать материалы и фурнитуру к изделиям с учетом модных тенденций сезона, индивидуальных особенностей фигуры заказчика	+	+	+
2. «Конструирование, моделирование и изготовление юбки».	Разработка лекал швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	Технология изготовления швейных изделий различного ассортимента из текстильных материалов, меха и кожи		+	+
		Снятие необходимых размерных признаков фигуры заказчика	+	+	+
		Разработка лекал модельных конструкций швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента на основе эскизов			+
		Разработка лекал модельных конструкций швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента на основе эскизов			+
		Расчет и изготовление лекал базовых конструкций одежды ведущих силуэтных форм на типовую фигуру по рекомендуемым типоразмерам фигур, их пополнение и обновление в соответствии с современными модными тенденциями			+

	Изготовление производных и вспомогательных лекал (воротников, лацканов, бортов, клапанов, накладных карманов) в соответствии с современными модными тенденциями			+
Разработка конструкций дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	Методики конструирования швейных изделий различного ассортимента из текстильных материалов, меха и кожи			+
	Выбор системы конструирования швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента			+
Раскрой дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	Выполнять раскладку лекал на материале	+	+	+
	Определение расхода материалов для изготовления изделий различного ассортимента в зависимости от сложности изделия и фигуры заказчика	+	+	+
	Выкраивать детали швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	+	+	+
Выполнение комплекса работ в процессе ремонта или изготовления	Контролировать качество раскладки лекал и выкроенных деталей швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	+	+	+

	дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента по индивидуальным заказам	Пользоваться инструментами для раскроя изделий различного ассортимента из текстильных материалов	+	+	+
	Организация деятельности портных по ремонту или пошиву дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	Рационально организовывать рабочее место, соблюдать требования охраны труда, электробезопасности, гигиены труда, пожарной безопасности, осуществлять текущий уход за рабочим местом	+	+	+
	Организация деятельности портных по ремонту или пошиву дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	Устройство, правила эксплуатации применяемого оборудования, инструментов и приспособлений	+	+	+
3.«Моделирование и декорирование модели одежды» (футболка)	Изучение модных тенденций в дизайне швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	Осуществлять поиск различных источников информации о направлениях моды (журналов, каталогов, интернет-ресурсов) для разработки каталогов моделей одежды	+	+	+

	Подбор моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков	Разрабатывать эскизы моделей с учетом модных тенденций, сезона, возрастных и полнотных групп	+	+	+
	Разработка моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков	Использовать оргтехнику (компьютер, сканер, ксерокс, принтер)		+	+
Пользоваться современными графическими редакторами и программами для разработки эскизов моделей одежды			+	+	
Подбирать цветовое решение основных и отделочных материалов, фурнитуры с учетом модных тенденций сезона, особенностей фигуры заказчика		+	+	+	
Выбирать материалы и фурнитуру с учетом модных тенденций сезона, особенностей фигуры заказчика		+	+	+	
		<b>ИТОГО</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>28</b>

## VI. Инфраструктурные листы для оборудования рабочих мест по каждой компетенции

### 6.1. Компетенция: «Специалист по созданию анимационных роликов»

РАБОЧИЕ МЕСТА				
ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)				
№	Наименование	Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента	Ед. измерения	Кол-во
1	Ноутбук с Операционной системой Microsoft Windows 10, либо компьютер с монитором с Операционной системой Microsoft Windows 10	Минимальный требования: ноутбук, процессор Intel Core i5, 2.3 GHz, экран 15,6, Оперативная память минимум 4 Гб. Видеокарта NVIDIA® серии GeForce® 8, Intel® HD Graphics 2000 и выше, разрешение экрана 1280 × 768. Рекомендуемые требования: Ноутбук процессор Intel Core i7, частота 2700 MHz/размер экрана 17.3"/1920x1080/оперативная память 8Gb/1000Gb HDD/, видеокарта NVIDIA GeForce GTX 1050// ОС	шт.	1
2	Мультстанок для перекладной анимации СПАФ-32М	<a href="http://www.disys.ru/sortingcatalogue/school/1/multi/01">http://www.disys.ru/sortingcatalogue/school/1/multi/01</a>	шт.	1
3	Клавиатура, мышь	на усмотрение организатора	шт.	1

	(проводные/беспроводные)			
4	USB флешка 8 Гб	С поддержкой USB 2.0	шт.	1
5	Программное обеспечение	Программа для съемки Анимашутер(Россия), видеоредактор и фоторедактор Мовави (Россия), программа для звукозаписи Audacity СПО	шт.	4
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
1	Комплект для перекладной анимации	<a href="http://mult-shkola.ru/materialy/nabor-multiplikatora-dlya-perekladki/">http://mult-shkola.ru/materialy/nabor-multiplikatora-dlya-perekladki/</a>	шт.	1
2	Бумага формата А4	20 листов, 80 г/м		
3	Набор бумаги для пастели	формат А 3, 12 листов, 160 г/м	шт.	1
4	Набор цветной бумаги	12 листов, 50-80 гр/м	шт.	1
5	Карандаши простые	М, М2	шт.	3
6	Точилка		шт.	1
7	Ластик		шт.	2
8	Карандаши цветные	18 цветов	шт.	1
9	Краски Гуашь	12 цветов	шт.	1
10	Набор кисточек для рисования	№ 1, 3, 6, 9	шт.	4
11	Стакан для воды непроливайка		шт.	1
12	Пластелин	18 цветов	шт.	1
1	Ножницы		шт.	2



3				
1 4	Клей	ПВА	шт	1
1 5	Фломастеры	12 шт.	шт.	1
1 6	Сыпучий материал	Манка, кофе	шт.	2
1 7	Ручка	Шариковая	шт.	1
<b>МЕБЕЛЬ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Стол	1200*700 мм	шт.	2
2	Стул	на усмотрение организатора	шт.	4
<b>СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1		на усмотрение организатора	шт.	-
2		на усмотрение организатора	шт.	-
3		на усмотрение организатора	шт.	-
4		на усмотрение организатора	шт.	-
5		на усмотрение организатора	шт.	-
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)</b>				
<b>№</b>	<b>Требование (описание)</b>			
1	Электричество на 1 пост для участника, минимум 3 розетки 230 вольт, 16А			

2	Отсутствие света, создающего блики на рабочем поле Мультистанков (солнечный свет, софиты, прямой свет ламп и т.д.)			
3	Звуконепроницаемая кабина с оборудованием: ноутбук, конденсаторный студийный микрофон, поп-фильтр, внешняя звуковая карта	МК-012-01, "Октава", <a href="http://www.oktavatula.ru/production/mikrofony/">http://www.oktavatula.ru/production/mikrofony/</a> , ноутбук: Windows 10, процессор Intel Core i5 2.3 GHz, Оперативная память минимум 4 Гб.	шт.	1
<b>ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ</b>				
<b>ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И ТД.)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>

	Персональный компьютер с Операционной системой Microsoft Windows 10	Минимальный требования: Компьютер, системные требования: Windows 7, 8, 10, процессор Intel Core i5 2.3 GHz, Оперативная память минимум 4 Гб. Видеокарта NVIDIA® серии GeForce® 8, Intel® HD Graphics 2000 или AMD Radeon™ R600 и выше. Рекомендуемые требования: процессор Intel Core i5 2.6 GHz// видеокарта GeForce GTX 960// 8GB DDR4 оперативной памяти//	шт.	1
	МФУ А4, лазерное	На усмотрение организатора	шт.	-
<b>Канцелярские товары</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Бумага А4	на усмотрение организатора	пачка 500 листов	-
2	Скотч прозрачный	на усмотрение организатора	шт.	-
3	Ручка шариковая	на усмотрение организатора	шт.	-
4	Степлер со сккобами	на усмотрение организатора	шт.	-
5	Скрепки канцелярские	на усмотрение организатора	упак	-
6	Папка со скоросшивателем	на усмотрение организатора	шт.	-
7	Планшет канцелярский с зажимом	на усмотрение организатора	шт.	-
8	Файлы А4	на усмотрение организатора	упак	-
10	Линейка 30 см	на усмотрение организатора	шт.	-
11	Флешка	на усмотрение организатора	шт.	-

1	Ножницы	на усмотрение организатора	шт.	-
2				
<b>"ТУЛБОКС" РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ПРИВЕЗТИ С СОБОЙ УЧАСТНИКИ</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Музыкальные композиции с обязательным указанием имен авторов	Флешка		
2	Материалы для реализации авторских замыслов, которых нет в раздаточных материалах.			

## 6.2. Компетенция «Гончар»

<b>РАБОЧИЕ МЕСТА</b>				
<b>ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО )</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Гончарный станок		шт.	1
2	Турнетка		шт.	1

3	Ведро		шт.	2
4	Цикля деревянная		шт.	1
5	Струна подрезная		шт.	1
6	Шило		шт.	1
7	Линейка		шт.	1
8	Кронциркуль		шт.	1
9	Спунж		шт.	1
10	Стек		шт.	2
11	Стек-петля		шт.	1
12	Емкость для воды	1 литр	шт.	1
13	Полотенце синтетическое		шт.	2
14	Поднос фанерный		шт.	4
15	Весы	до 5 кг	шт.	1
16	Цикля металлическая		шт.	1

#### РАБОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ

№	Наименование	Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента	Ед. измерения	Кол-во
1	Глина красная или белая для гончарных работ		кг	40

<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО )</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Бумажные полотенца		шт.	1
<b>МЕБЕЛЬ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО )</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Стол рабочий	1000*600 мм	шт.	2
	Стул			2
1	Стеллаж		шт.	1
<b>СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО )</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Фартук гончарный		шт.	1
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)</b>				
<b>№</b>	<b>Требование (описание)</b>			
1	Электричество на 1 пост для участника, минимум 3 розетки 230 вольт, 16А			
2	Подключение воды			

**ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ****ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Гончарный станок		шт.	5
2	Стол		шт.	10
3	Стул		шт.	10
4	Турнетка		шт.	10
	Ведро	20л	шт.	20
	Стеллаж		шт.	5
	Весы	до 5 кг	шт.	5
	Поднос фанерный		шт.	20
	Емкость для воды	2 л	шт.	5
	Полотенце синтетическое		шт.	20
	Глина гончарная		кг	400

**"ТУЛБОКС" РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ПРИВЕЗТИ С СОБОЙ УЧАСТНИКИ**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
	Цикля деревянная		шт	1

	<b>Струна подрезная</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Шило</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Линейка</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Кронциркуль</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Спунж</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Стек</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Стек-петля</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<b>Цикля металлическая</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>

### 6.3. Компетенция «Керамист»

<b>РАБОЧИЕ МЕСТА</b>				
<b>ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента</b>	<b>Ед. измерен ия</b>	<b>Кол- во</b>
1	Печь для обжига керамики	На усмотрение технического партнера и организатора	шт.	1
2	Сушильный шкаф для сушки керамических изделий	На усмотрение технического партнера и организатора	шт.	1
3	Профессиональный фен	На усмотрение технического партнера и организатора	шт.	1
4	Турнетка	На усмотрение технического партнера и организатора	шт.	2



5	Светильник над столом	на усмотрение организатора	шт.	2
6	Полки для складирования готовых изделий и сушки	Высота 1500см , ширина 50см, количество полок 4-5	шт.	2
7	Лещадки в печь для обжига	полочки по размеру печей для обжига	шт.	2
8	Стойки для лещаток		шт.	8

**РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)**

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерен ия	Кол- во
1	Глина МКФ-2	На усмотрение технического партнера	шт.	25кг
2	Ангобы 5 цветов (белый, синий, желтый, красный, зеленый)	На усмотрение технического партнера	гр	200г р*5
3	Глина шамотная	На усмотрение технического партнера	шт.	25кг
4	Глазурь 5 цветов (делая, синяя, желтая, красная, зеленая)	На усмотрение технического партнера	гр	200г р*5
5	Глазурь бесцветная	На усмотрение технического партнера	гр	500
6	Бумага А-4	На усмотрение организатора	шт.	20
7	Ластик	На усмотрение организатора	шт.	2
8	Скалки для раскатки глины	На усмотрение организатора (обыкновенные, для теста или пусть привозят с собой :-))	шт.	2
9	Линейки до 30см	На усмотрение организатора	шт.	2
10	Мисочки для воды	На усмотрение организатора	шт.	3
11	Емкости пустые для разведения глазури и ангобов	На усмотрение технического партнера	шт.	10

1 2	Простые карандаши	На усмотрение организатора	шт.	2
1 3	Поролоновые губки	На усмотрение организатора	шт.	4
1 4	Палитра для работы с глазурями	На усмотрение технического партнера	шт.	2
1 5	Тальк	На усмотрение технического партнера	шт.	100г р
1 6	Кисточки для нанесения ангоба	На усмотрение технического партнера	шт.	5
1 7	Кисточки для нанесения глазури	На усмотрение технического партнера	шт.	5
1 8	Инструменты для работы с глиной ( набор стеков)	На усмотрение технического партнера	шт.	2
1 9	Ведро для смыва глины (10литровое)	На усмотрение организатора	шт	1
2 0	Целлофановые пакеты	На усмотрение организатора	шт.	10
2 1	Мусорные пакеты	На усмотрение организатора	уп	1
2 2	Пластиковая коробочка под инструменты	На усмотрение организатора	шт	2
2 3	Нож скульптурный для резки глины	На усмотрение техничекого партнера	шт	2
2 4	Ножницы	На усмотрение организатора	шт	1
2 5	Салфетки микрофибра	На усмотрение организатора	уп	2

2 6	Салфетки брезентовые для раскатки глины	На усмотрение технического директора ( советуемса с главным экспертом), требует согласования, можно сделать.	шт	4
2 7	Струна обрезная для резки глины	На усмотрение технического директора ( советуемса с главным экспертом), можно сделать, требует согласования.	шт	1
2 8	Планшеты для сушки и транспортировки изделий 40*50 из ДСП	На усмотрение технического партнера	шт	6
2 9	Ткань двунитка	Согласование с экспертом или на усмотрение технического партнера	м	2+2
3 0	20-ти литровая бутылка с водой , с помпой	На усмотрение организатора	шт	1
3 1	Разовые стаканчики 200мл	На усмотрение организатора	шт	20
3 2	Ведро для мусора	На усмотрение организатора	шт.	1

**МЕБЕЛЬ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Стол (устойчивый!),	1200*700 ( размеры могут быть изменены, но не в сторону уменьшения)	шт.	1
2	Стол для раскатки глины (устойчивый)	60*60 (желательно)	шт	1
3	Табуретки (устойчивые)	на усмотрение организатора	шт.	2
4	Стул деревянный	на усмотрение организатора	шт	2

**СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с</b>	<b>Ед.</b>	<b>Кол-</b>
----------	---------------------	---	------------	-------------

		тех. описанием позиции	измерен ия	во
1	Фартуки ( можно с логотипом соревнований)	на усмотрение организатора	шт.	2
2	Крем для рук	на усмотрение организатора	шт.	1
3	Полотенце для рук	на усмотрение организатора	шт.	2
4	Пластырь ( в случае повреждения кожи)	на усмотрение организатора	шт.	1
5	Перчатки резиновые (медицинские)	на усмотрение организатора	шт.	4
6	Перчатки простые	на усмотрение организатора	шт.	2
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)</b>				
<b>№</b>	<b>Требование (описание)</b>			
1	Электричество на 1 пост для участника, минимум 3 розетки 230 вольт, 16А			
2	Подключение воды( Вода может быть в стороне, только для того, чтобы помыть руки и рабочее место. Надо учесть то, что на руках будут остатки глины).			
<b>ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ</b>				
<b>ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И ТД.)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерен ия</b>	<b>Кол- во</b>
1	Персональный компьютер с Операционной системой Microsoft Windows 10	На усмотрение организатора	шт.	1
2	Клавиатура, мышь	На усмотрение организатора	шт.	1
2	МФУ А4, лазерное	На усмотрение организатора	шт.	1
2	Кулер	На усмотрение организатора	шт.	1

3	Стулья офисные	На усмотрение организатора		4
3	Стол письменный	На усмотрение организатора	шт.	1
4	Вешалка для одежды	На усмотрение организатора		1
5	Емкость для мусора	На усмотрение организатора	шт.	1
6	Щетка, веник , швабра для уборки глины после работы на площадке	На усмотрение организатора	шт.	3
7	Ведро для воды	На усмотрение организатора	шт.	1
8	Полотенца бумажные	На усмотрение организатора	шт.	5
8	Пластиковые стаканчики	На усмотрение организатора	шт.	20
<b>Канцелярские товары</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Бумага А4	на усмотрение организатора	пачка 500 листов	-
2	Скотч прозрачный	на усмотрение организатора	шт.	1
3	Ручка шариковая	на усмотрение организатора	шт.	4
4	Степлер со скобами	на усмотрение организатора	шт.	1
5	Скрепки канцелярские	на усмотрение организатора	упак	1
6	Папка со скоросшивателем	на усмотрение организатора	шт.	1
7	Планшет канцелярский с зажимом	на усмотрение организатора	шт.	6
8	Файлы А4	на усмотрение организатора	упак	уп
10	Линейка 30 см	на усмотрение организатора	шт.	4

1	Флешка	на усмотрение организатора	шт.	1
1 2	Ножницы	на усмотрение организатора	шт.	4
<b>"ТУЛБОКС" РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ПРИВЕЗТИ С СОБОЙ УЧАСТНИКИ</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
	*****	*****	*****	***** *

#### 6.4. Компетенция «Специалист по созданию мобильного кино»

<b>РАБОЧИЕ МЕСТА</b>				
<b>ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Штатив 180 см с креплением для телефона	на усмотрение организатора	шт.	1
2	Кольцевой осветитель для селфи	Размер 525x525x45mm	шт.	1
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
2	Бумага для раскадровки и оформления сценария	20 листов	шт.	1

3	Блокнот	80 листов	шт.	1
4	Ручка	Шариковая	шт.	3
<b>МЕБЕЛЬ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Стол компьютерный	1000*600 мм	шт.	1
2	Кресло/Стул	на усмотрение организатора	шт.	1
<b>СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Защитные очки	на усмотрение организатора	шт.	-
2	Перчатки	на усмотрение организатора	шт.	-
3	Халат	на усмотрение организатора	шт.	-
4	Беруши	на усмотрение организатора	шт.	-
5	Шапочка для волос (головной убор)	на усмотрение организатора	шт.	-
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)</b>				
<b>№</b>	<b>Требование (описание)</b>			
1	Электричество на 1 пост для участника, минимум 3 розетки 230 вольт, 16А			
2	Подключение воды			
<b>ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ</b>				
<b>ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И ТД.)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>

	Персональный компьютер с Операционной системой Microsoft Windows 10	Минимальный требования: процессор Intel Core i5 3.0GHz// GeForce GTX 970// 24GB DDR4 оперативной памяти// ssd 128 Рекомендуемые требования: процессор Intel Core i7 3.0 GHz// GeForce GTX 1060// 32GB DDR4 оперативной памяти// ssd 256		
	МФУ А4, лазерное	На усмотрение организатора	шт.	0
<b>Канцелярские товары</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Бумага А4	на усмотрение организатора	пачка 500 листов	-
2	Скотч прозрачный	на усмотрение организатора	шт.	-
3	Ручка шариковая	на усмотрение организатора	шт.	-
4	Степлер со сккобами	на усмотрение организатора	шт.	-
5	Скрепки канцелярские	на усмотрение организатора	упак	-
6	Папка со скоросшивателем	на усмотрение организатора	шт.	-
7	Планшет канцелярский с зажимом	на усмотрение организатора	шт.	-
8	Файлы А4	на усмотрение организатора	упак	-
10	Линейка 30 см	на усмотрение организатора	шт.	-
11	Флешка	на усмотрение организатора	шт.	-
12	Ножницы	на усмотрение организатора	шт.	-
<b>"ТУЛБОКС" РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ПРИВЕЗТИ С СОБОЙ УЧАСТНИКИ</b>				



№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
	*****	*****	*****	*****

### 6.5. Компетенция «Модельер конструктор»

РАБОЧИЕ МЕСТА				
ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)				
№	Наименование	Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента	Ед. измерения	Ко л-во
1	Раскройный стол	1500*1500	шт	1
2	Бытовая краеобметочная машина	Elena 664Pro	шт	1
3	Бытовая швейная машина	Elena 1150 <a href="https://www.elfort.ru">https://www.elfort.ru</a>	шт	1
4	Гладильная доска	<a href="https://www.elfort.ru">https://www.elfort.ru</a>	шт	1
5	Утюг с тефлоновой насадкой	<a href="https://www.elfort.ru">https://www.elfort.ru</a>	шт	1
6	Светильники для бытовых швейных машин на кронштейне с креплением струбциной к столешнице.	на усмотрение организатора.	шт	1
7	Сантиметровая лента из банерной ткани	на усмотрение организатора	шт	1
8	Иглы для шв. машины	на усмотрение организатора	шт	3
9	Шпулька для шв. машины	на усмотрение организатора	шт	2

10	Манекен женский портновский (в комплекте с руками к манекену)	<a href="https://www.elfort.ru/mannequins/maneken-zhenskii-monica-razmer-44-bezhevyi.htm">https://www.elfort.ru/mannequins/maneken-zhenskii-monica-razmer-44-bezhevyi.htm</a> Манекен Мягкий портновский Monica	шт	1
11	Линейка	не менее 1 м.	шт	1
12	Пластиковое лекало «Сабля»	на усмотрение организатора	шт	1
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Количество
1	Миллиметровая бумага (в рулоне)	на усмотрение организатора	м	1
2	Калька (в рулоне) для работы карандашом	на усмотрение организатора	м	1
3	Ткань( Лён)	лён или рогожка	м	1
4	Тесьма молния	25 см	шт	2
5	Флизелин ните прошивной		м	0,15
6	Нить п/э, соответствующего цвета (юбка)	на усмотрение организатора	катушки	4
7	Тесьма (S - 0,5 см. для оформления петля-держатель в юбке)	на усмотрение организатора	м	0,2
8	Пуговицы	пластик	шт	1
9	Акриловые краски, контуры по ткани	Decola 50мл., контур18мл. 5 цветов	1 комплект на 2 команды	
10	Футболка-Фуфайка	белого цвета, с рукавом, с круглым вырезом горловины 44размер, в соответствии размеру манекена	шт	1
11	Кисти	№1,3,5 -плоские	шт	3

12	Булавки		кор.	1
13	Термолента	"паутинка"	м	1
14	Клей	ПВА 85 грамм	шт	1
15	Палитра	на усмотрение организатора	шт	1
16	Ёмкость для воды	на усмотрению организатора	шт	1
17	Набор декоративной , швейной фурнитуры для Модуля 3	на усмотрение организатора по согласованию с ГЭ	шт	
18	Резерв	для батика	шт	1
19	Бумага А4		лист	10
20	Картон А3		лист	2
21	Коробка картонная	для швейной декоративной, фурнитуры Модуль 3. на усмотрение организаторов	шт	1
<b>МЕБЕЛЬ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Количество
1	Стул	офисный	шт	2
2	Стол для эскизирования	(ШхГхВ) 1000х600х750	шт	1
<b>СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)</b>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Количество
1	Резиновый коврик для утюжильного места	на усмотрение организатора	шт	1
2	Огнетушитель углекислотный ОУ-1	на усмотрение организатора	шт	2
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД</b>				

<b>(КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)</b>			
<b>№</b>	<b>Требование (описание)</b>		
1	Электричество выведено на каждое рабочее место участника (не удлинитель)		
2	Электричество, розетки на конкурсной площадке		
3	Входное напряжение в щитке 380 В		
4	Открытые провода закрыть в короба		
5	Мощность на одного участника 4000 Вт		
6	Водоотведение и раковина.		
7	Освещенность рабочих мест не менее 1000 л. Дополнительное освещение площадки по периметру, освещенность рабочих мест 1000 Lux		
8	Площадь рабочего места для швейного оборудования участника 12 м2		
9	Ковролин		

1				
<b>ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ</b>				
<b>ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И ТД.)</b>				
<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Количество</b>
1		на усмотрение организатора	шт	-
2	Аудиосистема	2 колонки, беспроводной микрофон	шт	-
3	Мусорная корзина	на усмотрение организатора	шт	-
4	Электронные часы (с обратным отсчетом)	с возможностью единого запуска (с телефона запуск)	шт	-
5	Пилот, 6 розеток	на усмотрение организатора	шт	-

6	Компьютер	на усмотрение организатора	шт	-
7	МФУ (А4, 20 стр / мин, 512Мб, цветное лазерное МФУ, факс, DADF, двустор. печать, USB 2.0, сетевой)	на усмотрение организатора	шт	-
8	Стеллаж	(ШхГхВ) 2000х500х2000 металлический, 5 полок(ШхГхВ) 2000х500х2000 металлический, 5 полок	шт	-
9	Шкаф (с замком)	не менее 12 закрываемых ящиков (ШхГхВ) 400х500х500	шт	-
10	Вешалка	на усмотрение организатора	шт	-
11	Питьевая вода	баллон для кулера 19л	шт	-
12	Кулер	на усмотрение организатора	шт	-
13	Пластиковые стаканчики	на усмотрение организатора	уп	-
14	Бумажные полотенца	на усмотрение организатора	рулон	-
15	Совок для уборки	на усмотрение организатора	шт	1
16	Щётка - веник для уборки	на усмотрение организатора	шт	1
17	Мусорная корзина	на усмотрение организатора	шт	1
<b>Канцелярские товары</b>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Количество
1	Бумага А4	на усмотрение организатора	пачка 500 листов	-
2	Скотч малярный	на усмотрение организатора	шт	-
3	Скотч двусторонний	на усмотрение организатора	шт	-

4	Скотч односторонний	на усмотрение организатора	шт	-
5	Карандаш	на усмотрение организатора	шт	-
6	Ластик	на усмотрение организатора	шт	-
7	Корректор	на усмотрение организатора	шт	-
8	Ручка шариковая	на усмотрение организатора	шт	-
9	Степлер со скобами	на усмотрение организатора	шт	-
10	Скрепки канцелярские	на усмотрение организатора	упак	-
11	Файлы А4	на усмотрение организатора	упак	-
12	Маркер черный	на усмотрение организатора	шт	-
13	Планшет для бумаги	на усмотрение организатора	шт	-
14	Нож канцелярский	на усмотрение организатора	шт	-
15	Ножницы	на усмотрение организатора	шт	-
16	Скотч красный (или красный в полоску )	на усмотрение организатора	шт	0
17	Папка для КД	на усмотрение организатора	шт	0
18	Сантиметровая лента из банерной ткани	на усмотрение организатора	шт	1

**"ТУЛБОКС" РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ПРИВЕЗТИ С СОБОЙ УЧАСТНИКИ**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Количество</b>
1	Портновские булавки (коробка)	На усмотрение участника	упаковка	
2	Сантиметровая лента	На усмотрение участника	шт	
3	Линейка треугольник	На усмотрение участника	шт	
4	Линейка измерительная	На усмотрение участника	шт	

5	Спец рабочие инструменты (копировальное колесико, циркуль, транспортир, карандаши, ластик, инструмент для надсечек с дыроколом)	На усмотрение участника	шт	
6	Лекало	«сабля», «сапог», «улитка»	шт	
7	Портновский мелок	На усмотрение участника	шт	
8	Ножницы закройные	На усмотрение участника	шт	
9	Ножницы для бумаги	На усмотрение участника	шт	
10	Ножницы для декоративных работ	На усмотрение участника	шт	
11	Колодки/приспособления для ВТО	На усмотрение участника	шт	
12	Проутюжитель	На усмотрение участника	шт	
13	Грузики для прижима ткани	На усмотрение участника	шт	
14	Игла для шитья ручная для вывертывания	"Gamma"DW-001	шт.	
15	Иглы для шитья ручные для наметки	"Gamma"№5-10 N-302 блистер	шт.	
16	Иглы для шитья ручные для шитья	"Gamma" N-221 блистер	шт	
17	Нитковдеватель	На усмотрение участника	шт	
18	Шило	На усмотрение участника	шт	
19	Распарыватель	На усмотрение участника	шт	
20	Наперсток	На усмотрение участника	шт	
21	Иголочница	На усмотрение участника	шт	
22	Карандаш Н/НВ/В/4В/6В	На усмотрение участника	шт	-
23	Точилка/канцелярский нож	На усмотрение участника	шт	-
24	Ластик	На усмотрение участника	шт	-
25	Калькулятор	На усмотрение участника	шт	-
26	Черная гелиевая ручка/Капиллярная ручка	На усмотрение участника	шт	-
27	Фломастер 0.6мм	0.6мм	шт	-

28	Маркеры (Копики) <a href="https://krasniykarandash.ru/product/marker_copic_3.html?SHOW_WALL_1=1#sku513061">https://krasniykarandash.ru/product/marker_copic_3.html?SHOW_WALL_1=1#sku513061</a>	1.0мм	шт	-