

УТВЕРЖДАЮ  
Директор НП «Ассоциация  
участников рынка артиндустрии»

Т.В.Коринец  
«01» марта 2026 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О**

**ЧЕМПИОНАТЕ**

**ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ**

**2026 г.**

Термины и определения .....	3
<b>ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>5</b>
<b>I. РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА.....</b>	<b>8</b>
1.1. Организация чемпионата .....	8
1.2. Проведение Чемпионата .....	10
1.3. Проведение отборочного тура Чемпионата .....	10
1.4. Участники Чемпионата .....	14
1.5. Эксперты .....	15
1.6. Подведение итогов Чемпионата.....	17
1.7. Обязанности участников Чемпионата .....	17
<b>II. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ .....</b>	<b>17</b>
<b>2.1. Компетенция «Анимация». Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов».....</b>	<b>18</b>
2.1.1. Компетенция «Анимация». Краткое конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	18
2.1.2. Компетенция «Анимация». Полное конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов» .....	19
<b>2.2. Компетенция «Керамика». Конкурсное задание по профессии «Керамист» .....</b>	<b>24</b>
2.2.1. Компетенция «Керамика». Краткое конкурсное задание по профессии «Керамист» .....	24
2.2.2. Компетенция «Керамика». Полное конкурсное задание по профессии «Керамист» .....	26
<b>2.3. Компетенция «Мобильное кино». Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино».....</b>	<b>31</b>
2.3.1. Компетенция «Мобильное кино». Краткое конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино».....	32
2.3.2. Компетенция «Мобильное кино». Полное конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино».....	36
2.3.3. Темы для выполнения конкурсного задания по компетенции «Мобильное кино» .....	40
<b>2.4. Компетенция «Гончарное дело». Конкурсное задание по профессии «Гончар».....</b>	<b>44</b>
2.4.1. Компетенция «Гончарное дело». Краткое конкурсное задание по профессии «Гончар» .....	44
2.4.2. Компетенция «Гончарное дело». Полное конкурсное задание по профессии «Гончар» .....	44
<b>2.5. Компетенция «Модельер-конструктор». Конкурсное задание по профессии «Модельер-конструктор».....</b>	<b>49</b>
2.5.1. Компетенция «Модельер-конструктор». Краткое конкурсное задание «Модельер-конструктор».....	49
2.5.2. Компетенция «Модельер-конструктор». Полное конкурсное задание «Модельер конструктор» .....	51

<b>III. ФОРМЫ ДОКУМЕНТОВ ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСНОМ ОТБОРЕ ДЛЯ УЧАСТИЯ В ЧЕМПИОНАТЕ</b> .....	55
3.1. Заявка для участия Чемпионате .....	55
3.2. Согласие на обработку персональных данных.....	56
<b>IV. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ</b> .....	58
4.1. Компетенция «Анимация».....	58
4.2. Компетенция «Керамика» .....	61
4.3. Компетенция «Мобильное кино» .....	62
4.4. Компетенция «Гончарное дело».....	63
4.5. Компетенция «Модельер-конструктор».....	64
<b>V. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИЙ</b> .....	67
5.1. Техническое описание стандарта профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»	67
5.2. Техническое описание стандарта профессии «Керамист» .....	71
5.3. Техническое описание стандарта профессии «Специалист по созданию мобильного кино» .....	73
5.4. Техническое описание стандарта профессии «Гончар» .....	76
5.5. Техническое описание стандарта профессии «Модельер конструктор».....	78
<b>VI. РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ИНФРАСТРУКТУРНЫЕ ЛИСТЫ ДЛЯ ОБОРУДОВАНИЯ РАБОЧИХ МЕСТ ПО КАЖДОЙ КОМПЕТЕНЦИИ</b> .....	82
6.1. Компетенция: «Анимация» .....	82
6.2. Компетенция «Керамика» .....	87
6.3. Компетенция «Мобильное кино».....	92
6.4. Компетенция «Гончарное дело».....	95
6.5. Компетенция «Модельер-конструктор».....	99

## **Термины и определения**

**Чемпионат ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ** (сокращенное наименование Чемпионат ЮМК) – 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.

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

**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.

### **Общие положения**

1.1.1. Регламент определяет порядок организации и проведения Чемпионата ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ (далее Чемпионат), по стандартам ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ по пяти компетенциям: Анимация, Гончарное дело, Керамика, Мобильное кино, Модельер-конструктор.

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

1.1.3. Чемпионат состоит из конкурсных мероприятий по отдельным компетенциям.

1.1.4. Вопросы подготовки и проведения Чемпионата освещаются на сайте организатора и <http://industryart.ru/> и на официальном сайте Чемпионата <https://юниормастерс-креатив.рф/>

1.1.5. Даты проведения Чемпионата: март-ноябрь ежегодно.

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

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

### **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.

#### ***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.

#### ***Руководство Чемпионатом***

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

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

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

1.4.4. 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.

1.4.5. 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.

1.4.6. Организация - Индустриальный партнер обязана:

- подписать с НП «Ассоциация участников рынка артиндустрии» 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.

***Условия финансирования:***

- Чемпионат ЮНИОРМАСТЕРС. КРЕАТИВ проводится за счет собственных средств организаторов, средств партнеров и иных поступлений;
- Участие в Чемпионате бесплатное.

## **I. РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА**

### **1.1. Организация чемпионата**

1.1.1. 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 Чемпионата ЮМК.

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

### 1.1.3. 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 декабря по 1 июня

Проведение Чемпионата третьего и/или четвертого уровня – июнь-октябрь, 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/> , в социальной сети ВКонтакте на странице Чемпионата <https://vk.com/juniorcreative> , на официальном сайте Чемпионата <https://юниормастерс-креатив.рф/>

1.1.4. Общее количество участников по одной компетенции определяется количеством конкурсных мест.

1.1.5. 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).

1.1.6. Заявки на участие в конкурсном отборе для участия в финале Чемпионата принимаются в электронном виде на официальном сайте Чемпионата <https://юниормастерс-креатив.рф>

1.1.7. Оргкомитет оставляет за собой право отказать в участии в Чемпионате командам, не предоставившим «Согласие на обработку персональных данных».

1.1.8. 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.

## **1.2. Проведение Чемпионата**

1.2.1. Ход конкурсной части регламентируется Программой проведения каждого мероприятия Чемпионата.

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

1.2.3. Чемпионат проводится в формате онлайн. Материалами и оборудованием, необходимыми для выполнения задания участники обеспечивают самостоятельно. Место выполнения задания обустроивается наставником исходя из возможностей. Наставник обеспечивает наличие в месте выполнения задания видеокамеры, микрофона и компьютера для осуществления видео связи во время проведения Чемпионата.

1.2.4. Сроки проведения Чемпионата:

- отборочный тур - с 15 апреля 2026 г. по 15 сентября 2026 г.
- объявление результатов отборочного тура – 25 сентября 2026 г.
- финал Чемпионата в формате онлайн – 1-3 октября 2026 г.
- объявление результатов финала – 7 октября 2026 г.

## **1.3. Проведение отборочного тура Чемпионата**

1.3.1. 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. Процесс выполнения конкурсного задания участником фиксируется фото и видео съемкой, с подробным пояснением технологии выполнения конкурсного задания.

1.3.2. Участник отборочного тура предоставляет следующие документы и материалы:

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

б) Согласие на обработку персональных данных на всех участников, включая наставника.

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

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

*Для компетенции «Анимация» (профессия «Специалист по созданию анимационных роликов»):*

- Сценарий (кегель 12, междустрочный интервал 1,5);

- 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.

- Согласие на обработку персональных данных всех членов команды, включая наставника.

***Для компетенции «Керамика» (профессия «Керамист»)***

- Фотографии готового изделия 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 видео-визитке 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 3-х минут и объемом не более 5 Гб. Ссылка для скачивания указывается в Заявке.
- Согласие на обработку персональных данных всех членов команды, включая наставника.

***Для компетенции «Мобильное кино» (профессия «Специалист по созданию Мобильного кино»):***

- Сценарий (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.
- Согласие на обработку персональных данных всех членов команды, включая наставника.

***Для компетенции Гончарное дело (профессия «Гончар»)***

- Фотографии готового изделия с разных ракурсов (не более 5);

- Фотографии процесса изготовления изделия в соответствии с конкурсным заданием, на фотографиях должен быть отражен участник.
- Видеоролик (видео-визитка презентация) о своей школе или мастерской. В титрах обязательно указываются фамилия, имя и отчество преподавателя, и участника чемпионата, указываются все предыдущие заслуги. В видео-визитке необходимо отразить свои работы. В критерии оценки видео будет входить в первую очередь видеоряд работ и знание технологии работы с глиной и гончарным кругом, а также уровень компетенций команды и её наставника. И только потом оригинальность подачи материала. Видео предоставляется в сокращенном или ускоренном виде, длительностью не более 3-х минут и объемом не более 5 Гб. Ссылка для скачивания указывается в Заявке.
- Согласие на обработку персональных данных всех членов команды, включая наставника.

***Для компетенции Модельер-конструктор:***

- Мудборд в электронном виде (в цвете формат pdf или jpeg)
- Эскиз модели в электронном виде (в цвете формат pdf или jpeg)
- Текстовое описание модели включая описание концепции мудборда (кегель 12 междустрочный интервал 1,5) не более 2-х страниц А4
- Согласие на обработку персональных данных всех членов команды, включая наставника.

При условии поступления менее 10 заявок по каждой компетенции Организаторами может быть объявлен дополнительный набор для участия в Чемпионате.

1.3.5. Заявку для участия в отборочном туре необходимо оформить на сайте Чемпионата <https://юниормастерс-креатив.рф>

Необходимо заполнить электронную форму Заявки, с приложением обязательных документов, указанных в пункте 1.3.2. в соответствии с

выбранной компетенцией (не более 10 файлов), Видео-ролики присылаются ссылкой на скачивание, которая указывается в отдельном окне Заявки.

1.3.6. Рейтинговый список публикуется на сайте Организатора Чемпионата <http://industryart.ru/> не позднее **25 сентября 2026 г.**, право на участие в финале Чемпионате получают команды, занявшие первые 10 (десять) мест рейтингового списка в каждой компетенции, если иное не установлено настоящим Положением или решением экспертов.

#### **1.4. Участники Чемпионата**

1.4.1. 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.

1.4.2. В Чемпионате компетенций «Анимация», «Керамика», «Мобильное кино» участвуют команды, состоящие из 2-х участников, в компетенциях «Гончар» и «Модельер-конструктор» участие индивидуальное.

1.4.3. 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 представителю Дирекции ЮНИОРМАСТЕРС.КРЕАТИВ о 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.

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

1.4.5. 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.

## **1.5. Эксперты**

1.5.1. 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.

1.5.2. Главные эксперты Чемпионата утверждаются Оргкомитетом Чемпионата по представлению индустриальной организации.

1.5.3. Главные эксперты:

- готовят пакет технической конкурсной документации;

- участвуют в обеспечении площадки соревнований оборудованием и материалами в соответствии с Инфраструктурным листом (при проведении Чемпионата в формате оффлайн);
- обеспечивают порядок и безопасность на конкурсной площадке (при проведении Чемпионата в формате оффлайн)

1.5.4. Независимые эксперты – это лица, владеющие достаточным профессионализмом по определенной компетенции и не являющиеся наставниками команд участников. Независимые эксперты определяются индустриальной организацией по согласованию с Главным экспертом. Независимыми экспертами могут быть представители индустриальных партнеров, коммерческих, образовательных и иных организаций.

1.5.5. 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.);
- 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 (при проведении Чемпионата в формате оффлайн);
- своевременно заносить результаты выполнения конкурсных заданий в оценочные листы;
- участвовать в подготовке аналитических материалов по итогам Чемпионата по своим компетенциям.

## **1.6. Подведение итогов Чемпионата**

1.6.1. 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.

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

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

## **1.7. Обязанности участников Чемпионата**

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

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

1.7.3. 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.

1.7.4. Бережно относиться к сооружениям, оборудованию.

## **II. Конкурсные задания**

## 2.1. Компетенция «Анимация». Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию анимационных роликов»

### 2.1.1. Компетенция «Анимация». 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 (мультфильм) продолжительностью не менее 1-й минуты, но не более 1 минуты 30 секунд в любой известной участникам анимационной технике на тему «Дружба народов — это не просто соседство».

**Пояснение:** Придумать историю и создать анимационный ролик на тему «Дружба народов — это не просто соседство». Примеры сюжетов:

- «Кулинарная дипломатия». Сюжет: Персонажи из разных культур пытаются приготовить что-то вместе или угостить друг друга. Конфликт строится на разнице вкусов/ингредиентов, а развязка — на создании нового уникального блюда.

- «Мифы на перекрестке». Сюжет: Герой одной народной сказки (например, Змей Горыныч) попадает в мир другой сказки (например, к китайскому Дракону или скандинавскому Троллю). Как они найдут общий язык

«Язык музыки/ритма». Сюжет: История без слов. Герои общаются исключительно через музыку, танец или ритм, преодолевая недопонимание.

История должна быть законченной и отражать смысл темы задания.

#### **Технические требования:**

**Хронометраж:** от 1-й минуты до 1 минуты 30 секунд (включая титры).

**Техника исполнения:** Любая (Stop-motion/пластилин, перекладка, рисованная 2D, 3D-анимация, пиксель-арт).

**Формат:** MP4, Full HD (1920x1080), горизонтальная ориентация.

**Звук:** Обязательное наличие звукового ряда: музыка, интершумы, голос (при необходимости).

## **Модули задания:**

1. Создание сценария анимационного ролика
2. Создание визуальных элементов, которые будут участвовать в анимации.
3. Визуализация движения анимационных персонажей
4. Съёмка и видеомонтаж ролика

### **2.1.2. Компетенция «Анимация». 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, объёмной или компьютерной анимации и создания иллюзии движения (анимационного движения).

Задача специалиста – создать анимационный ролик (мультфильм) продолжительностью не менее 1-й минуты, но не более 1 минуты 30 секунд в любой известной участникам анимационной технике на тему «Дружба народов — это не просто соседство».

*Пояснение:* Придумать историю и создать анимационный ролик на тему «Дружба народов — это не просто соседство». Примеры сюжетов:

- «Кулинарная дипломатия». Сюжет: Персонажи из разных культур пытаются приготовить что-то вместе или угостить друг друга. Конфликт строится на разнице вкусов/ингредиентов, а развязка — на создании нового уникального блюда.

- «Мифы на перекрестке». Сюжет: Герой одной народной сказки (например, Змей Горыныч) попадает в мир другой сказки (например, к китайскому Дракону или скандинавскому Троллю). Как они найдут общий язык

«Язык музыки/ритма». Сюжет: История без слов. Герои общаются исключительно через музыку, танец или ритм, преодолевая недопонимание.

История должна быть законченной и отражать смысл выбранного типа источника.

### **Технические требования:**

- Хронометраж: от 1-й минуты до 1 минуты 30 секунд (включая титры).
- Техника исполнения: любая (Stop-motion/пластилин, перекладка, рисованная 2D, 3D-анимация, пиксель-арт).
- Формат: MP4, Full HD, AVI, MPEG, горизонтальная ориентация.
- Разрешение видео не менее 1280x720 пикселей
- Звук: обязательное наличие звукового ряда: музыка, интершумы, голос (при необходимости).

### **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;
- 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. 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. Создание визуальных элементов, которые будут участвовать в анимации;
3. Визуализация движения анимационных персонажей;
4. Съемка и видеомонтаж ролика.

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	Создание визуальных элементов, которые будут участвовать в анимации:  - Предметная: Лепка/вырезание/сборка персонажей и декораций. Подготовка сменных элементов (рту, глаза, кисти рук).  - Перекладная: Отрисовка персонажей, создание марионеток, отрисовка фонов.  - Компьютерная анимация: Моделирование, текстурирование и создание скелета персонажей и окружения.	Фотоотчет в формате jpg о созданных персонажах, фонах и деталях к мультфильму. Для компьютерной анимации - скриншоты интерфейса программы, демонстрирующие процесс создания персонажей и фонов (слои, текстуры, риггинг).
3	Визуализация движения анимационных персонажей	Оценка модуля производится при просмотре итоговой работы.
4	Съемка и видеомонтаж ролика.	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. Создание визуальных элементов, которые будут участвовать в анимации.**

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.

Для компьютерной анимации - отрисовать персонажей, отрисовать фоны в графическом редакторе, моделирование, текстурирование, создание скелета персонажей и окружения.

## **Модуль 3. Визуализация движения анимационных персонажей.**

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.

Для компьютерной анимации – расстановка ключевых кадров, работа с кривыми анимации/покадровая отрисовка движения.

## **Модуль 4. Съемка и видеомонтаж ролика.**

Команде необходимо произвести процесс съемки, звукозаписи, сохранения и импорта необходимых файлов, произвести монтаж фото, видео- и аудио-материала в соответствии со стандартами анимационного производства. Для компьютерной анимации - вывод финального изображения, добавление спецэффектов, соединение слоев, запись озвучки, при необходимости -липсинк. Вывод готового анимационного видеоролика в формат MP4, Full HD, AVI, MPEG.

### **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:

- хронометраж: от 1 минуты до 1 минуты 30 секунд (включая титры).
- техника исполнения: любая (предметная, перекладная, компьютерная).
- формат: MP4, Full HD, AVI, MPEG, горизонтальная ориентация.
- разрешение видео не менее 1280x720 пикселей
- звук: обязательное наличие звукового ряда музыка, интершумы, голос (при необходимости).

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:**

- Компьютер/ноутбук с программным обеспечением;
- Графический планшет (для компьютерной анимации);
- Фотоаппарат (мобильный телефон, web-камера);
- Штатив;
- Световое оборудование;
- Мультистанок (для перекладной анимации);
- Материалы для создания персонажей и декораций (что угодно, в зависимости от техники: канцтовары, бумага, ручки, карандаши, краски, пластилин, и тд);
- Устройство для звукозаписи.

## **2.2. Компетенция «Керамика». Конкурсное задание по профессии «Керамист»**

### **2.2.1. Компетенция «Керамика». 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:**

**Задание для конкурсанта** – состоит из двух частей: видео-визитка и практическое задание.

### **1. Видео-визитка**

Создать видео-визитку презентацию о своей школе или мастерской. В титрах обязательно указать подробно Фамилию, Имя и Отчество преподавателя и всех членов команды, указать все предыдущие заслуги. В видео обязательно в нескольких словах обосновать свои работы с точки зрения Филимоновского промысла, можно создать дополнительно свою интерпретацию изделий в рамках креативного направления. Продолжительность видео-визитки не более 3-х минут.

В критерии оценки видео будет входить видеоряд работ, знание технологии работы с керамикой, уровень компетенций команды и её наставника, оригинальность подачи материала.

В работе над подготовкой в конкурсе нужно исходить из того, что конкурс направлен на развитие креативной индустрии, где умение достойно представить свои работы тоже учитывается.

### **2. Практическое задание**

2.1. На основе технологии создания Филимоновской игрушки создать классическую традиционную филимоновскую игрушку.

Размер игрушки не выше 10 см, сложность определяется возрастными и технологическими навыками юных керамистов.

2.2. Создать два стилизованных под Филимоновский промысел бъемных интерьерных предмета (например: цветочный горшок, панно, крынка и др. на свое видение общего стиля).

Размер не более 15\*15\*15см, учитывая технические возможности своих студий.

**3.** Как подготовить материал для фото и видео-контента: Все этапы изготовления необходимо фотографировать, на фото должны быть отражены два участника команды. Задание участники должны выполнять сами. Наставник только консультирует и подробно фотографирует! На каждом этапе должно быть не менее 5 фото, снимать работы с разных ракурсов, во время выполнения.

Видео-визику и фото сформировать в один архив и отправить на электронный адрес организаторов, указанный в пункте 1.3.5. настоящего Положения.

**4.** По всем вопросам выполнения задания, методических рекомендаций, и правильного оформления заявки на промежуточном этапе можно обращаться к Главному эксперту Чемпионата по компетенции «Керамика» Полонской Татьяне Алексеевне по электронной почте [coravella@mail.ru](mailto:coravella@mail.ru) , телефон телеграмм +7-905-384-67-16, время Москва +1 час, можно связаться по любой удобной видео связи за подробной консультацией.

**Модули задания:**

1. Подготовка глиняной массы
2. Изготовление изделий ручным способом
3. Декорирование изделий
4. Обжиг изделий

**2.2.2. Компетенция «Керамика». 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:**

Задание состоит из двух частей – видео-визитка и практическая работа.

#### **1. Видео-визитка**

Создать видео-визитку презентацию о своей школе или мастерской. В титрах обязательно указать подробно Фамилию, Имя и Отчество преподавателя и всех членов команды, указать все предыдущие заслуги. В видео обязательно в нескольких словах обосновать свои работы с точки зрения Филимоновского промысла, можно создать дополнительно свою интерпретацию изделий в рамках креативного направления. Продолжительность видео-визитки не более 3-х минут.

В критерии оценки видео будет входить видеоряд работ, знание технологии работы с керамикой, уровень компетенций команды и её наставника, оригинальность подачи материала.

В работе над подготовкой в конкурсе нужно исходить из того, что конкурс направлен на развитие креативной индустрии, где умение достойно представить свои работы тоже учитывается.

#### **2. Практическое задание**

2.1. На основе технологии создания Филимоновской игрушки создать классическую традиционную филимоновскую игрушку.

Размер игрушки не выше 10 см, сложность определяется возрастными и технологическими навыками юных керамистов.

2.2. Создать два стилизованных под Филимоновский промысел бьемных интерьерных предмета (например: цветочный горшок, панно, крынка и др. на свое видение общего стиля).

Размер не более 15\*15\*15см, учитывая технические возможности своих студий.

**3.Как подготовить материал для фото и видео-контента:** все ключевые технологические этапы создания изделий фотографировать, на фото должны быть отражены два участника команды. Задание участники должны выполнять сами. Наставник только консультирует и подробно фотографирует! На каждом этапе должно быть не менее 5 фото, снимать работы с разных ракурсов, во время выполнения.

Видео-визику и фото сформировать в один архив и и приложить к Заявке на участие в Чемпионате.

**По всем вопросам выполнения задания, методических рекомендаций, и правильного оформления заявки на промежуточном этапе** можно обращаться к Главному эксперту Чемпионата по компетенции «Керамика» Полонской Татьяне Алексеевне по электронной почте coravella@mail.ru , телефон телеграмм +7-905-384-67-16, время Москва +1 час, можно связаться по любой удобной видео связи за подробной консультацией.

#### **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 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 потребуются 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.

### **2.3. Компетенция «Мобильное кино». Конкурсное задание по профессии «Специалист по созданию мобильного кино»**

### 2.3.1. Компетенция «Мобильное кино». 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:** Проблема современности – утрата духовных ориентиров, что отражается на образе жизни каждого человека, семьи, народа. Ключевая задача общества – возрождение традиционных духовных ценностей.

Вам предлагается экранизировать небольшую историю, создать кинопритчу, как через экранизацию, так и создание собственных сценариев, в основе которых заложены мудрость и наставления предложенных притч: определить идею, подготовить сценарий, собрать команду, снять и смонтировать.

- Хронометраж фильма не более 5 минут.
- формат: MP4, Full HD, AVI, MPEG, горизонтальная ориентация.
- разрешение видео не менее 1280x720 пикселей

- звук: обязательное наличие звукового ряда музыка, интершумы, голос (при необходимости).

**Темы для выполнения конкурсного задания (притчи):**

## **1.0 СМЫСЛЕ ДОБРА**

В одном маленьком селении, укрытом среди зелёных холмов, жил мудрый старец. Его знали все как человека, который умел находить добро даже в самых трудных ситуациях. Люди приходили к нему за советом, и он всегда делился своими мыслями.

Однажды в деревне произошла беда: засуха пришла на поля, и урожай оказался под угрозой. Жители начали паниковать, и вскоре между ними возникли споры. Каждый пытался спасти себя, не заботясь о других. Старец, наблюдая за этим, решил вмешаться.

Он собрал всех людей на центральной площади и сказал: «Дорогие мои, пришло время проверить, что для нас действительно важно. Если мы будем действовать только ради себя, беда укрепитя, и все мы пострадаем. Но если мы объединим силы и поможем друг другу, возможно, мы сможем преодолеть эту трудность».

Сначала люди были недовольны. Каждый из них думал, что его проблемы важнее, чем проблемы соседей. Но старец призвал их вспомнить о доброте и о том, как они, помогая друг другу, способны создать нечто большее, чем просто спасение урожая.

Он предложил каждому принести то небольшое, что у них было: семена, инструменты, а кто-то даже предложил свою помощь в работе на полях других. Постепенно, вдохновившись его словами, жители начали объединяться, делая посевы в общих полях. Каждый вложил свои силы и возможности в общее дело.

Дни проходили, и радость от совместной работы окутала деревню. Люди работали вместе, делились едой, смеялись и становились ближе друг к другу.

В конце концов, когда пришла пора дождей, небеса открылись, и дождь полил поля. Урожай оказался не только спасён, но и превосходил все ожидания.

Старец, наблюдая за этой картиной, сказал: «Вот он, настоящий смысл добра. Не в том, чтобы заботиться только о себе, а в том, чтобы вместе преодолевать трудности и делиться радостью. Потому что именно в единстве и помощи друг другу мы находим силу и надежду на лучшее.

## **2. АД И РАЙ**

Однажды человеку посчастливилось увидеть Бога. Пытаясь узнать самое важное, человек попросил: – Господи, я бы хотел увидеть Рай и Ад.

Господь взял человека за руку и подвел его к двум дверям. Открыв одну, они увидели большой круглый стол с огромной чашей в центре. Чаша была наполнена пищей, которая пахла настолько аппетитно, что заставляла рот наполняться слюной.

Вокруг стола сидели люди – казалось, что они были обессилены, больны или умирали от голода. У каждого к руке была прикреплена ложка с длинной-предлинной ручкой. Они легко могли достать еду, но не могли поднести ложку ко рту. Вид их несчастья просто поражал.

– Только что ты видел Ад, – сказал Господь.

Они подошли ко второй двери. Открыв её, они увидели такой же круглый огромный стол, такую же большую чашу, наполненную вкусной едой. И даже у людей вокруг стола были точно такие же ложки. Но все выглядели довольными, сытыми и счастливыми.

– Я не понимаю, – сказал человек. – Это просто, – ответил Господь. – Эти научились кормить друг друга. Те же думают только о себе.

## **3. О ВЕНИКЕ**

Жил-был старик, и было у него три сына, которые постоянно ссорились и ругались, одним словом, не могли ужиться вместе. Старик очень хотел, чтобы после его смерти сыновья жили в мире. И решил он научить их этому.

Как-то раз позвал он к себе сыновей и сказал:

— Разломите пополам вот этот веник.

Сначала взялся за веник старший сын, но, сколько бы он ни старался — ничего у него не получалось. Такие же неудачи постигли среднего и младшего. Тогда отец развязал веник, и попросил каждого сына разломать по несколько соломинок. Это, конечно же, им с лёгкостью удалось.

Тогда отец сказал:

— Вот также бывает и в жизни. Если вы будете вместе, то вас никто не сломит, а по отдельности вас также легко победить, как и сломать пару соломинок.

Это как напоминание всем людям, что порознь нас победить легко, а вместе — мы сила!

#### **4.0 КОРНЯХ**

В ущелье меж высоких гор стояло Дерево, подобного которому не видывал свет. Не ветви его были дивом — хоть и тянулись они к солнцу, как руки жаждущих, — но корни, что сплетались в земле, подобно запутанной куче канатов.

Тысячи корней, разных по виду: одни — толстые и узловатые, выносливые, как скалы; другие — тонкие, гибкие, но цепкие, как стальные нити. И каждый говорил:

- «Я — опора дерева!»

И вот пришла Великая Буря. Небо почернело, и ветер, словно насмехаясь, рвал землю, выворачивая камни. Малые деревья падали, сломленные, ибо держались лишь на одиночных корнях. Но Дерево Тысячи Корней лишь скрипело в ярости, сопротивляясь.

Тогда Буря, разъяренная, обрушила всю свою мощь на самый крепкий корень — тот, что держал ствол веками. И корень этот, могучий и гордый, понял: если он не отступит, Буря сломает Дерево целиком. И тогда он — разорвал себя.

Остальные корни содрогнулись, почуяв гибель собрата, но в тот же миг сплелись еще крепче, заполнив пустоту. И Дерево устояло.

Когда Буря отступила, истощенная, новые побеги проросли из ран, оставленных павшим корнем. И тогда оставшиеся поняли: сила их - не в том, чтобы каждый был крепок в одиночку, а в том, чтобы уметь стать единым, когда один должен пасть, а другие - удержать небо на своих спинах.

### **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.

### **2.3.2. Компетенция «Мобильное кино». 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.***

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

## ***3. Задание для чемпионата.***

Участники чемпионата получают пакет рабочей документации, включающей в себя: текстовое описание задания, формы выполнения заданий. 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:

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.	3 часа
2	Деление фильма на подсюжеты, создание раскадровки	Визуализация сцен фильма в соответствии с последовательностью съемки.	1 час
3	Съёмка фильма	Оценка модуля производится при	4 часа

		просмотре ключевых эпизодов отснятого материал	
4	Техническое обеспечение процесса монтажа фильма	Оценка модуля производится при просмотре итоговой работы	4 часа

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 решение сцена фильма.

#### **Модуль 3. Съемка фильма.**

Команде необходимо осуществить съемку 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 в облачное хранилище и прислать ссылку организаторам, с обязательным предоставлением организаторам доступа к скачиванию!

#### **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:

- Хронометраж фильма не более 5 минут.
- формат: MP4, Full HD, AVI, MPEG, горизонтальная ориентация.
- разрешение видео не менее 1280x720 пикселей
- звук: обязательное наличие звукового ряда музыка, интершумы, голос (при необходимости).

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

### ***Оборудование и материалы:***

Для выполнения конкурсного задания участникам необходимо иметь материалы, оборудование и инструменты согласно Инфраструктурного листа:

- Персональный компьютер/ноутбук
- Мобильный телефон/видеокамера
- Штатив
- Световое оборудование
- Оборудование для звукозаписи
- Бумага для раскадровки и оформления сценария
- Блокнот
- Бумага А4
- Ручка шариковая
- Планшет канцелярский с зажимом
- Линейка 30 см
- Флешка
- Ножницы

### **2.3.3. Темы для выполнения конкурсного задания по компетенции «Мобильное кино»**

#### **1.0 СМЫСЛЕ ДОБРА**

В одном маленьком селении, укрытом среди зелёных холмов, жил мудрый старец. Его знали все как человека, который умел находить добро даже в самых трудных ситуациях. Люди приходили к нему за советом, и он всегда делился своими мыслями.

Однажды в деревне произошла беда: засуха пришла на поля, и урожай оказался под угрозой. Жители начали паниковать, и вскоре между ними возникли споры. Каждый пытался спасти себя, не заботясь о других. Старец, наблюдая за этим, решил вмешаться.

Он собрал всех людей на центральной площади и сказал: «Дорогие мои, пришло время проверить, что для нас действительно важно. Если мы будем действовать только ради себя, беда укрепится, и все мы пострадаем. Но если мы объединим силы и поможем друг другу, возможно, мы сможем преодолеть эту трудность».

Сначала люди были недовольны. Каждый из них думал, что его проблемы важнее, чем проблемы соседей. Но старец призвал их вспомнить о доброте и о том, как они, помогая друг другу, способны создать нечто большее, чем просто спасение урожая.

Он предложил каждому принести то небольшое, что у них было: семена, инструменты, а кто-то даже предложил свою помощь в работе на полях других. Постепенно, вдохновившись его словами, жители начали объединяться, делая посевы в общих полях. Каждый вложил свои силы и возможности в общее дело.

Дни проходили, и радость от совместной работы окутала деревню. Люди работали вместе, делились едой, смеялись и становились ближе друг к другу. В конце концов, когда пришла пора дождей, небеса открылись, и дождь полил поля. Урожай оказался не только спасён, но и превосходил все ожидания.

Старец, наблюдая за этой картиной, сказал: «Вот он, настоящий смысл добра. Не в том, чтобы заботиться только о себе, а в том, чтобы вместе преодолевать трудности и делиться радостью. Потому что именно в единстве и помощи друг другу мы находим силу и надежду на лучшее».

## **2. АД И РАЙ**

Однажды человеку посчастливилось увидеть Бога. Пытаясь узнать самое важное, человек попросил: – Господи, я бы хотел увидеть Рай и Ад.

Господь взял человека за руку и подвел его к двум дверям. Открыв одну, они увидели большой круглый стол с огромной чашей в центре. Чаша была наполнена пищей, которая пахла настолько аппетитно, что заставляла рот наполняться слюной.

Вокруг стола сидели люди – казалось, что они были обессилены, больны или умирали от голода. У каждого к руке была прикреплена ложка с длинной-предлинной ручкой. Они легко могли достать еду, но не могли поднести ложку ко рту. Вид их несчастья просто поражал.

– Только что ты видел Ад, – сказал Господь.

Они подошли ко второй двери. Открыв её, они увидели такой же круглый огромный стол, такую же большую чашу, наполненную вкусной едой. И даже у людей вокруг стола были точно такие же ложки. Но все выглядели довольными, сытыми и счастливыми.

– Я не понимаю, – сказал человек. – Это просто, – ответил Господь. – Эти научились кормить друг друга. Те же думают только о себе.

### **3.0 ВЕНИКЕ**

Жил-был старик, и было у него три сына, которые постоянно ссорились и ругались, одним словом, не могли ужиться вместе. Старик очень хотел, чтобы после его смерти сыновья жили в мире. И решил он научить их этому.

Как-то раз позвал он к себе сыновей и сказал:

— Разломите пополам вот этот веник.

Сначала взялся за веник старший сын, но, сколько бы он ни старался — ничего у него не получалось. Такие же неудачи постигли среднего и младшего. Тогда отец развязал веник, и попросил каждого сына разломать по несколько соломинок. Это, конечно же, им с лёгкостью удалось.

Тогда отец сказал:

— Вот также бывает и в жизни. Если вы будете вместе, то вас никто не сломит, а по отдельности вас также легко победить, как и сломать пару соломинок.

Это как напоминание всем людям, что порознь нас победить легко, а вместе - мы сила!

#### **4.0 КОРНЯХ**

В ущелье меж высоких гор стояло Дерево, подобного которому не видывал свет. Не ветви его были дивом - хоть и тянулись они к солнцу, как руки жаждущих, - но корни, что сплетались в земле, подобно запутанной куче канатов.

Тысячи корней, разных по виду: одни - толстые и узловатые, выносливые, как скалы; другие - тонкие, гибкие, но цепкие, как стальные нити. И каждый говорил:

- «Я - опора дерева!»

И вот пришла Великая Буря. Небо почернело, и ветер, словно насмехаясь, рвал землю, выворачивая камни. Малые деревья падали, сломленные, ибо держались лишь на одиночных корнях. Но Дерево Тысячи Корней лишь скрипело в ярости, сопротивляясь.

Тогда Буря, разъяренная, обрушила всю свою мощь на самый крепкий корень - тот, что держал ствол веками. И корень этот, могучий и гордый, понял: если он не отступит, Буря сломает Дерево целиком. И тогда он - разорвал себя.

Остальные корни содрогнулись, почуяв гибель собрата, но в тот же миг сплелись еще крепче, заполнив пустоту. И Дерево устояло.

Когда Буря отступила, истощенная, новые побеги проросли из ран, оставленных павшим корнем. И тогда оставшиеся поняли: сила их - не в том, чтобы каждый был крепок в одиночку, а в том, чтобы уметь стать единым, когда один должен пасть, а другие - удержать небо на своих спинах.

## 2.4. Компетенция «Гончарное дело». Конкурсное задание по профессии «Гончар»

### 2.4.1. Компетенция «Гончарное дело». 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:**

Задание состоит из двух частей:

#### **1. Видео-визитка**

Создать видео-визитку презентацию о своей школе или мастерской. В титрах обязательно указать подробно Фамилию, Имя и Отчество преподавателя и всех членов команды, указать все предыдущие заслуги. В видео-визитке желательно отразить свои работы в разных техниках выполнения. Продолжительность видео-визитки не более 5 минут.

#### **2. Практическое задание**

Изготовить вазу и блюдо, из глиняной массы при использовании гончарного круга;

Декорировать изделия любым способом. При декорировании использовать элементы и орнаменты местности, на которой проживает конкурсант

#### **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

### 2.4.2. Компетенция «Гончарное дело». 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
- Рекомендованный Инфраструктурный лист
- Критерии оценки выполнения задания;
- Правила техники безопасности и охраны труда

### **Участники чемпионата**

В чемпионате могут принимать участие школьники 10-17 лет от организаций общего и дополнительного образования. Участие в чемпионате индивидуальное.

Участнику 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:**

Задание состоит из двух частей:

#### ***1. Видео-визитка***

Создать видео-визитку презентацию о своей школе или мастерской. В титрах обязательно указать подробно Фамилию, Имя и Отчество преподавателя и всех членов команды, указать все предыдущие заслуги. В видео-визитке желательно отразить свои работы в разных техниках выполнения. Продолжительность видео-визитки не более 5 минут.

#### ***2. Практическое задание***

Изготовить вазу и блюдо, из глиняной массы при использовании гончарного круга;

Декорировать изделия любым способом. При декорировании использовать элементы и орнаменты местности, на которой проживает конкурсант

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	1 час
	<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**

Участнику необходимо тщательно подготовить глиняную массу (переминка) для конкурсного задания. Произвести расфасовку на равные части для дальнейшего использования в мероприятии.

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

Участнику 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.**

Участнику 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**

Участнику 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 участники используют материалы, оборудование и инструменты согласно рекомендованного Инфраструктурного листа:

- Глина гончарная
- Гончарный станок
- Турнетка
- Весы
- Линейки
- Струны подрезные
- Шило
- Предметы индивидуальной защиты: фартук
- Цикля деревянная
- Цикля металлическая
- Кронциркуль
- Спунж
- Стек
- Стек-петля

## **2.5. Компетенция «Модельер-конструктор». Конкурсное задание по профессии «Модельер-конструктор»**

### **2.5.1. Компетенция «Модельер-конструктор». 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.

**Задание:**

1. Создать мудборд (чем вдохновлялись);
2. Создать эскиз современного костюма с использованием традиционных мотивов народов России в декоре или крое. Костюм может быть любой - деловой, повседневный, кэжуал, спортивный. Состоять из верха - кофта, худи, пиджак и тд и низа - юбка, брюки, шорты.

Эскиз, может быть выполнен в любой технике, в цвете, в традиционном решении или по последним тенденциям моды, несущей смелый взгляд, креативное цветовое решение, новые формы, с обязательным использованием в костюме традиционных мотивов народов России в элементах кроя или декора.

3. Сделайте описание мудборда и эскиза костюма с обоснованием использования его элементов

### **Формы представления Конкурсной работы:**

1. Мудборд в электронном виде в формате PDF или JPEG
2. Эскиз костюма в электронном виде в формате PDF или JPEG
3. Текстовое описание мудборда и модели объемом не более 2 стр. формата А4 (шрифт Times New Roman кегль 12, межстрочный интервал – 1,5).

## **2.5.2. Компетенция «Модельер-конструктор». 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, раскрой, изготовлению и отделке одежды.

При работе над заданием участник должен: обладать способностью бережно относиться к 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.

### **Участники Чемпионата**

В чемпионате могут принимать участие школьники 10-17 лет от организаций общего и дополнительного образования. В компетенции «Модельер-конструктор» предусмотрено индивидуальное участие – в

команде 1 участник.

Участнику необходимо на рабочем месте правильно пользоваться инструментами и расходными материалами, следить за чистотой, соблюдать технику безопасности.

**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 2-х этапов

**Этапы задания:**

### **Задание:**

1. Создать мудборд (чем вдохновлялись);
2. Создать эскиз современного костюма с использованием традиционных мотивов народов России в декоре или крое. Костюм может быть любой - деловой, повседневный, кэжуал, спортивный. Состоять из верха - кофта, худи, пиджак и тд и низа - юбка, брюки, шорты.

Эскиз, может быть выполнен в любой технике, в цвете, в традиционном решении или по последним тенденциям моды, несущей смелый взгляд, креативное цветовое решение, новые формы, с обязательным использованием в костюме традиционных мотивов народов России в элементах кроя или декора.

3. Сделать описание мудборда и эскиза костюма с обоснование использования его элементов

### **Формы представления Конкурсной работы:**

1. Мудборд в электронном виде в формате PDF или JPEG
2. Эскиз костюма в электронном виде в формате PDF или JPEG
3. Текстовое описание мудборда и модели объемом не более 2 стр. формата А4 (шрифт Times New Roman кегль 12, междустрочный интервал – 1,5).

### **Конкурсное задание выполняется по модулям:**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование модуля</b>
<b>1.</b>	<b>Создание мудборда</b>
<b>2.</b>	<b>Создание эскиза модели костюма</b>
<b>3.</b>	<b>Создание текстового описания мудборда и эскиза модели костюма</b>

### **Рекомендации по выполнению задания.**

## **Модуль 1. Создание мудборда**

Участник должен создать мудборд, то есть визуализировать свою идею, собрав коллаж из изображений, материалов, цветовых палитр и фактур, которые послужили основой для будущего костюма. Его делают для будущего дизайн-проекта, чтобы понять:

- каким будет визуальное решение
- как будут сочетаться цвета
- какими будут фактуры, фурнитуры, используемые материалы и техники.

При создании мудборда необходимо принимать во внимание тему «Традиционные мотивы народов России» (мотивы народных художественных промыслов, традиционные орнаменты народов России, элементы национальных костюмов народов России).

## **Модуль 2. Создание эскиза модели костюма**

Участник должен выполнить эскиз современного костюма в любой технике. Костюм может быть любой - деловой, повседневный, кэжуал, спортивный. Состоять из верха - кофта, худи, пиджак и тд и низа - юбка, брюки, шорты.

Эскиз, может быть выполнен в любой технике, в цвете, в традиционном решении или по последним тенденциям моды, несущей смелый взгляд, креативное цветовое решение, новые формы.

Обязательное условие: Использование традиционных мотивов народов России в элементах кроя или декора изделия.

## **Модуль 3. Создание текстового описания мудборда и эскиза модели костюма**

В качестве сопроводительной документации участник должен составить текстовое описание мудборда и эскиза, обосновав использование конкретных элементов (почему выбран именно этот декор, крой или цвет).

Технические требования к тексту:

- Объем: не более 2 страниц формата А4.
- Оформление: шрифт Times New Roman, кегль 12, междустрочный интервал 1,5.

**Оборудование, инструменты и материалы** подбираются конкурсантами самостоятельно, исходя из авторского видения будущей модели.

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

#### **3.1. Заявка для участия Чемпионате**

<b>Заявка на участие в Чемпионате «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, дата рождения, контактные данные	
Наименование кружка, студии, в которой	

занимаются участники команды, сколько лет	
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 1.3.2. 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 328: 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 328: 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)

## IV. Критерии оценки

### 4.1. Компетенция «Анимация»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Количество баллов от 0 до 10
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)	
	2.1.Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов (для перекладной и объемной анимации)	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	
		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			
2.2.Художественно-графическое оформление и разработка персонажей (для компьютерной анимации)	Создание персонажей, фонов, детализация	Определять размер, ракурс и пропорции при создании персонажей для каждой сцены	
		Аккуратность исполнения рисунка	
		Детализация персонажей, фонов, реквизита	
		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	
		Учитывать композицию кадра	
		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 (для перекладной и объемной анимации)	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 «Керамика»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Количество баллов от 0 до 10
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			
	Нанесение декора на изделие и его	Доводить изделия с помощью инструмента до необходимых пропорций	

4. Декорирование изделий	доводка на этапе лепки	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>			

### 4.3. Компетенция «Мобильное кино»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Количество баллов от 0 до 10
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 решения для фильма	Обосновать выбор (необходимость) тех или иных художественных приемов, особенностей актеров и локаций для раскрытия сюжета Вашего 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 можа	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	

#### 4.4. Компетенция «Гончарное дело»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Количество баллов От 0 до 10
Проведение подготовительных мероприятий по изготовлению изделий	Соблюдение техники безопасности и охраны труда	Подготавливать и поддерживать рабочее пространство в безопасном, аккуратном и рабочем состоянии	
		Проверять надлежащее состояние рабочего инструмента	
	Подготовка инструментов и оборудования	Проводить тестирование работоспособности гончарного оборудования	

		Проверять наличие необходимого инструмента и материала перед началом работы	
		Готовить инвентарь для транспортировки и хранения изделий	
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	
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	
Декорирование изделий и их доводка	Нанесение декора на изделие	Доводить изделие с помощью инструмента до необходимых пропорций	
		Наносить декор с использованием инструмента	
Сушка изделия	Организация условий высыхания изделия	Готовить изделие к транспортировке для осуществления сушки	
		Организовывать правильную среду для равномерного высыхания изделий	
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>			

#### 4.5. Компетенция «Модельер-конструктор»

Контроль и оценка результатов освоения компетенций в рамках выполнения 1 Этапа «Создание мудборда и эскиза одежды».

Основные показатели оценки результата.	Формы и методы контроля и оценки	Количество баллов от 0 до 10
Соответствие мудборда и эскиза	Оценка соответствия сочетания	
Графическое изображение эскиза высокого качества, линии четкие, карандашные линии отсутствуют	Оценка готового продукта	
Презентация страницы аккуратная и опрятная	Оценка готового продукта	
Эскизы отражают правильное количество в соответствии с заданием	Оценка готового продукта	
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.	
Описание модели	Модель соответствует теме задания, описание модели четкое с обоснованием использования элементов эскиза	

Контроль и оценка результатов освоения компетенций в рамках выполнения  
II Этапа «Воплощение коллекции»

Основные показатели оценки результата.	Формы и методы контроля и оценки	Количество баллов от 0 до 10

Посадка изделия на манекене	Оценка готового продукта	
Качество швов и применение техники изготовления	Оценка готового продукта	
Функциональность и практичность изделия в сочетании с декором	Оценка готового продукта	
Оптимальное и обоснованное использование материалов	Оценка готового продукта	
Уровень технической сложности	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			+
		Выделять ключевые события сцены		+	+

	Определение 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	+	+	+
		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	Подготовка к съемке	Готовить сцену для съемки	+	+	+
		Учитывать композицию кадра		+	+

анимационны х персонажей 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 съемки	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 «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 состояние 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	Применение метода отминки	Формовать изделие по гипсовой форме	+	+	+
		Уметь обработать внешние края изделия	+	+	+

ручным способом	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>

### 5.3. 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>

#### 5.4. Техническое описание стандарта профессии «Гончар»

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровни квалификации		
			1 уровень	2 уровень	3 уровень
7. 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	+	+	+	
8. 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		+	+
9. 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		+	+
10. Декорирование изделий и их доводка	Нанесение декора на изделие	Доводить изделие с помощью инструмента до необходимых пропорций		+	+
		Наносить декор с использованием инструмента	+	+	+
11. Сушка изделия	Организация условий высыхания изделия	Готовить изделие к транспортировке для осуществления сушки	+	+	+
		Организовывать правильную среду для равномерного высыхания изделий	+	+	+
12. 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>

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

Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Уровень квалификации		
			1 уровень	2 уровень	3 уровень
Создание эскиза коллекции одежды	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	+	+	+
Конструирование, моделирование и изготовление одежды	Разработка лекал швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий	Технология изготовления швейных изделий различного ассортимента из текстильных материалов, меха и кожи		+	+
		Снятие необходимых размерных признаков фигуры заказчика	+	+	+

	различного ассортимента	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	Выполнять раскладку лекал на материале	+	+	+
		Определение расхода материалов для изготовления изделий различного ассортимента в зависимости от сложности изделия и фигуры заказчика	+	+	+

	различного ассортимента	Выкраивать детали швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	+	+	+
	Выполнение комплекса работ в процессе ремонта или изготовления дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента по индивидуальным заказам	Контролировать качество раскладки лекал и выкроенных деталей швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента	+	+	+
		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	+	+	+
		Устройство, правила эксплуатации применяемого оборудования, инструментов и приспособлений	+	+	+
	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. Рекомендованные Инфраструктурные листы для оборудования рабочих мест по каждой компетенции

### 6.1. Компетенция: «Анимация»

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	По выбору участников	шт.	1
3	Клавиатура, мышь (проводные/беспроводные)	на усмотрение организатора	шт.	1
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
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)				

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
1	Комплект для анимации	При условии использования мультстанка	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
13	Ножницы		шт.	2
14	Клей	ПВА	шт	1
15	Фломастеры	12 шт.	шт.	1
16	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 Мультстанков (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
---	--	---	-----	---

**ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ**

**ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И ТД.)**

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

**Канцелярские товары**

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

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

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
1	Музыкальные композиции с обязательным указанием имен авторов	Флешка		
2	Материалы для реализации авторских замыслов, которых нет			

в раздаточных материалах.			
------------------------------	--	--	--

## 6.2. Компетенция «Керамика»

<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	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
<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>

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
12	Простые карандаши	На усмотрение организатора	шт.	2
13	Поролоновые губки	На усмотрение организатора	шт.	4
14	Палитра для работы с глазурями	На усмотрение технического партнера	шт.	2
15	Тальк	На усмотрение технического партнера	шт.	100г р
16	Кисточки для нанесения ангоба	На усмотрение технического партнера	шт.	5
17	Кисточки для нанесения глазури	На усмотрение технического партнера	шт.	5
18	Инструменты для работы с глиной ( набор стеков)	На усмотрение технического партнера	шт.	2
19	Ведро для смыва глины (10литровое)	На усмотрение организатора	шт	1
20	Целлофановые пакеты	На усмотрение организатора	шт.	10
21	Мусорные пакеты	На усмотрение организатора	уп	1

22	Пластиковая коробочка под инструменты	На усмотрение организатора	шт	2
23	Нож скульптурный для резки глины	На усмотрение технического партнера	шт	2
24	Ножницы	На усмотрение организатора	шт	1
25	Салфетки микрофибра	На усмотрение организатора	уп	2
26	Салфетки брезентовые для раскатки глины	На усмотрение технического директора ( советуемся с главным экспертом), требует согласования, можно сделать.	шт	4
27	Струна обрезная для резки глины	На усмотрение технического директора ( советуемся с главным экспертом), можно сделать, требует согласования.	шт	1
28	Планшеты для сушки и транспортировки изделий 40*50 из ДСП	На усмотрение технического партнера	шт	6
29	Ткань двунитка	Согласование с экспертом или на усмотрение технического партнера	м	2+2
30	20-ти литровая бутылка с водой , с помпой	На усмотрение организатора	шт	1
31	Разовые стаканчики 200мл	На усмотрение организатора	шт	20
32	Ведро для мусора	На усмотрение организатора	шт.	1

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

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
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 тех. описанием позиции</b>	<b>Ед. измерения</b>	<b>Кол-во</b>
1	Фартуки ( можно с логотипом соревнований)	на усмотрение организатора	шт.	<b>2</b>
2	Крем для рук	на усмотрение организатора	шт.	<b>1</b>
3	Полотенце для рук	на усмотрение организатора	шт.	<b>2</b>
4	Пластырь ( в случае повреждения кожи)	на усмотрение организатора	шт.	<b>1</b>
5	Перчатки резиновые (медицинские)	на усмотрение организатора	шт.	<b>4</b>
6	Перчатки простые	на усмотрение организатора	шт.	<b>2</b>
<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. измерения</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

#### Канцелярские товары

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
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
11	Флешка	на усмотрение организатора	шт.	1

12	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>
	*****	*****	*****	***** *

### 6.3. Компетенция «Мобильное 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

**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 компьютерный	1000*600 мм	шт.	1
2	Кресло/Стул	на усмотрение организатора	шт.	1

**СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ (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	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.	-

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)**

<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****ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И Т.Д.)**

<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/ноутбук 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>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
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>				

<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 «Гончарное дело»

<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	1литр	шт.	1

13	Полотенце синтетическое		шт.	2
14	Поднос фанерный		шт.	4
15	Весы	до 5 кг	шт.	1
<b>РАБОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ</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	Глина красная или белая для гончарных работ		кг	5
<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>				

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
1	Фартук гончарный		шт.	1
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ, ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)</b>				
№	Требование (описание)			
1	Электричество на 1 пост для участника, минимум 3 розетки 230 вольт, 16А			
2	Подключение воды			
<b>ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ</b>				
<b>ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ</b>				
№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерения	Кол-во
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
<b>"ТУЛБОКС" РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ</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>
	<b>Цикля деревянная</b>		<b>шт</b>	<b>1</b>
	<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>

## 6.5. Компетенция «Модельер-конструктор»

<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	Раскройный стол	1500*1500	шт	1
2	Бытовая краеобметочная машина	Elena 664Pro	шт	1
3	Бытовая швейная машина	Elena1150 <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	Кол-во
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	Термоленга	"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	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
----	-------------------	--	----	---

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

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерени я	Кол -во
1	Стул	офисный	шт	2
2	Стол для эскизирования	(ШхГхВ) 1000х600х750	шт	1

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

№	Наименование	Тех. описание или ссылка на сайт с тех. описанием позиции	Ед. измерени я	Кол -во
1	<b>Резиновый коврик для утюжильного места</b>	<b>на усмотрение организатора</b>	<b>шт</b>	<b>1</b>
2	Огнетушитель углекислотный ОУ-1	на усмотрение организатора	шт	2

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНКУРСНЫХ ПЛОЩАДОК КОМАНД (КОММУНИКАЦИИ,  
ПОДКЛЮЧЕНИЯ, ОСВЕЩЕНИЕ И Т.П.)**

№	Требование (описание)
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	
---	--

**ОБЩАЯ РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА ПО КОМПЕТЕНЦИИ**

**ОРГТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ (КУЛЕРЫ, ВЕШАЛКИ, СРЕДСТВА УБОРКИ И Т.Д.)**

<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	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	Кол-во
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

<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	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	Проутюжильник	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)	1.0мм	ШТ	-