КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Школьники»

Компетенция: dizayn-personazhey-animatsiya

Выдержка из официального конкурсного задания, опубликованного на abilympics-russia.ru (раздел «Компетенции 2026»).
Страницы источника, относящиеся к категории, приведены далее в исходном виде.

Собрано автоматически: Региональный центр Абилимпикс республики Башкортостан.

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

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

2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

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

2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

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

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники Студенты Специалисты	**Модуль А.** Дизайн-проект персонажа	2,5 часа	Три скетча на заданные эмоции, готовый персонаж с атрибутом и синопсис проекта на одном формате
	Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом	1,5 часа	Анимированный персонаж с атрибутом
Время выполнение всех модулей**: 4 часа**			

2.3 Последовательность выполнения задания.

2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

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

Модуль А.

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

Придумать и создать современный вариант Мурзилки (или другого персонажа из эпизода), сохранив его узнаваемые черты, но обновив внешний вид, характер и роль в сюжете для детей нашего времени. Персонаж должен подойти к новому анимационному фильму.

Время выполнения: 2,5 часа.

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

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

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

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

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

Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом.

Время выполнения: 1,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать зацикленную цельную анимацию персонажа и атрибута профессии в 2D формате. Персонаж должен быть цельным, движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, MPEG4, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

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

Модуль А.

Дизайн-проект ремейка персонажа на основе эпизода мультфильма «Ивашка из дворца пионеров» (эпизод определяется регионом).

Вам предлагается обновить персонажа для сегодняшних дней: сохранить внешний вид (очки, растрепанные волосы, инструменты), но добавить гаджеты (дрон, 3D-принтер, робот). Персонаж должен подойти к новому анимационному фильму.

Время выполнения: 2,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать дизайн-проект ремейка персонажа на основе эпизода мультфильма «Ивашка из дворца пионеров», используя не менее одного уникального атрибута в стилистике выбранного эпизода, не используя шаблоны. Придумать и написать короткий синопсис (3-5 предложений) истории, описав концепцию и поисковые скетчи на заданные эмоции и в 2D формате. Дизайн-проект выполняется на одном формате, на однотонном фоне.

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

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

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

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

Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом.

Время выполнения: 1,5 часа.

Используя предложенный инструментарий IT программ согласно инфраструктурному листу, создать зацикленную цельную анимацию персонажа с атрибутом в 2D формате. Персонаж должен быть цельным, движения соответствовать выбранному образу и эмоционально воздействовать на зрителя. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией под названием Модуль 2 в любом из следующих форматов: GIF, MPEG4, проверив его совместимость с данным