КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Специалисты»

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

компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

2.3.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

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

Модуль А.

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

Вам предлагается обновить персонажа для сегодняшних дней: сохранив узнаваемость образа из мультфильма (борода, очки, чемодан с лекарствами, любовь к животным). 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 «Доктор Айболит», 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 компьютерным устройством, а также рабочий файл анимации.

Особые указания по компетенции:

2.4. Региональный (вариативный):

Эпизод мультфильма определяет регион.

Примеры изменений для регионального (вариативного) модуля:

Эпизод мультфильма берется из классики в соответствии с категорией, но обновляется для сегодняшних дней, например:

- Добавляются гаджеты (планшет, дрон, робот).
- Персонажи решают актуальные проблемы (экология, интернет, дружба в школе, взаимопомощь).
- Стиль становится ярким, как в современных мультфильмах.

Пример формулировки задания: «Классический эпизод адаптируется под 21 век: персонажи используют современные технологии и решают сегодняшние задачи, сохраняя дух оригинала».

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Тип критерия (оценочный/ измеримый)	Макс. балл
Школьники Студенты Специалисты	**Модуль А. Дизайн- проект персонажа**	**И или О**	**65**
	Наличие не менее 3 скетчей (эскизов)	И	3
	Соответствие заданным эмоциям в скетчах 0 – нет соответствия во всех эскизах 1 – одна эмоция соответствует 2 – две эмоции соответствуют 3 – все эмоции соответствуют	И	3
	Выразительность линий скетчей 0 – линии не выразительные 1 – присутствует некоторая выразительность 2 – линии эскизов выразительны	И	2
	Выразительность эмоций скетчей 0 – эмоции не выразительны 1 – частично выразительны 2 – выразительные эмоции	И	2
	Грамотное расположение скетчей в соответствии с заданием 0 – не соответствует заданию 1 – соответствует заданию	И	1
	Прорисовка мимики лица (морды) итогового персонажа	И	1
	Наличие настроения лица (морды) итогового персонажа	И	1
	Материальность (в совокупности кожа, волосы, шерсть, атрибуты и т.д.) персонажа 0 - материалы отсутствуют 1 - присутствует один материал 2 - присутствуют два материала 3 - Все объекты имеют свой материал	И	3
	Детализация одежды: фактура, выделение мелких деталей (пуговицы, потертости, ворсинки идр.) 0. детализация отсутствуют 1. есть некоторые недостатки в детализации 2. все элементы детализированы	И	2
	Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) 0 - пропорции не соответствуют 1 - есть некоторые недостатки в пропорциях 2 - пропорции соответствуют	И	2
	Детализация атрибута (фактура, выделение мелких деталей, свето-теневая проработка) 0 – нет детализации 1 – минимальная детализация 2 – детализация присутствует 3 – качественная детализация	И	3

	Свето-теневая проработка (на персонаже и атрибуте есть тени, которые описывают его форму – 1, блики располагаются на переломах формы с освещённой стороны – 1, положение теней собственных указывают на расположение источников света -1)	И	3
	Положение теней собственных и падающих указывает на расположение источников света: 0- тени отсутствуют 1- есть некоторые недостатки в распределении теней 2 расположение теней соответствует источникам света	И	2
	Цветовая тема (стиль) 0 – не соответствует 1 – минимальное соответствие 2 - цвета продуманы и применены хорошо 3 – полное соответствие стилю	И	3
	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы) 0 – гармония отсутствует 1 - минимум цветовой гармонии и баланса 2 - эффективная цветовая гармония	И	2
	Пластическое решение 0 – отсутствует 1 – некоторая пластичность 2 – хорошая пластичность	И	2
	Динамичная, выразительная поза 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 – полностью соответствует	И	2
	Дефекты лица (морды) и тела 0 - присутствуют значительные дефекты лица и тела присутствуют незначительные дефекты лица и тела 1 - присутствуют незначительные дефекты только на лице(морде) или только на теле 2 - дефекты лица и тела отсутствуют	И	3
	Отсутствие дефектов атрибута персонажа	И	2
	Уникальный атрибут соответствует теме	И	2
	Целостность взаимодействия персонажа с атрибутом	И	2
	Настроение персонажа соответствует одному из заданных в скетчах	И	1
	Итоговый персонаж выполнен в полный рост	И	1
	Короткий синопсис соответствует заданию 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 – полностью соответствует	И	2
	Наименование работы в соответствии с темой	И	1

	Краткость и целостность концепции (синопсиса)	И	1
	Композиционное решение дизайн- проекта 0 – плохая композиция 1 – Минимум элементов, выполнены соответствующим образом 2 – Эффективная компоновка	И	2
	Соответствие поставленной задаче 0 – не соответствует заданию 1 – минимальное соответствие 2 – частично соответствует 3 - полностью соответствует	И	3
	Соответствие дизайн-проекта заданной стилистике 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 – полностью соответствует	И	2
	Оригинальность замысла дизайн- проекта	О	3
	Правильно выбранный формат файла	И	1
	Правильный путь сохранения	И	1
	Правильное наименование файла	И	1
	Модуль Б. Анимация итогового персонажа с атрибутом	**И или О**	**35**
	Соответствии образа и характера движения анимации эпизоду	И	3
	Идея и оригинальность анимации	О	3
	Сложность анимационной задачи 0 – отсутствует 1 – минимальная сложность задачи 2 – средняя сложность анимационной задачи 3 – сложная анимационная задача	И	3
	Количество и сложность анимационных движений в соответствии с идеей 0 – отсутствует 1 – минимальная сложность 2 – средняя сложность 3 – сложная анимация	И	3
	Целостность анимации (Взаимовлияние различных частей персонажа) 0 – отсутствует, 1 – минимальная целостность 2 – средняя сложность 3 – приемлемая целостность 4 – целостная анимация	И	4
	Анимация атрибута в соответствии с анимацией персонажа 0 – отсутствует, 1 – присутствует минимальная анимация атрибута в соответствии с анимацией персонажа 2 – допустимая анимация атрибута в соответствии 3 – качественная анимация атрибута в	И	3

	соответствии с анимацией персонажа		
	Сложность анимационных эффектов в соответствии с темой персонажа 0 – отсутствует, 1 – некоторая сложность 2 – средняя сложность 3 – сложные анимационные эффекты в соответствии с темой персонажа	И	3
	Качество анимации, главный объект 25 кадров в секунду 0 – не соответствует заданию 1 – частично соответствует 2 - полностью соответствует	И	2
	Анимация от 3 секунд (все время анимации занято рабочими кадрами)	И	2
	Распределение движение по хронометражу между кадрами (амплитуда движений)	И	2
	Качество анимационных переходов между кадрами (Анимация не имеет видимой склейки между кадрами, зациклена в начале и конце)	И	2
	Отсутствие дефектов анимации 0 – дефекты присутствуют 1 – присутствует минимальный дефект 2 – нет дефектов	И	2
	Правильно выбранный формат файла	И	1
	Правильный путь сохранения	И	1
	Правильное наименование файла	И	1
		ОБЩЕЕ:	**100**

3. Перечень специальной одежды, оборудования, инструментов и расходных материалов, которые участник может привезти с собой на площадку проведения чемпионата.

3.1. Требуемая специальная одежда участникам по компетенции в соответствии с требованиями охраны труда и техники безопасности: школьники/студенты/специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям):

Требуемая специальная одежда (участник обязан привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты)					
№ п/п	**Наименование**	**Технические характеристики**	**Ссылка на образец (при необходимости)**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
1	Не требуется			шт	

3.2. Рекомендуемая специальная одежда участникам категории: школьники/студенты/специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям) которые участник может привезти с собой.:

Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям)) *на площадке могут быть аналоги с аналогичными характеристиками, предоставляемые в качестве замены					
№ п/п	**Наименование**	**Технические характеристики**	**Ссылка на образец (при необходимости)**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
1	Не требуется			шт	

3.3. Инфраструктурный лист застройки площадки предоставляется в виде отдельного документа (приложения) в формате Excel (.xlsx)

4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех основных нозологий

* минимальные требования к оснащению рабочих мест согласованы с общероссийскими общественными организациями инвалидов

Вид нозологии	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество*
Рабочее место участника с нарушением слуха	3000х1900	1,5 м	Для участников с нарушением слуха необходимо предусмотреть: а) наличие звукоусиливающей аппаратуры, акустической системы, информационной индукционной системы, наличие индивидуальных наушников; б) наличие на площадке переводчика русского жестового языка (сурдопереводчика); в) оформление конкурсного задания в доступной текстовой информации.
Рабочее место участника с нарушением зрения	3000х1900	1,5 м	Для участников с нарушением зрения необходимо: а) текстовое описание конкурсного задания в плоскопечатном виде с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением (в формате Microsoft Word не менее 16-18 пт), дублированного рельефно точечным шрифтом Брайля (при необходимости); б) лупа с подсветкой для слабовидящих; электронная лупа; в) для рабочего места, предполагающего работу на компьютере - оснащение специальным компьютерным оборудованием и оргтехникой: видеоувеличитель; - программы экранного доступа NVDA и JAWS18 (при необходимости); - брайлевский дисплей (при необходимости); в) для рабочего места участника с нарушением зрения, имеющего собаку-проводника, необходимо предусмотреть место для собаки-проводника. г) оснащение (оборудование) специального рабочего места тифлотехническими ориентирами и устройствами, с возможностью использования крупного рельефно-контрастного шрифта и шрифта Брайля, акустическими навигационными