КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Школьники»

Компетенция: spetsialist-kompyuternoy-grafiki-moushn-dizayner-r

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»**:

Участникам необходимо создать рекламный ролик для чемпионатного движения «Абилимпикс». Разработка рекламного ролика включает разработку и подготовку ассетов (исходников), построение композиции в кадре, создание ролика и его рендер для дальнейшего размещения на диджитал-билбордах региона, а также разработка технической документации по работе с проектом. Рекламный ролик должен соответствовать сюжетным, структурным и техническим параметрам.

**2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»**:

Участникам необходимо создать рекламный ролик для чемпионатного движения «Абилимпикс». Разработка рекламного ролика включает разработку и подготовку ассетов (исходников), построение композиции в кадре, создание ролика и его рендер для дальнейшего размещения на диджитал-билбордах региона, а также разработка технической документации по работе с проектом. Рекламный ролик должен соответствовать сюжетным, структурным и техническим параметрам.

**2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:**

Участникам необходимо создать рекламный ролик для чемпионатного движения «Абилимпикс». Разработка рекламного ролика включает разработку и подготовку ассетов (исходников), построение композиции в кадре, создание ролика и его рендер для дальнейшего размещения на диджитал-билбордах региона, а также разработка технической документации по работе с проектом. Рекламный ролик должен соответствовать сюжетным, структурным и техническим параметрам.

### 2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

| Категория участников | Наименование и описание модуля | Время | Результат |
|---|---|---|---|
| **Школьники** | **Модуль А. Разработка и подготовка файлов** | *30 минут* | папка с файлами |
| | **Модуль Б. Разработка и подготовка файлов** | *120 минут* | папка с файлами |
| | **Модуль В. Создание технической документации (вариативный)** | *30 минут* | папка с файлами |
| Время выполнение всех модулей: **3 часа 00 минут** | | | |
| **Студенты** | **Модуль А. Разработка и подготовка файлов** | *30 минут* | папка с файлами |
| | **Модуль Б. Разработка и подготовка файлов** | *150 минут* | папка с файлами |
| | **Модуль В. Создание технической документации (вариативный)** | *30 минут* | папка с файлами |
| Время выполнение всех модулей: **3 часа 30 минут** | | | |
| **Специалисты** | **Модуль А. Разработка и подготовка файлов** | *30 минут* | папка с файлами |
| | **Модуль Б. Разработка и подготовка файлов** | *180 минут* | папка с файлами |
| | **Модуль В. Создание технической документации (вариативный)** | *30 минут* | папка с файлами |

Время выполнение всех модулей: **4 часа 00 минут**

**Школьники:**

Модуль 1. Разработка и подготовка файлов

Вам предстоит создать рекламный ролик для чемпионатного движения «Абилимпикс».

Вам представлен фундаментальные исходные файлы для работы над проектом: **брендбук и текст** будущего рекламного ролика. Вы можете работать с ними, и брать из них всё, что вам нужно для своего рекламного ролика.

Вы можете создать анимацию как без заимствованных исходных файлов, нарисовав все элементы самостоятельно в любом установленном на компьютере редакторе, так и найти их (фон, объекты и др.) в открытых источниках. Исходниками для проекта могут быть только статичные изображения растровой или векторной графики. При необходимости и желании корректируйте файлы.

Помните, что в проекте должна быть соблюдена айдентика чемпионатного движения, особенно в момент появления информации о нем.

В конце вам необходимо сохранить подготовленные к анимации файлы в созданную вами папку: *Файлы для анимации. Количество файлов в папке – не ограничено,* данная папка должна находиться в созданной вами на **рабочем столе** папке: *01_Модуль 1_Иванов И. И., 01-номер рабочего места.*

*Пример:*

*- 01_Модуль 1_Иванов И. И.*

*- Файлы для анимации*

*- ai, png, jpg, psd и другие СТАТИЧНЫЕ файлы разного формата*

Модуль 2. Создание и рендеринг рекламного ролика

Вам необходимо создать анимационный рекламный ролик в любой удобной для вас программе, *установленной на компьютере.*

Анимация важных элементов должна происходить внутри безопасной зоны, определяйте ее на свое усмотрение, но не менее 10px от края.

Удаляйте неиспользуемые видеоряды или иные файлы в проекте, если такие имеются.

Во время разработки рекламного ролика вы можете применять различные эффекты и инструменты программ для более качественной передачи вашей задумки.

Вам запрещается скачивать и устанавливать дополнительные плагины для программ.

Вам необходимо добиться того, чтобы зрителю была понятна ваша идея и суть ролика. Использовать можно только те файлы, которые вы подготовили в модуле 1 *(можно использовать не все файлы из данной папки)*.

В проекте обязательно используйте принципы анимации.

*Технические требования рекламного ролика:*

Хронометраж видеоролика: 30 секунд

Размер: 1152px x 576px

Формат рендера: mp4, кодек: H.264

В конце вам необходимо сохранить проект с исходниками и рендер на рабочем столе в папке с наименованием по примеру: *01_Модуль 2_Иванов И.И., 01-номер рабочего места.*

В этой папке, для исходных файлов создайте специальную папку с названием*: Исходники.* Наименование файлов внутри нее может быть любым.

В этой папке, для проекта создайте специальную папку с названием*: Итоговый проект.* Наименование файлов внутри: *finalпроект*.

В этой папке, для рендера создайте специальную папку с названием*: Рендер.* Наименование файлов внутри: *Render_1152x 576*.

*Пример:*

*- 01_Модуль 2_Иванов И.И.*

*- Исходники*

*- ai, png, jpg, psd и другие СТАТИЧНЫЕ файлы разного формата*

*- Итоговый проект*

*Пример:*
*- 01_Модуль 2_Иванов И.И.*
*- Исходники*
*- ai, png, jpg, psd и другие СТАТИЧНЫЕ файлы разного формата*
*- Итоговый проект*
*- finalпроект.aep*
*- Рендер*
*- Render_1152x576.mp4*
*- Render_1920x1080.mp4*

Модуль 3. Создание технической документации (вариативный)

Вам нужно создать техническую документацию (руководство пользователя) для объяснения последовательности работы с вашим проектом.

Записи в технической документации должны быть структурированы последовательно и отражены четко и ясно для дизайнера.

Добавьте поясняющие комментарии о возможных ошибках при работе с эффектом и скрины экрана с подписями или выделениями основных зон работы в данном шаге.

Когда вы составляете алгоритм действий пользователя при работе с вашим проектом, пишите аккуратно, грамотно и разборчиво во избежание ошибок со стороны пользователя.

Шаблон для записи в технической документации используйте следующий:

| № | Действие | Скриншот | Комментарии |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |

Технические требования к технической документации:

Формат вывода: pdf

Наличие скринов: минимум 15

В конце вам необходимо сохранить документ на рабочем столе в папке с наименованием: *01_Модуль 3_Иванов И.И., 01-номер рабочего места.*

Название файла должно быть: *td.*

*Пример:*
*- 01_Модуль 3_Иванов И.И.*
*- td. pdf*

**2.3 Последовательность выполнения задания.**

**2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:**

**Модуль А.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Работа за компьютером. Выполнение конкурсного задания.
3) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Модуль Б.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Открытие программы для анимации;
3) Выполнение конкурсного задания;
4) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Модуль В.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Работа за компьютером. Выполнение конкурсного задания.
3) По истечении времени - работа участника прекращается.

**2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:**

**Модуль А.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Работа за компьютером. Выполнение конкурсного задания.
3) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Модуль Б.**

5) Ознакомление с конкурсным заданием.

6) Открытие программы для анимации;
7) Выполнение конкурсного задания;
8) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Модуль В.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Работа за компьютером. Выполнение конкурсного задания.
3) По истечении времени - работа участника прекращается.

**2.3.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:**

**Модуль А.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Работа за компьютером. Выполнение конкурсного задания.
3) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Модуль Б.**

9) Ознакомление с конкурсным заданием.
10) Открытие программы для анимации;
11) Выполнение конкурсного задания;
12) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Модуль В.**

1) Ознакомление с конкурсным заданием.
2) Работа за компьютером. Выполнение конкурсного задания.
3) По истечении времени - работа участника прекращается.

**Особые указания по компетенции:** отсутствуют.

**2.4. Региональный (вариативный):**

Создание технической документации (вариативный)

Вам нужно создать техническую документацию (руководство пользователя) для объяснения последовательности работы с вашим проектом.

Записи в технической документации должны быть структурированы последовательно и отражены четко и ясно для дизайнера.

Добавьте поясняющие комментарии о возможных ошибках при работе с эффектом и скрины экрана с подписями или выделениями основных зон работы в данном шаге.

Когда вы составляете алгоритм действий пользователя при работе с вашим проектом, пишите аккуратно, грамотно и разборчиво во избежание ошибок со стороны пользователя.

Шаблон для записи в технической документации используйте следующий:

| № | Действие | Скриншот | Комментарии |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |

Технические требования к технической документации:

Формат вывода: pdf

Наличие скринов: минимум 15

В конце вам необходимо сохранить документ на рабочем столе в папке с наименованием: *01_Модуль 3_Иванов И.И., 01-номер рабочего места.*

Название файла должно быть: *td.*

*Пример:*

*- 01_Модуль 3_Иванов И.И.*

*- td. pdf*

**Примеры изменений для регионального (вариативного) модуля:**

Формат вывода, название папок и файлов, количество скриншотов, замена технической документации на сценарий, вместо скриншотов драфтовые зарисовки и др.