КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Специалисты»

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

- finalпроект.aep

- Рендер

- Render_1152x576.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 5

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

Студенты:

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)*.

Все элементы в проекте именуйте должным образом в соответствии с тематикой элемента включая композицию *(недопустимо, например, название слоев «Слой 1 / Слой фигура 1 / олролр», название файлов «dhjfgdhfg / Файл 1» и другие стандартные наименования файлов и слоев в проекте)*.

В проекте обязательно используйте принципы анимации.

Технические требования к проекту:

Хронометраж: 60 секунд (без долей)

Количество кадров в секунду: 24 кадра

Размеры: 1920px x 1080px, 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\коллекта 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

- 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 10

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

Специалисты:

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 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)*.

Вам запрещается скачивать и устанавливать дополнительные плагины для программ, но вы можете использовать различные выражения / expression.

Все элементы в проекте именуйте должным образом в соответствии с тематикой элемента включая композицию *(недопустимо, например, название слоев «Слой 1 / олролр», название файлов «dhjfgdhfg / Файл 1» и др.)*.

В проекте обязательно используйте принципы анимации.

Технические требования к проекту:

Хронометраж: 120 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24 кадра в секунду

Размеры: FullHD, 1152 px 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\коллекта создайте специальную папку с названием*: Итоговый проект.* Наименование файлов внутри: *finalnроект*.

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
- 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.

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Тип критерия (оценочный/ измеримый)	Макс. балл
Школьники	Формат файлов соответствуют требованиям задания	И	2,00
	Отсутствие дублирования материалов	И	3,00
	Соблюдение фирменного стиля	И	3,00
	Оформление иллюстраций	И	3,00
	Качество изображений	И	3,00
	Дополнительные элементы	И	3,00
	Аккуратность исполнения	О	3,00
	Практичность итогового результата	О	3,00
	Создана папка модуля в соответствии с заданием	И	3,00
	Создана папка с подготовленными файлами и названа в соответствии с заданием	И	3,00
	Анимация происходит внутри безопасной зоны	И	2,00
	Удалены неиспользуемые видеоряды или иные файлы в проекте	И	2,00
	Исходники соответствуют файлам модуля 1	И	2,00
	Хронометраж проекта соответствует заданию	И	2,00
	Отсутствуют дефекты в анимации	И	2,00
	Разрешение проекта соответствует заданию	И	2,00
	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	И	2,00
	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	И	2,00
	Кодеки рендеров соответствуют заданию	И	2,00
	Хронометраж рендеров соответствует заданию	И	2,00
	Создана папка для рендеров в соответствии с заданием	И	2,00
	Формат файла рендера соответствует заданию	И	2,00
	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	И	3,00
	Количество рендеров соответствует заданию	И	2,00
	Создана папка проекта с соответствующем файлом и названы они в соответствии с заданием	И	2,00
	Наименование файла проекта в соответствии с заданием	И	2,00
	Наименование папки исходников соответствует заданию	И	2,00
	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	О	3,00
	Соответствие анимации в рендере и в проекте	О	3,00

	Понимание целевой аудитории	О	3,00
	Использование принципов анимации	О	3,00
	Соответствие проекта поставленной задаче в задании	О	3,00
	Наличие структуры документа	И	2,00
	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии	И	2,00
	В документации описан алгоритм работы с проектом	И	2,00
	Файл документации назван в соответствии с заданием	И	2,00
	Файл документации находится в папке в соответствии с заданием	И	2,00
	Файл документации и имеет расширение в соответствии с заданием	И	2,00
	В файле создан сториборд в виде скриншотов с основными комментариями в соответствии с заданием	И	2,00
	Сториборд соответствует техническим требованиям задания	И	2,00
	Созданный сториборд соответствует алгоритму работы с проектом	И	2,00
	Созданный документ полностью объясняет, как работать с проектом	И	3,00
		ОБЩЕЕ:	**100**
Студенты	Формат файлов соответствуют требованиям задания	И	2,00
	Отсутствие дублирования материалов	И	2,00
	Соблюдение фирменного стиля	И	2,00
	Оформление иллюстраций	И	3,00
	Качество изображений	И	2,00
	Дополнительные элементы	И	2,00
	Аккуратность исполнения	О	3,00
	Практичность итогового результата	О	3,00
	Создана папка модуля в соответствии с заданием	И	2,00
	Создана папка с подготовленными файлами и названа в соответствии с заданием	И	2,00
	Анимация происходит внутри безопасной зоны	И	2,00
	Удалены неиспользуемые видеоряды или иные файлы в проекте	И	2,00
	Исходники соответствуют файлам модуля 1	И	2,00
	Хронометраж проекта соответствует заданию	И	2,00
	Отсутствуют дефекты в анимации	И	2,00
	Разрешение проекта соответствует заданию	И	2,00

	Все элементы в проекте наименованы должным образом	И	2,00
	Количество кадров в секунду и хронометраж проекта соответствует заданию	И	2,00
	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	И	2,00
	Масштабируемость, адаптивность	И	2,00
	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	И	2,00
	Кодеки рендеров соответствуют заданию	И	2,00
	Хронометраж рендеров соответствует заданию	И	2,00
	Создана папка для рендеров в соответствии с заданием	И	2,00
	Формат файла рендера соответствует заданию	И	2,00
	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	И	3,00
	Количество рендеров соответствует заданию	И	2,00
	Создана папка проекта с соответствующем файлом и названы они в соответствии с заданием	И	2,00
	Наименование файла проекта в соответствии с заданием	И	2,00
	Наименование папки исходников соответствует заданию	И	2,00
	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	О	3,00
	Соответствие анимации в рендере и в проекте	О	3,00
	Понимание целевой аудитории	О	3,00
	Использование принципов анимации	О	3,00
	Соответствие проекта поставленной задаче в задании	О	3,00
	Наличие структуры документа	И	2,00
	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии	И	2,00
	В документации описан алгоритм работы с проектом	И	2,00
	Файл документации назван в соответствии с заданием	И	2,00
	Файл документации находится в папке в соответствии с заданием	И	2,00
	Файл документации и имеет расширение в соответствии с заданием	И	2,00
	В файле создан сториборд в виде скриншотов с основными комментариями в соответствии с заданием	И	2,00
	Сториборд соответствует техническим требованиям задания	И	2,00
	Созданный сториборд соответствует алгоритму работы с проектом	И	2,00
	Созданный документ полностью объясняет, как работать с проектом	И	3,00
		ОБЩЕЕ:	**100**

Специалисты	Формат файлов соответствуют требованиям задания	И	2,00
	Отсутствие дублирования материалов	И	2,00
	Соблюдение фирменного стиля	И	2,00
	Оформление иллюстраций	И	3,00
	Качество изображений	И	2,00
	Дополнительные элементы	И	3,00
	Аккуратность исполнения	О	3,00
	Практичность итогового результата	О	3,00
	Создана папка модуля в соответствии с заданием	И	2,00
	Создана папка с подготовленными файлами и названа в соответствии с заданием	И	2,00
	Анимация происходит внутри безопасной зоны	И	2,00
	Удалены неиспользуемые видеоряды или иные файлы в проекте	И	2,00
	Исходники соответствуют файлам модуля 1	И	2,00
	В анимации использованы выражения (expression)	И	3,00
	Хронометраж проекта соответствует заданию	И	2,00
	Отсутствуют дефекты в анимации	И	2,00
	Все элементы в проекте наименованы должным образом	И	2,00
	Количество кадров в секунду и хронометраж проекта соответствует заданию	И	2,00
	Рендеры проекта названы в соответствии с заданием	И	2,00
	Масштабируемость, адаптивность	И	2,00
	Рендеры выполнены в разрешении в соответствии с заданием	И	2,00
	Хронометраж и кодеки рендеров соответствует заданию	И	2,00
	Создана папка для рендеров в соответствии с заданием	И	2,00
	Формат файла рендера соответствует заданию	И	2,00
	Рендер всех видео осуществлен до конца времени текущего модуля	И	3,00
	Количество рендеров соответствует заданию	И	2,00
	Создана папка проекта с соответствующем файлом и названы они в соответствии с заданием	И	2,00
	Наименование файла проекта в соответствии с заданием	И	2,00
	Наименование папки исходников соответствует заданию	И	2,00
	Соблюдение айдентики проекта в соответствии с фирменным стилем	О	3,00
	Соответствие анимации в рендере и в проекте	О	3,00

	Понимание целевой аудитории	О	3,00
	Использование принципов анимации	О	3,00
	Соответствие проекта поставленной задаче в задании	О	3,00
	Наличие структуры документа	И	2,00
	Грубые орфографические ошибки отсутствуют в сценарии	И	2,00
	В документации описан алгоритм работы с проектом	И	2,00
	Файл документации назван в соответствии с заданием	И	2,00
	Файл документации находится в папке в соответствии с заданием	И	2,00
	Файл документации и имеет расширение в соответствии с заданием	И	2,00
	В файле создан сториборд в виде скриншотов с основными комментариями в соответствии с заданием	И	2,00
	Сториборд соответствует техническим требованиям задания	И	2,00
	Созданный сториборд соответствует алгоритму работы с проектом	И	2,00
	Созданный документ полностью объясняет, как работать с проектом	И	3,00
		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:

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, которые участник может привезти с собой.:

Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может 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	

3.3. 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

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 средствами, обеспечивающими