КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Студенты»

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.