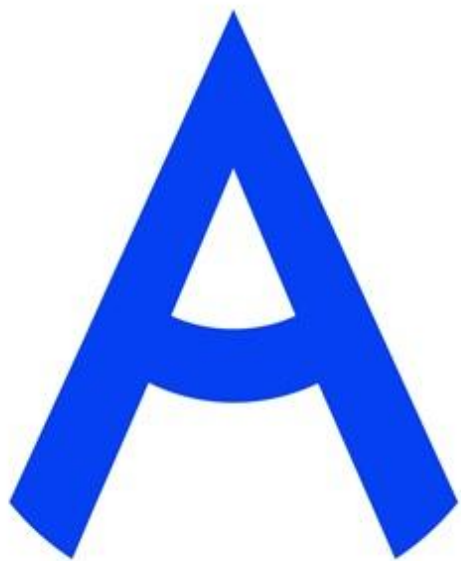


РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2026



Утверждено
советом по компетенции:
«Дизайн персонажей/Анимация»

Протокол от 19.20.2025 № 2

Председатель совета:

Е.Г. Важенина

Главный эксперт Московской области:

Д.В. Филичкина

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

«ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ/АНИМАЦИЯ»



Москва
2026

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции.

Одна из самых перспективных областей современного дизайна – это 2D/3D художник. Формула успеха будущих 2D/3D художников состоит из трёх элементов: «художественные навыки» + «владение специальным софтом» + «профессиональные качества».

Первый элемент формулы — «художественные навыки» — необходимая база, без которой не обойтись. Очевидно, что 2D/3D художник должен уметь рисовать: знать анатомию, разбираться в светотени, цветоведении, перспективе и т. д. Цифровое искусство остаётся искусством, а значит, имеет свои требования.

Второе составляющее будущего успеха — владение специальным софтом. При этом понадобится графический планшет — неотъемлемый атрибут компьютерного художника.

Профессиональные качества, которые имеет 2D/3D художник, — любознательность, стрессоустойчивость, усидчивость, эстетический вкус и умение работать в команде. Хорошие перспективы открывает знание английского языка.

Отрасли, в которых наиболее востребована профессия 2D/3D художника — это игровая индустрия, киноиндустрия, промышленный дизайн, архитектура, реклама, электронная коммерция, интернет-сайты, дизайн различных приложений, иллюстрации для комиксов и другие.

Способность обладать профессиональными навыками 2D/3D художника, поможет инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья повысить личностную самооценку, социально адаптироваться в обществе, обрести конкурентное преимущество в глазах потенциального работодателя, в качестве которых могут быть: киностудии, студии мультфильмов, телевидение, компании по производству компьютерных игр, рекламные агентства, издательские предприятия и другие.

1.2. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции:

№ п/п	Профессия	Род занятия
1.	Художник-мультипликатор	Составляет визуальный ряд, вырисовывает персонажей, прорабатывает мимические тонкости, раскадровку, колорирование, анимирование фраз
2.	3D-аниматор, художник-аниматор	С помощью определённых приёмов и технологий создаёт иллюзию движения персонажа
3.	Игровой художник	Рисует персонажей и декорации для компьютерных игр
4.	Иллюстратор	Создает рисунки, соответствующие тексту произведения, комикса
5.	Графический дизайнер	Разрабатывает дизайн пространства, фирменный стиль и брендинг, дизайн рекламы, дизайн печатной продукции, дизайн сайта
6.	Художник-постановщик	Разрабатывает визуальную картинку, антураж в фильме, на театральной сцене, делает наброски персонажей и окружающей среды

Смежные профессии: графический дизайнер, Web-дизайнер, маркетолог, художник, преподаватель и др.

1.3. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретные стандарты):

Школьники	Студенты	Специалисты
Федеральный государственный образовательный стандарт (далее – ФГОС)		
ФГОС основного общего образования и среднего общего образования, в части предметных областей «Искусство», раздел «Изобразительное искусство», «Математика и информатика», предмет «Информатика», ФГОС СОО Так же в ФГОС СОО есть курс по выбору учащегося «Дизайн».	ФГОС СПО по специальностям 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 55.02.02 Анимация (по видам) 54.01.20 Графический дизайнер	
Профессиональный стандарта (далее – ПС)		
		Профессиональный стандарт 04.008 Визуализация движения персонажа в анимационном производстве

1.4. Требования к квалификации:

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>Знать: Изобразительное искусство: - виды и жанры: знание видов (живопись, графика, скульптура, дизайн) и жанров (портрет, пейзаж, натюрморт, бытовой жанр); - язык искусства: понимание основ цветоведения (цветовой круг, контрасты), основ композиции (ритм, статика, динамика), линейной и воздушной перспективы; - история: сведения о выдающихся мастерах и значимых произведениях отечественного и мирового искусства Информатика: - основы информационной безопасности, принципы хранения и обработки данных в компьютерных сетях, устройство ПК; - теоретические основы (системы счисления, логические операции), теория информации (сжатие,</p>	<p>Знать: 54.02.01 Дизайн (по отраслям): - теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне; - законы создания колористики; - закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; - законы формообразования; - систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); - преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); - принципы и методы эргономики; - современные тенденции в области дизайна; - систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса</p>	<p>Знать: - основы рисунка; - основы компьютерной графики; - принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации; - необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; - этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; - основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации; - принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения; - принципы восприятия совместного движения</p>

<p>кодирование), архитектура современных систем</p>	<p>дизайнерского проектирования 55.02.02 Анимация (по видам) - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте; - технологию изготовления анимационного проекта. - компьютерные анимационные программы; - средства обработки изображения с использованием современных программных средств; - об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах; - принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах</p>	<p>нескольких объектов в анимационной сцене; - требования к заполнению экспозиционных листов; - технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; - принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики</p>
<p>Уметь: Изобразительное искусство - работать с различными материалами (гуашь, акварель, карандаш, пластилин, бумага); - создавать художественные образы, зарисовки с натуры, выполнять тематические композиции; - характеризовать и оценивать выразительные средства в произведениях искусства Информатика: - использовать офисное ПО (таблицы, презентации), работа с базами данных, написание простых программ для решения практических задач Общие требования (метапредметные): - оба стандарта требуют развития навыков критического мышления, умения самостоятельно формулировать цели, планировать деятельность и эффективно использовать цифровые инструменты для коммуникации.</p>	<p>Уметь: 54.02.01 Дизайн (по отраслям): - проводить предпроектный анализ; - разрабатывать концепцию проекта; - находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; - создавать цветовое единство в композиции по законам</p>	<p>Уметь: - профессионально рисовать; - умение создавать виртуальные объекты (персонажи компьютерных игр, модели товаров для интернет-магазина или элементы интерьера для дизайн-проекта и др.); - визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков; - воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа; - распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики; - использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа</p>

колористики;

- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
- изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;
- использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
- осуществлять процесс дизайн-проектирования;
- разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;
- выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов;
- проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
- владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;
- владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования;
- осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом эргономических показателей

55.02.02 Анимация (по видам):

- проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта;
- осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации;
- разрабатывать

	<p>колористическое решение анимационного проекта;</p> <ul style="list-style-type: none">- создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	
--	--	--

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

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

Создать ремейк персонажа на основе эпизода мультфильма «Приключения Мурзилки» (эпизод, где Мурзилка наблюдает за Петей, первое впечатление, поступки и поведение мальчика, когда мама ушла), 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»:

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

Создать ремейк персонажа на основе эпизода мультфильма «Ивашка из Дворца пионеров» (эпизод, где Ивашка попадает в избушку Бабы Яги), 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»:

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

Создать ремейк персонажа на основе эпизода мультфильма «Доктор Айболит» (эпизод на корабле с Бармалеем и его командой), 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 выполнения 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 двorca 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 двorca 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 ИТ 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 ИТ 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 ИТ 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.

2.5. 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 и др.) 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	И	3

переломах формы с освещённой стороны – 1, положение теней собственных указывают на расположение источников света -1)		
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	И	2

1 – Минимум элементов, выполнены соответствующим образом 2 – Эффективная компоновка		
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 соответствии с анимацией персонажа	И	3
Сложность анимационных эффектов в соответствии с темой персонажа 0 – отсутствует, 1 – некоторая сложность 2 – средняя сложность	И	3

	3 – сложные анимационные эффекты в соответствии с темой персонажа		
	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 количество
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 количество
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	3000x1900	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	3000x1900	1,5 м	Для участников с нарушением зрения необходимо: а) текстовое описание конкурсного задания в плоскочечатном 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

			<p>беспрепятственное нахождение инвалидом по зрению - слепого своего рабочего места и выполнение трудовых функций;</p> <p>д) индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс.</p>
Рабочее место участника с нарушением ОДА	3000x1900	1,5 м	<p>Оснащение (оборудование) специального рабочего места оборудованием, обеспечивающим реализацию эргономических принципов:</p> <p>а) увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличения ширины прохода между рядами верстаков;</p> <p>б) для участников, передвигающихся в кресле-коляске, необходимо выделить 1 - 2 первых рабочих места в ряду у дверного проема;</p> <p>в) оснащение (оборудование) специального рабочего места специальными механизмами и устройствами, позволяющими изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, угол наклона спинки рабочего стула, оснащение специальным сиденьем, обеспечивающим компенсацию усилия при вставании.</p>
Рабочее место участника с соматически ми заболеваниями и	3000x1900	1,5 м	<p>Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечно-сосудистой системы, а также инвалидов вследствие других соматических заболеваний, предусматривают отсутствие:</p> <p>а) вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия;</p> <p>б) тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации на площадке;</p> <p>в) превышения уровня шума на рабочих местах; г) нарушений уровня освещенности, соответствующей действующим нормативам.</p> <p>Необходимо обеспечить наличие столов с регулируемой высотой и углом наклона поверхности; стульев (кресел) с регулируемой высотой сиденья и положением спинки (в соответствии со спецификой заболевания).</p>
Рабочее место участника с	3000x1900	1,5 м	<p>Специальные требования к условиям труда инвалидов, имеющих нервно-</p>

ментальными нарушениями			<p>психические заболевания:</p> <p>а) создание оптимальных и допустимых санитарно-гигиенических условий производственной среды, в том числе: температура воздуха в холодный период года при легкой работе - 21 - 24 °С; при средней тяжести работ - 17 - 20 °С; влажность воздуха в холодный и теплый периоды года 40 – 60 %; отсутствие вредных веществ: аллергенов, канцерогенов, аэрозолей, металлов, оксидов металлов;</p> <p>б) электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей вибрации; отсутствие продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты;</p> <p>в) оборудование (технические устройства) должны быть безопасны и комфортны в использовании (устойчивые конструкции, прочная установка и фиксация, простой способ пользования без сложных систем включения и выключения, с автоматическим выключением при неполадках; расстановка и расположение, не создающие помех для подхода, пользования и передвижения; расширенные расстояния между столами, мебелью; не должна затрудняющая доступность устройств; исключение острых выступов, углов, ранимых поверхностей, выступающих крепежных деталей)</p>
--------------------------------	--	--	---

5. Схема (план) застройки соревновательной площадки

Для всех категорий участников

Схема застройки соревновательной площадки для всех категорий участников единая. Для проведения соревнований потребуется площадка 12х5 м, внутри условно разделенная на часть соревнований и комната главного эксперта 2х5 м.

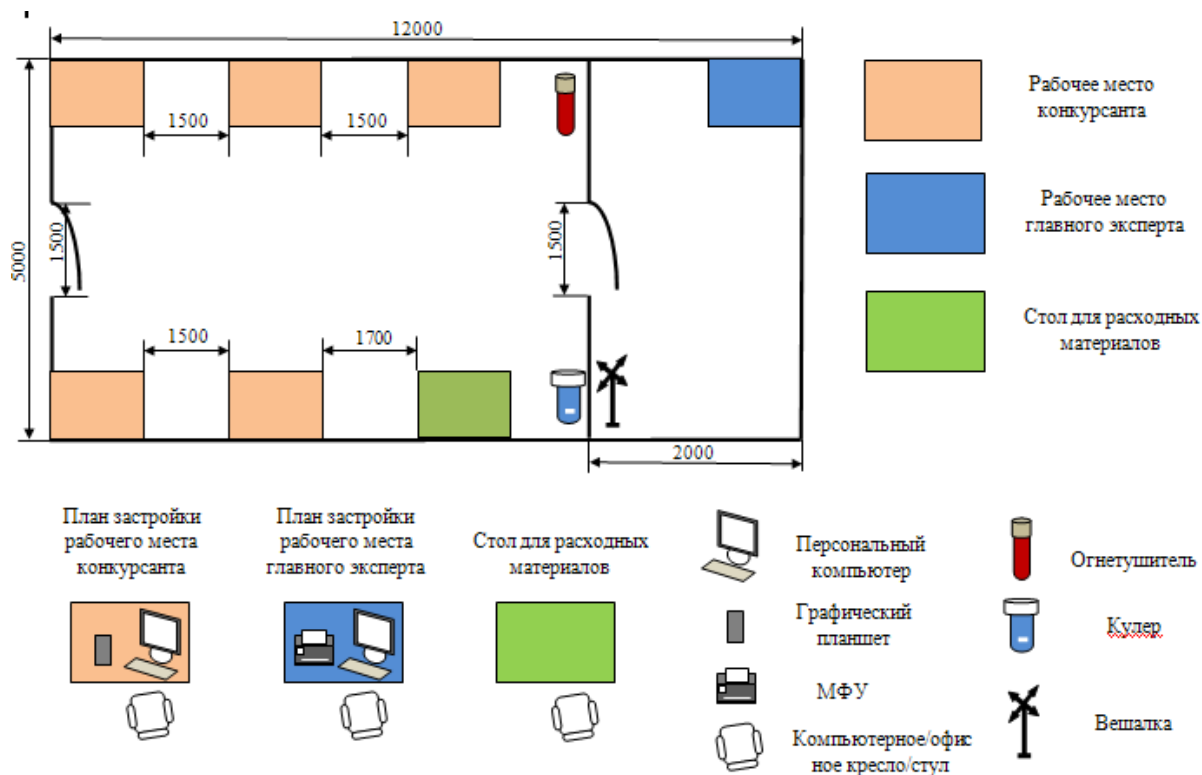
В комнате главного эксперта соревновательной площадки потребуются: стол, стулья или кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

Для организации рабочего места на 1 участника необходимо: стол, стул или кресло, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, графический планшет, розетка, сетевой фильтр, бумага формата А4, карандаш, ластик.

Для организации рабочего места экспертов необходимо: стул или кресло, ручка, блокнот.

Общая инфраструктура конкурсной площадки состоит из кулера, огнетушителя.

Расстановка мебели и оборудования должна быть либо согласно схеме, либо рабочие места участников можно расположить по периметру площадки.



6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие требования:

Настоящая инструкция распространяется на персонал, эксплуатирующий средства вычислительной техники и периферийное оборудование. Инструкция содержит общие указания по безопасному применению электрооборудования в учреждении. Требования настоящей инструкции являются обязательными, отступления от нее не допускаются.

6.2. Требования безопасности перед началом работы

Перед началом работы следует убедиться в исправности электропроводки, выключателей, штепсельных розеток, при помощи которых оборудование включается в сеть, наличии заземления компьютера, его работоспособности.

6.3. Требования безопасности во время работы

Для снижения или предотвращения влияния опасных и вредных факторов необходимо соблюдать Санитарные правила и нормы, гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Во избежание повреждения изоляции проводов и возникновения коротких замыканий не разрешается: вешать что-либо на провода, закрашивать и белить шнуры и провода, закладывать провода и шнуры за газовые и водопроводные трубы, за батареи отопительной системы, выдергивать штепсельную вилку из розетки за шнур, усилие должно быть приложено к корпусу вилки.

Для исключения поражения электрическим током запрещается: часто включать и выключать компьютер без необходимости, прикасаться к экрану и к тыльной стороне блоков компьютера, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании мокрыми руками, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании, имеющих нарушения целостности корпуса, нарушения изоляции проводов, неисправную индикацию включения питания, с признаками электрического напряжения на корпусе, класть на средства вычислительной техники и периферийном оборудовании посторонние предметы.

Запрещается под напряжением очищать от пыли и загрязнения электрооборудование.

Запрещается проверять работоспособность электрооборудования в непригодных для эксплуатации помещениях с токопроводящими полами, сырых, не позволяющих заземлить доступные металлические части.

Недопустимо под напряжением проводить ремонт средств вычислительной техники и периферийного оборудования.

Ремонт электроаппаратуры производится только специалистами-техниками с соблюдением необходимых технических требований.

Во избежание поражения электрическим током, при пользовании электроприборами нельзя касаться одновременно каких-либо трубопроводов, батарей отопления, металлических конструкций, соединенных с землей.

При пользовании электроэнергией в сырых помещениях соблюдать особую осторожность.

6.4. Требования безопасности по окончании работы

После окончания работы необходимо обесточить все средства вычислительной техники и периферийное оборудование. В случае непрерывного производственного процесса необходимо оставить включенными только необходимое оборудование.

6.5. Требования безопасности в аварийных ситуациях

При обнаружении неисправности немедленно обесточить электрооборудование, оповестить администрацию. Продолжение работы возможно только после устранения неисправности.

При обнаружении оборвавшегося провода необходимо немедленно сообщить об этом администрации, принять меры по исключению контакта с ним людей. Прикосновение к проводу опасно для жизни.

Во всех случаях поражения человека электрическим током немедленно вызвать врача.

До прибытия врача нужно, не теряя времени, приступить к оказанию первой помощи пострадавшему.

Необходимо немедленно начать производить искусственное дыхание, наиболее эффективным из которых является метод «рот в рот» или «рот в нос», а также наружный массаж сердца.

Искусственное дыхание пораженному электрическим током производится вплоть до прибытия врача.

На рабочем месте запрещается иметь огнеопасные вещества. В помещениях запрещается:

а) зажигать огонь;

б) включать электрооборудование, если в помещении пахнет газом; в) курить;

г) сушить что-либо на отопительных приборах;

д) закрывать вентиляционные отверстия в электроаппаратуре. Источниками воспламенения

являются:

а) искра при разряде статического электричества б) искры от электрооборудования.

в) искры от удара и трения г) открытое пламя.

При возникновении пожароопасной ситуации или пожара персонал должен немедленно принять необходимые меры для его ликвидации, одновременно оповестить о пожаре администрацию.

Помещения с электрооборудованием должны быть оснащены огнетушителями типа ОУ-2 или ОУБ-3.