

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«МОУШН-ДИЗАЙНЕР»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Моушн-дизайнер

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция «Моушн-дизайнер» посвящена созданию анимированных графических изображений при помощи современных компьютерных технологий. Изображения могут быть созданы как в двумерном, так и трехмерном пространстве.

Моушн-дизайнер занимается графикой и анимацией, превращает статические изображения в анимированную форму и динамическую графику. Моушн-дизайнер часто работает в паре с графическим дизайнером, его задача использовать ранее созданные элементы в качестве ключевых кадров, а также создавать собственные элементы. Моушн-дизайнер создает графические видеоролики для того, чтобы рассказать историю и акцентировать внимание зрителя на продукте, а также воссоздать на экране то, что невозможно снять вживую с реальными объектами.

Многие моушн-дизайнеры начинают свой путь с графического дизайна или с веб-дизайна, а некоторые приходят из видеомонтажа.

Моушн-дизайнер — это продюсер, сценарист, художник, режиссер, оператор, монтажер, иллюстратор и программист в одном лице. Моушн-дизайнеру необходимо владеть навыками сценарного искусства, способностью создавать сюжетную линию, знать, как используются приемы драматургии и иметь представление о режиссерском мастерстве, а также обладать знаниями профессиональных инструментов.

Работу моушн-дизайнера можно разделить на следующие уровни:

- **Базовый уровень.** Моушн-дизайнер создает простую анимацию, превращая статичную графику в подвижное изображение.
- **Начальный уровень.** Моушн-дизайнер работает с 2D-объектами, использует эффекты обработки видео (effects), работает с ключами анимации (изменяет настройки позиции объектов), синхронизирует видео со звуковой дорожкой.
- **Продвинутый уровень.** Моушн-дизайнер работает с трехмерными объектами, анимирует их в 3D-пространстве, использует системы генерации частиц (particles), риги (rigging, скелеты), векторные шейпы (shapes), программирует в Adobe After Effects, Houdini, Blender или программах (expressions, add-ons, nodes programming), или создает генеративную графику (generative design).

Область профессиональной деятельности: реклама, диджитал-сфера, продуктовый дизайн, разработка мобильных приложений/веб-сайтов, театральная и концертная деятельность, музыкальное видео, телевидение, event-индустрия, киноиндустрия, гейм-индустрия, кинематография.

Требования к наличию профессионального образования: не является обязательным.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Владение основами художественной композиции и типографики.
 - Знание основ колористики (сочетание цветов, подбор цветовой гаммы, психология цвета).

- Знание художественных стилей и актуальных трендов в графическом дизайне.
 - Знание основ видеомонтажа.
 - Знание основ анимации.
 - Умение планировать работу, взаимодействовать с командой и работать с обратной связью.
 - Знание английского языка начального уровня (уровень A1).
 - Умение работать в специализированных программах, на выбор: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, Cinema 4D, Autodesk 3ds Max, Maya, Blender.
2. Дополнительные навыки (приветствуются)
- Владение навыками в 3D-моделировании, настройки камеры, света, материалов и текстур в сцене.
 - Умение работать с частицами и симуляциями.
 - Владение навыками презентации себя и собственных работ.
3. Особые требования
- Аккуратное и тщательное оформление портфолио.
 - Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: читать, овладевать новыми навыками, учитывать комментарии Экспертов.

II. РЕАЛИЗАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проходит в три этапа:

- **I этап. Отборочный.** Электронная регистрация участника на Портале Чемпионата, подача портфолио, прохождение онлайн-тестирования.
- **II этап. Квалификационный.** Выполнение практического задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).
- **III этап. Финальный.** Выполнение практического задания. Этап состоит из нескольких модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).

Модуль 2. Очная подготовка задания (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black box — специальное практическое задание, с условиями выполнения которого участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Демонстрация и защита выполненной работы перед Экспертами и экспертными зрителями.

Актуальное расписание этапов публикуется на официальном сайте Чемпионата и в Личном кабинете участника на Портале Чемпионата. Порядок организации и проведения конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

— оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности Участника (портфолио);

— онлайн-тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;

— оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио, вопросы тестирования, а также практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата и зависят от конкурсного задания. Как правило, каждое задание оценивается по четырем-шести критериям.

При оценивании используется балльная шкала оценок. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак/описание каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы по компетенции независимо друг от друга, после чего рассчитывается среднеарифметический балл.

Независимо от количества критериев максимально возможная сумма баллов за этап (после применения коэффициента нормирования) составляет:

- Отборочный этап — 100 баллов (в том числе максимально возможное количество баллов за портфолио — 60 баллов, за тестирование — 40 баллов);
- Квалификационный этап — 100 баллов;
- Финальный этап — 100 баллов (в том числе: модули 1 и 2 — 40 баллов; модуль 3 — 10 баллов; модуль 4 — 50 баллов).

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

Портфолио должно быть представлено в виде презентации в формате .pdf. Размер файла не более 50 Мб.

О себе: ФИО, фото, ваши профессиональные интересы и увлечения.

Расскажите, почему вы выбрали направление компьютерной графики?

Опишите ваши профессиональные устремления, чего бы вы хотели добиться в области моушн-дизайна в ближайшие три года?

Перечислите студии или индивидуальных представителей индустрии моушн-дизайна и компьютерной графики, которые вас вдохновляют. Приведите минимум 3 ссылки на портфолио.

Курсы. Необходимо указать, обучались ли вы на курсах по дизайну или компьютерной графике (если да, то перечислить).

Профессиональный опыт.

Укажите, был ли у вас опыт работы в области моушн-дизайна и компьютерной графики. Опишите ваш профессиональный опыт в этой области. Укажите текущее место работы или учебы.

Профессиональные достижения.

Сканы дипломов/сертификатов о профессиональном или дополнительном образовании, рекомендательные письма.

¹ Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс 2024 года.

Примеры профессиональных работ и характеристики. *

Необходимо предоставить ссылку на портфолио — набор созданных вами персональных и/или профессиональных работ (в которых степень вашего участия была максимальной) в виде смонтированного видеоролика (шоурила), загруженного на публичный видеохостинг. Длительность — не более 1 минуты.

Формат представления информации: pdf, одна страница — до 500 знаков, включая пробелы.

Формат названия файла: «Фамилия_Имя(латинскими буквами)_Portfolio»

Например: Ivanov_Sergey_Portfolio.pdf

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам было предложено создать анимированный графический видеоролик для одного из самых масштабных и ключевых событий в сфере индустрии моды Сибири — неделя моды.

Участникам необходимо было ознакомиться с материалами модного события — неделя моды «Сибирские бренды», самостоятельно определиться с фирменным стилем видеоролика, продемонстрировать собственный уникальный художественный ход, отразить современные визуальные тренды в ролике и подобрать музыкальное сопровождение ролика с определенными характеристиками.

Результатом выполнения задания стал цифровой видеоролик хронометражем 20 секунд.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

При оценивании работ экспертам было важно, чтобы участники продемонстрировали в работе навыки моушн-дизайна, композиции и видеомонтажа, художественный и музыкальный вкус, а также чувство ритма.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году участникам компетенции «Моушн-дизайнер» предстояло создать анимированный графический видеоролик, посвященный публичной программе Политехнического музея, на основе творческих наработок финалистов компетенции «Графический дизайнер».

Подготовка к очному модулю началась со знакомства с описанием и форматами публичной программы Политехнического музея, с изучения брендбука Политехнического музея, а также с жеребьевки, на которой участники компетенции «Моушн-дизайнер» получили саундтрек для производства видеоролика и материалы-исходники от участников компетенции «Графический дизайнер». Также финалистам предстояло подготовить презентацию, в которой необходимо было описать понимание идеи ролика, стилистики, продемонстрировать референсы, мудборды, эскизы и стилфреймы.

В ходе выполнения задания очного модуля участники создавали анимированный графический видеоролик, посвященный публичной программе Политехнического музея, на основе графических материалов, полученных от участников компетенции «Графический дизайнер».

² Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2023 года**.

Защита проходила в формате питчинга и демонстрации анимированного видеоролика, посвященного одной из тематик публичной программы Политехнического музея, перед Экспертным сообществом в Университете креативных индустрий (Universal University).

IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Выполнение практического задания Квалификационного этапа и практического задания на заочном модуле Финального этапа не предполагает несения расходов Организатором.

Организатор осуществляет все расходы на организацию и проведение очных мероприятий Финального этапа.

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания Экспертной группой формируется инфраструктурный лист. Документ включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения конкурсного задания и содержит пример данного оборудования и его четкие и понятные характеристики.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания конкурсного задания Финального этапа Организатор осуществляет поиск и отбор конкурсной площадки, отвечающей всем требованиям, для выполнения задания, а также для демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) утверждается приказом Организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

Решение о списке разрешенного и/или запрещенного к использованию участником на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

V. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий.

Так, партнером компетенции «Моушн-дизайнер» в 2023 году стал Политехнический музей.

Также партнеры могут привлекаться в качестве экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов выполненного участником задания Финального этапа во время его демонстрации и защиты перед Экспертным сообществом.

VI. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- Описание компетенции;
- Конкурсные задания этапов;
- Список источников/литературы;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительную информацию (при необходимости).