

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«МУЛЬТИМЕДИА
ХУДОЖНИК»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Мультимедиа художник

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция «Мультимедиа художник» включает в себя широкий спектр навыков и знаний, которые позволяют создавать высококачественный визуальный контент для различных мультимедийных платформ. Эта компетенция объединяет технические и творческие аспекты работы с цифровыми медиа, включая графический дизайн, анимацию, программирование, инженерное дело, видеопроизводство и другие смежные области.

Какие средства использует в работе?

Мультимедиа художник в своей работе использует широкий спектр выразительных средств:

- Цифровая изобразительная среда: работа с цифровыми изображениями и графикой.
- Свет: с помощью света можно манипулировать настроением и фокусом внимания, создавать различные визуальные эффекты и текстуры.
- Звук: музыка, звуковые эффекты и звуковые ландшафты для усиления визуального рассказа или для создания определенной атмосферы.
- Коммуникативная среда: использование интерактивных элементов для взаимодействия с аудиторией, расширения границ традиционного видеоискусства.
- Анимация: создание движущихся изображений, включая работу с 3D-анимацией и традиционными стилями.
- Видео: видеосъемка живых сцен и создание абстрактных визуальных композиций.
- Видеомэппинг: техника проекции видео на неровные или трехмерные поверхности, такие как здания, интерьеры или скульптуры, которая позволяет создавать уникальные визуальные эффекты.

Какие задачи решает в работе?

Мультимедиа художник в своей работе решает широкий спектр задач, охватывающих различные аспекты создания и реализации мультимедийных проектов.

Основные задачи включают:

- Концептуализация: мультимедиа художник разрабатывает творческую концепцию проекта, определяет его визуальный и эстетический стиль.
- Производство контента: создает разнообразный мультимедийный контент, включая графику, анимацию, видео и аудио. Это требует глубоких знаний в области дизайна и использования специализированного программного обеспечения.
- Техническая реализация: участвует в выборе технологий и платформ для реализации проекта, совместно с инженерами и разработчиками, определяя наиболее подходящие решения.
- Интеграция: обеспечивает интеграцию созданного произведения в общую структуру проекта.

С какими специалистами других направлений работает?

Мультимедиа художник является связующим звеном между творческой идеей и ее технической реализацией, играя центральную роль в создании мультимедийных проектов и обеспечивая их визуальную и концептуальную целостность.

Взаимодействие с участниками проекта:

- с инженерами: мультимедиа художник сотрудничает с инженерами для обсуждения технических аспектов проекта, таких как программное обеспечение, оборудование и технические требования для реализации творческой концепции.
- с продюсерами: для определения общих целей проекта, бюджета, графика работ и распределения ресурсов. Продюсеры также помогают в координации работы других участников и команды.
- с менеджерами проектов: менеджеры проектов помогают в организации рабочего процесса, обеспечивая своевременное выполнение задач и координацию между различными участниками проекта. Мультимедиа художник регулярно общается с менеджерами для обеспечения согласованности проектных задач и целей.
- с видеоинженерами: видеоинженеры и мультимедиа художники тесно сотрудничают при создании и интеграции видео- и аудиоконтента, обсуждая технические аспекты воспроизведения медиа.
- с дизайнерами: хотя мультимедиа художник сам может выполнять дизайнерские работы, сотрудничество с узкоспециализированными дизайнерами позволяет углубить и дополнить визуальную составляющую проекта, обогатив ее новыми идеями и подходами.

В чем отличие от смежных специальностей?

Мультимедиа художник отличается от специалистов смежных специальностей своим универсальным подходом к созданию визуального контента и способностью работать в различных медиаформатах.

Инженер занимается разработкой, созданием и поддержкой технических систем. Мультимедиа художник, напротив, фокусируется на создании визуального и аудиовизуального контента, используя технологии в качестве инструмента, но не занимаясь их разработкой.

Светохудожник специализируется на работе со светом, создавая атмосферу и подчеркивая детали сценического пространства. Мультимедиа художник может использовать видео, анимацию и графику для достижения визуального эффекта, но не специализируется на работе со светом как таковой.

Дизайнер может быть ближе к мультимедиа художнику по спектру работы, но обычно специализируется в более узкой области. Мультимедиа художник охватывает более широкий диапазон медиаформатов, включая видео, анимацию, интерактивные элементы, сочетая технические и творческие навыки для создания комплексного мультимедийного контента

Навыки:

Графический дизайн: понимание принципов композиции, цвета, типографики. Владение программами для графического дизайна, такими как Figma, Adobe Photoshop, Illustrator.

Анимация и моушн-дизайн: способность создавать плавные и выразительные анимации. Знание соответствующего программного обеспечения, например, Adobe After Effects.

3D-моделирование и визуализация: способность создавать трехмерные модели для использования в анимации, архитектурной визуализации. Знание программ, например, Blender, 3ds Max, Cinema 4D.

Креативность и визуальное мышление: способность генерировать уникальные идеи и визуализировать их в соответствии с задачами проекта.

Командная работа и коммуникация: умение работать в команде, взаимодействовать с клиентами, понимать их потребности и цели.

Постоянное обучение и адаптация: готовность следить за новыми технологиями, трендами в дизайне и мультимедиа, а также постоянно совершенствовать свои навыки.

Где работает? Востребованность

Мультимедиа художник может быть востребован в самых разных коммерческих проектах:

- Шоу и концерты: разработка визуальных эффектов, сценических декораций и видеомэппинга, создание анимаций и фоновых видео для улучшения зрелищности выступлений.
- Фестивали: создание интерактивных инсталляций, визуального оформления площадок и стейдж-дизайн.
- Корпоративные мероприятия и ивенты: проектирование мультимедийных презентаций, видеороликов, инфографики для демонстрации продуктов, услуг или достижений компании.
- Музеи и выставки: разработка интерактивных экспозиций, виртуальных туров и образовательных программ.
- Рекламные кампании: создание анимации, видеорекламы, графических материалов для онлайн и офлайн-маркетинга, включая социальные сети, телевидение и наружную рекламу.
- Театральные постановки: разработка и реализация визуальных концепций спектаклей, включая видеодекорации, осветительные эффекты и анимации.
- Тематические парки и развлекательные комплексы: создание тематического оформления, интерактивных аттракционов и шоу с использованием последних технологий мультимедиа и спецэффектов.
- Интерактивные инсталляции и паблик-арт: разработка арт-объектов для общественных пространств, которые вовлекают зрителя в процесс взаимодействия с искусством, используя современные технологии и мультимедийные решения.

Мультимедиа художник также играет значительную роль в некоммерческих проектах, где акцент делается на искусство, образование, культурное наследие и социальное взаимодействие.

- Аудиовизуальное искусство: участие в создании экспериментальных аудиовизуальных проектов, которые исследуют новые формы взаимодействия звука и изображения.
- Образовательные проекты и воркшопы: проектирование и проведение образовательных программ и мастер-классов по мультимедийному искусству, цифровой графике и анимации для широкой аудитории.

- Фестивали современного искусства и медиа арт медиа: участие в создании проектов для фестивалей, которые способствуют развитию и популяризации медиаискусства, цифровой культуры и новых технологий.
- Исследовательские проекты: сотрудничество с университетами, научными лабораториями и исследовательскими центрами в создании интерактивных проектов, которые визуализируют научные данные и исследования, делая их доступными широкой аудитории.

Область профессиональной деятельности: музеи и выставки, корпоративные презентации, реклама и маркетинг, театр и искусство перформанса, паблик-арт, урбанистика, ивенты, стейдж-дизайн.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Понимание основ композиции, цвета, формы и пространства.
 - Способность генерировать уникальные идеи и творческие концепции.
 - Уверенное владение ПК или Mac, базовые знания о работе с файлами, папками и программами.
 - Интерес к цифровым технологиям: желание изучать новые программы и технологии, связанные с мультимедиа.
2. Дополнительные навыки
 - Основы моделирования, текстурирования, анимации и рендеринга в одной из ведущих программ для создания 3D-контента.
 - Навыки работы с растровой графикой, создание и редактирование изображений.
 - Базовое владение инструментами для редактирования видео, цветокоррекции и обработки аудио.
 - Навыки создания интерактивных приложений, игр и сред виртуальной реальности.

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

О себе. Напишите небольшую автобиографию и кратко ответьте на следующие вопросы:

1. Есть ли у вас образование и/или дополнительное образование, соответствующее оцениваемой компетенции? Если да, то какое?
2. Есть ли у вас профессиональный опыт работы? Если да, то какой?

Примеры работ. Showreel (хронометраж — не более 2 минут) с примерами своих работ и одно видео с лучшей работой (хронометраж — не более 1 минуты).

Также дайте **текстовое описание концепции** вашей лучшей работы, которое должно включать: идею проекта, описание вашей роли в проекте, идею пространственного или инсталляционного решения и способ реализации.

Дополнительно Вы можете предоставить фотоотчет — не более 10 фотографий с реализованных проектов. Соберите фотографии в презентацию в формате PDF.

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

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам предстояло создать контент для видеомэппинга внутри виртуальной сцены на тему «Пространство и время».

Перед участниками стояли следующие задачи:

- задействовать все проекционные поверхности, обозначенные на предоставленной проекционной карте (маске);
- написать синопсис для видеоконтента на тему «Пространство и время»;
- собрать мудборд, отображающий основную идею синопсиса;
- нарисовать раскадровку (от 5 до 15 изображений).

Результатом выполнения задания стали презентация, в которой были собраны мудборд, синопсис и раскадровка (в формате .pdf), а также видеофайл по предоставленной карте (маске), хронометраж — 1 минута.

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

При оценивании работы эксперты опирались прежде всего на качество реализации, художественную составляющую, техническое решение, ясность изложения мысли в синопсисе, драматургию, работу с пространством и оригинальность решения.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2022 году участникам предстояло разработать видеоконтент для эпизода перформанса хронометражем 5 минут, по мотивам произведений А.С. Пушкина.

Работа осуществлялась в рамках коллаборации с участниками компетенций «Художник по свету» и «Художник по костюмам», конечный результат являлся итогом совместной работы. Распределение участников по группам было организовано посредством жеребьевки.

В качестве подготовки к очному модулю участникам было необходимо создать мудборд, раскадровку, описание и стилфреймы (3 ед.), а также участвовать в предзащите и разработке по ее результатам финального файла для показа на площадке на следующих модулях финала.

В ходе прохождения очного модуля участники дорабатывали свои проекты на площадке с учетом обратной связи от Экспертной группы.

Защита проходила в формате перформанса перед Экспертным сообществом в театральном-концертном музыкальном объединении «Градский Холл».

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

² Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2022 года**.

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.

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).