

**ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ**  
**«ПРОДЮСЕР»**

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Продюсер

**Возраст участников:** 18-35 лет

**Описание компетенции:**

Компетенция «Продюсер» представляет собой творческую и предпринимательскую деятельность по созданию и проработке продюсерского проекта в сфере кино и телевидения. Спектр деятельности данного специалиста достаточно широк и зависит от конкретного проекта.

Продюсер по своей сути — это шоураннер проекта. Он не только предлагает идеи, но и занимается их реализацией и разработкой на всех этапах. Продюсер организует рабочие процессы, взаимодействует с заказчиками, исполнителями, авторами, режиссерами, подрядчиками; готовит дорожную карту проекта, маркетинг-план, рассчитывает смету проекта; решает финансовые и организационные вопросы.

**Область профессиональной деятельности:** кино- и телепроизводство (короткий метр, полный метр, сериал, телешоу).

**Требования к наличию профессионального образования:** нет.

**Требования к участникам:**

1. Основные навыки (обязательные)
  - Навыки в области теле- и кинопроизводства.
  - Генерирование идеи и ориентирование в современных трендах.
  - Знание современных инструментов аналитики и продвижения в digital.
  - Просчет бизнес-модели и защита проекта перед стейкхолдерами и инвесторами.
  - Опыт работы с финансовой составляющей проекта —сметы, аудит документации творческого проекта.
  - Опыт работ с подрядчиками.
  - Знание основ маркетинга.
  - Выстраивание отношений с медиа, формирование информационного поля.
  - Стратегии управления командой.
  - Навыки в сфере менеджмента.
2. Дополнительные навыки
  - Технические знания процессов продакшена.
  - Коммуникативные навыки.
3. Особые условия/требования
  - Опыт работы в продюсерской команде — как участник или руководитель.
  - Опыт составления или запуска продюсерского проекта.

## 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 <sup>1</sup>

**О себе.** ФИО. Ваши профессиональные интересы. Каких целей вы хотите достичь благодаря участию в Чемпионате?

**Место работы (должность) и профессиональный опыт.** Описание мест работы и/или наиболее значимых проектов. В данном пункте следует описать места работы, стаж, ход работы, роль в проекте и решаемые задачи.

**Проект.** Необходимо предоставить свою творческую работу в сфере кино и телевидения: «Мой продюсерский проект».

Расскажите о проекте, в продюсировании которого вы принимали или хотели бы принять участие, воплотив его в жизнь. Важно, чтобы в основе этого проекта лежала оригинальная идея или авторская задумка.

Укажите, в чем уникальность вашего проекта? Какими конкурентными преимуществами он обладает? Какие цели и задачи вы ставите перед собой? Это задание предполагает свободную форму изложения материала с учетом критериев, по которым будет оцениваться портфолио.

Используйте формат презентации. Допускается прикреплять фотографии, видео, ссылки — любой материал, который поможет лучше рассказать о вашем проекте.

Максимальное количество слайдов — 10.

Итоговый файл презентации необходимо предоставить в формате .pdf.

#### ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ <sup>2</sup>

##### КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам предстояло провести анализ рынка мероприятий региона, в котором проживает участник, с целью дальнейшей подготовки идеи собственного мероприятия, ориентированного на широкую аудиторию, объединяющую три поколения (дети, родители, бабушки и дедушки).

Участникам было предложено:

- изучить, какие ключевые мероприятия проходят в регионе для каждого сегмента аудитории, их достоинства и недостатки;
- обосновать, каких мероприятий, по мнению участника, не хватает в регионе для каждого сегмента аудитории;
- предложить идею проекта, который бы удовлетворил интересы всех обозначенных сегментов аудитории (всех трех поколений).

Результатом выполнения задания стала презентация (в формате .pdf), отражающая выводы, полученные в ходе анализа, и идею собственного проекта.

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 полноту проведенного анализа, аргументированность и обоснованность выводов и предложений, актуальность идеи собственного проекта.

---

<sup>1</sup> Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс **2024 года**.

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

## **ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП**

В рамках задания Финального этапа в 2023 году участникам компетенции «Продюсер» предстояло создать продюсерский проект большого семейного городского мероприятия для широкой аудитории в предложенном регионе и в предложенном направлении (спорт; экология и охрана природы; волонтерство и добровольчество; туризм и путешествия и др.), объединяющего три поколения (дети, родители, бабушки и дедушки) в рамках одной семьи.

Распределение между участниками регионов и тематики мероприятий было организовано посредством жеребьевки. Подготовка к очному модулю заключалась в самостоятельном создании участниками презентации с детальным описанием идеи проекта, его уникальности, выводов по итогам анализа целевой аудитории и существующих в регионе мероприятий. Также финалистам предстояло проработать и расписать методологию учета посетителей своего мероприятия, программу проекта и дорожную карту, обозначить желаемых подрядчиков в реализации проекта, подготовить маркетинг-план и рассчитать смету проекта.

В ходе прохождения очного модуля участники дорабатывали свои проекты на основе полученной обратной связи от Экспертной группы.

Защита проходила в формате питчинга проектов перед Экспертным сообществом в офисе VK.

## **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 «Продюсер» в 2023 году стало Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение Первых».

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).