

Аннотация к ДООП «Мультимедиа художник»

Составитель: Марушкина Мария Станиславовна, методист ООП,
Редько Любовь Владимировна, начальник Медиацентра.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения: стартовый.

Форма обучения: очная.

Продолжительность реализации программы: 7 дней.

Объем реализации программы: 22 академических часа.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте: 14–17 лет.

Актуальность программы

Художник мультимедиа занимается творческой деятельностью, которая включает в себя создание различного рода интерактивных объектов или интерактивных цифровых произведений, как в рамках области современного искусства, так и выходя за эти границы. В их работе могут быть задействованы сочетания различных художественных форм, традиционных и экспериментальных техник и технологий. Мультимедийные художники обычно несут ответственность за создание двух- и трехмерных дизайнов и иллюстраций с использованием программного обеспечения для моделирования.

Большинство мультимедийных художников специализируются в определенной области медиа производства. Например, они могут выбирать из множества подходов к мультимедиа, таких как создание спецэффектов для фильмов, компьютерных изображений (CGI) для анимационных медиа, трехмерного дизайна персонажей для индустрии видеоигр и т. д. Профессия мультимедийного художника является одной из самых актуальных, популярных и интересных профессий современности.

В процессе образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультимедиа художник» обучающимся предоставляется возможность познакомиться с основами профессии мультимедийного художника, получить первоначальные знания в области графической анимации и практический опыт работы в популярной программе After Effects. Освоенный инструментарий – технология создания многослойной анимации к видеоролику в программе After Effects – выступает отдельным образовательным продуктом обучающихся.

Цель программы: формирование предпрофессиональных умений и практических навыков обучающихся в области создания анимации и спецэффектов в программе After Effects.

Задачи программы:

предметные:

- познакомить обучающихся с особенностями работы в программе After Effects;

- формировать практические навыки и умения по созданию анимационных графических эффектов в программе After Effects;

метапредметные:

- развивать технические компетенции обучающихся (навыки работы с информационно-коммуникационными технологиями и программами для эффективного выполнения учебной задачи);

- развивать аналитические компетенции обучающихся (умения анализировать рабочую ситуацию, осуществлять контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы);

- развивать коммуникативные компетенции обучающихся (эффективно общаться с педагогом, другими обучающимися для выполнения задания);

личностные:

- формировать у обучающихся интерес и понимание социальной значимости профессии мультимедийного художника;

- формировать у обучающихся умение действовать самостоятельно, организовывать собственную деятельность исходя из цели и задач занятия;

- способствовать формированию личностных качеств обучающихся - креативности, фантазии, музыкального слуха;

Ожидаемые результаты

предметные:

обучающиеся:

- познакомились с особенностями работы и интерфейсом программ After Effects, Photoshop и Adobe Illustrator;

- знают принцип работы с футажом в After Effects;

- знают функционал работы плагина Duik Bassel и умеют с ним работать;

- знают основные функции креативной обработки текста с помощью инструментов After Effects;

- знают принципы добавления анимации к тексту;

- знают процесс создания и стилизации видео с человеком;

- умеют работать со слоями, шейпами, ключами, кадрами и выражением Bounce в программе After Effects;

- умеют создавать геометрические объекты в программе Adobe Illustrator;

- умеют импортировать объекты, векторное изображение из смежных программ в новую композицию;

- умеют создать короткую анимацию;

- понимают базовое значение плагинов в работе с программой After Effects;

- умеют работать с выражением Wiggle;

- умеют создавать короткие видео с анимированным текстом под музыку с различными кадровыми частотами.

метапредметные:

обучающиеся:

- умеют анализировать рабочую ситуацию, осуществлять контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы;

- эффективно общаться с педагогом, другими обучающимися для выполнения задания;

личностные:

обучающиеся:

- проявляют интерес к профессии саунд-дизайнер, понимают ее социальную значимость;

- умеют действовать самостоятельно, организовывать собственную деятельность исходя из цели и задач занятия;

- в образовательной деятельности проявляют креативность, фантазию, музыкальный слух;

Формы контроля:

- текущий контроль: выполнение практической работы;

- промежуточная аттестация: выполнение конкурсного задания.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное негосударственное образовательное учреждение
«Краевой детский центр «Созвездие»



УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
КГБНОУ КДЦ Созвездие
А.Е. Волостникова
Приказ № 01-09/775
от 26.12. 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультимедиа художник»
(техническая направленность)**

Возраст обучающихся: 14-17 лет,
Продолжительность реализации: 7 дней
вторые-составители программы:
Марушкина Мария Станиславовна,
методист ООП,
Редько Любовь Владимировна,
начальник Медиацентра,
Место реализации:
Хабаровский край, р. п. Переяславка,
дружина «Созвездие»

г. Хабаровск, 2023 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Цель и задачи программы
 - 1.3. Учебный план и содержание программы
 - 1.4. Планируемые результаты
 2. Комплекс организационно-педагогических условий
 - 2.1. Формы аттестации (контроля)
 - 2.2. Оценочные материалы
 - 2.3. Условия реализации программы
 - 2.4. Методическое обеспечение
- Список литературы
- Приложение 1. Конкурсное задание. Критерии оценки
- Приложение 2. Инфраструктурный лист
- Приложение 3. Инструкция по технике безопасности
- Приложение 4. Дидактические материалы

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Трудно представить современное общество без продукции мультимедиа, без сетевых коммуникаций, без компьютеров. В XXI веке новые технологии с такой скоростью врываются в нашу жизнь, что люди часто не успевают понять преимущества одних, как появляются новые. Телевидение и кино сегодня не обходятся без использования компьютерных технологий - спецэффектов, различного вида анимации, графики, что непосредственным образом отражается на интересе детей к их изучению.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимедиа художник» познакомит обучающихся с одной из самых популярных программ – профессиональной программой After Effects, предназначенной для обработки видеоматериалов, для создания сложной компьютерной графики, являющейся отличным инструментом для создания многослойной компьютерной анимации и других специальных эффектов для графических проектов.

Данная программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р);
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Положением о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в КГБНОУ КДЦ Созвездие.

Направленность: техническая.

Уровень освоения программы – базовый, предполагает освоение предпрофессиональных знаний и умений в рамках содержательно-тематического направления программы.

Актуальность программы.

Художник мультимедиа занимается творческой деятельностью, которая включает в себя создание различного рода интерактивных объектов или интерактивных цифровых произведений, как в рамках области современного искусства, так и выходя за эти границы. В их работе могут

быть задействованы сочетания различных художественных форм, традиционных и экспериментальных техник и технологий. Мультимедийные художники обычно несут ответственность за создание двух- и трехмерных дизайнов и иллюстраций с использованием программного обеспечения для моделирования. Большинство мультимедийных художников специализируются в определенной области медиа производства. Например, они могут выбирать из множества подходов к мультимедиа, таких как создание спецэффектов для фильмов, компьютерных изображений (CGI) для анимационных медиа, трехмерного дизайна персонажей для индустрии видеоигр и т. д. Профессия мультимедийного художника является одной из самых актуальных, популярных и интересных профессий современности.

В процессе образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультимедиа художник» обучающимся предоставляется возможность познакомиться с основами профессии мультимедийного художника, получить первоначальные знания в области графической анимации и практический опыт работы в популярной программе After Effects. Освоенный инструментальный – технология создания многослойной анимации к видеоролику в программе After Effects – выступает отдельным образовательным продуктом обучающихся.

Педагогическая целесообразность. Программа ориентирована на практическое освоение обучающимися принципов создания анимации (спецэффектов) к видеоролику. Знания, умения и навыки, приобретенные в результате освоения данной программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области дизайнерского искусства с использованием трехмерной графики.

Новизна. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимедиа художник» впервые реализуется в дружине «Созвездие» на краевой профильной смене «Созвездие Skills». По итогу реализации программы каждый обучающийся создаст собственный образовательный проект – анимацию к видеоролику в программе After Effects.

Отличительные особенности. Содержание программы направлено на формирование начальных профессиональных компетенций мультимедийного художника, таких, как знакомство с графическими редакторами для создания анимации, освоение технологического процесса создания анимированных спецэффектов для видеоряда. Образовательная деятельность по данной программе реализуется в сотрудничестве с компетенцией «Видеопроизводство». Обучающиеся создают анимацию для видеороликов, созданных на компетенции «Видеопроизводство».

Адресат программы. Возрастной диапазон обучающихся: 14-17 лет. Особенности комплектования учебных групп: разновозрастные группы, комплектуются по желанию.

Количество обучающихся в группе: 8 человек.

Обучающиеся делятся на команды, состав команды – 1 человек. Оптимальное количество команд - 8.

Условия набора в группу: конкурс портфолио личных достижений обучающихся.

Объем и сроки освоения программы, режим занятий

Сроки реализации программы: 7 дней, 22 академических часа.

Продолжительность занятий: 3 академических часа ежедневно (с перерывом 10 минут). Продолжительность конкурса – 180 минут - 4 академических часа.

Продолжительность и режим занятий осуществляются в соответствии с СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Формы обучения – очная. На занятиях предусмотрено время для знакомства с теоретическими знаниями и выполнение практических заданий. Основным видом деятельности на занятиях является практическая работа. Теоретический материал в программе дается в том минимуме, который объективно необходим для осмысленного выполнения практической работы.

Основной формой организации обучения является коллективная, групповая, индивидуальная формы работы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование предпрофессиональных умений и практических навыков обучающихся в области создания анимации и спецэффектов в программе After Effects.

Задачи программы:

предметные:

- познакомить обучающихся с особенностями работы в программе After Effects;

- формировать практические навыки и умения по созданию анимационных графических эффектов в программе After Effects;

метапредметные:

- развивать технические компетенции обучающихся (навыки работы с информационно-коммуникационными технологиями и программами для эффективного выполнения учебной задачи);

- развивать аналитические компетенции обучающихся (умения анализировать рабочую ситуацию, осуществлять контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы);

- развивать коммуникативные компетенции обучающихся (эффективно общаться с педагогом, другими обучающимися для выполнения задания);

личностные:

- формировать у обучающихся интерес и понимание социальной значимости профессии мультимедийного художника;

- формировать у обучающихся умение действовать самостоятельно, организовывать собственную деятельность исходя из цели и задач занятия;
- способствовать формированию личностных качеств обучающихся - креативности, фантазии, музыкального слуха;

1.3. Учебный план и содержание программы

Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Начало работы в After Effects. Интерфейс программы.	3	1	2	Практическая работа
2	Принцип работы шейпов. Работа с выражениями After Effects.	3	1	2	Практическая работа
3	Работа в After Effects со смежными программами.	3	1	2	Практическая работа.
4	Анимация объектов при помощи плагина Duik Bassel. Работа с выражениями After Effects.	3	1	2	Практическая работа.
5	Работа с текстом.	3	1	2	Практическая работа.
6	Работа с футажам.	3	0	3	Практическая работа.
7	Конкурс. Промежуточная аттестация.	4	0	4	конкурсное задание
	Всего часов:	22	5	17	

Содержание программы

Тема 1. Введение. Начало работы в After Effects. Интерфейс программы.

Теория: Основные принципы и цели motion-дизайна. Интерфейс программы. Знакомство с базовыми функциями анимации, доступными в After Effects.

Практика: Установка графического редактора, знакомство с интерфейсом. Возможности режима наложения слоев и базовые ключи в After Effects. Понимание, как использовать эти функции для упрощения работы motion-дизайна.

Задание: Создать проект, создать композицию, настроить рабочую область, изучить управление слоями, применять эффекты к объектам. Изучить процесс импорта и экспорта анимированных роликов.

Тема 2. Принцип работы шейпов. Работа с выражениями After Effects.

Теория: Принцип создания и редактирования шейпов в After Effects. Зачем применять выражения, чем они полезны в работе, где их брать.

Практика: Сбор нескольких форм в один объект и применения различных трансформаций. Работа с ключами и кадрами. Базовая работа с выражением Bounce.

Задание: Сделать короткую анимацию используя шейпы и выражение Bounce. Экспортировать готовый ролик.

Тема 3. Работа в After Effects со смежными программами.

Теория: Знакомство с интерфейсом смежных программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Базовые знания подготовки файла для импорта After Effects. Создание новой композиции при импорте объектов.

Практика: Импорт объектов в новую композицию. Работа с программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Создание несложных геометрических объектов в Adobe Illustrator.

Задание: Подготовить файл для импорта. Создать проект, импортировать объекты. Сделать короткую анимацию до 15 секунд на основе полученных знаний.

Тема 4. Работа в After Effects со смежными программами. Анимирование объектов при помощи плагина Duik Bassel. Работа с выражениями After Effects.

Теория: Значение плагинов в работе с программой After Effects. Базовая работа с выражением Wiggle. Функционал работы плагина Duik Bassel. Изучение костей, точек, траекторий плагина.

Практика: Импорт векторных объектов в программу. Применение плагина и выражения на объекты.

Задание: Импортировать векторное изображение в новую композицию в After Effects. Перевести слои в векторные объекты. Применить плагин Duik Bassel к композиции. Применить выражение Wiggle для цикличности. Экспортировать цикличную анимацию длительностью до 15 секунд.

Тема 5. Работа с текстом.

Теория: Основные принципы креативной обработки текста с помощью инструментов After Effects.

Практика: Принципы добавление анимации к тексту.

Задание: Создать короткие видео с анимированным текстом под музыку с различными кадровыми частотами.

Тема 6. Работа с футажом .

Теория: Понимания принципа работы с футажом в After Effects

Практика: Процессы создания и стилизации видео с человеком.

Задание: Необходимо снять короткое видео и оформить его в программе After Effects. Применяя полученные знания.

Тема 7. Конкурс. Промежуточная аттестация.

Отчётная аттестационная работа.

Практика: Обработать материал согласно заданию. Создать проект, секвенцию, импорт видео. Собрать видеоряд, согласно заданию.

Календарный график

Дата	Тема	Количество часов	Форма аттестации/контроля
13.03.23	Начало работы в After Effects. Интерфейс программы.	3	Практическая работа
14.03.23	Принцип работы шейпов. Работа с выражениями After Effects.	3	Практическая работа
15.03.23	Работа в After Effects со смежными программами.	3	Практическая работа
16.03.23	Анимация объектов при помощи плагина Duik Bassel. Работа с выражениями After Effects.	3	Практическая работа 1
17.03.23	Работа с текстом.	3	Практическая работа
18.03.23	Работа с футажам.	3	Практическая работа
19.03.23	Конкурс. Промежуточная аттестация.	4	Выполнение конкурсного задания

1.4. Планируемые результаты

предметные:

обучающиеся:

- познакомились с особенностями работы и интерфейсом программ After Effects, Photoshop и Adobe Illustrator;
- знают принцип работы с футажем в After Effects;
- знают функционал работы плагина Duik Bassel и умеют с ним работать;
- знают основные функции креативной обработки текста с помощью инструментов After Effects;
- знают принципы добавления анимации к тексту;
- знают процесс создания и стилизации видео с человеком;
- умеют работать со слоями, шейпами, ключами, кадрами и выражением Bounce в программе After Effects;
- умеют создавать геометрические объекты в программе Adobe Illustrator;

- умеют импортировать объекты, векторное изображение из смежных программ в новую композицию;
- умеют создать короткую анимацию;
- понимают базовое значение плагинов в работе с программой After Effects;
- умеют работать с выражением Wiggle;
- умеют создавать короткие видео с анимированным текстом под музыку с различными кадровыми частотами.

метапредметные:

обучающиеся:

- умеют анализировать рабочую ситуацию, осуществлять контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы;

- эффективно общаться с педагогом, другими обучающимися для выполнения задания;

личностные:

обучающиеся:

- проявляют интерес к профессии саунд-дизайнер, понимают ее социальную значимость;

- умеют действовать самостоятельно, организовывать собственную деятельность исходя из цели и задач занятия;

- в образовательной деятельности проявляют креативность, фантазию, музыкальный слух;

2.1. Формы аттестации (контроля)

Формы контроля разрабатываются для определения результативности освоения программы, отражают достижение ее цели и задач.

- текущий контроль: выполнение практической работы;
- промежуточная аттестация: выполнение конкурсного задания.

Текущий контроль проводится за качеством освоения учебного материала.

Промежуточная аттестация оценивает результаты учебной деятельности обучающихся по окончании обучения.

Форма подведения итогов реализации программы: конкурс.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются:

- журналы учета посещаемости занятий (анализ реализации программ, наполняемость и сохранность контингента обучающихся на занятиях, приток новых детей в течение смены);

- протоколы оценки конкурсного задания.

- анализ результатов выполнения программы.

2.2. Оценочные материалы

Оценочные, контрольно-измерительные материалы - критерии оценивания конкурсного задания, пакет диагностических методик,

позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов, критерии и технологии отслеживания результатов:

1. Мониторинг качества образования – сбор, обработка и анализ образовательных результатов.

2. Оценочные, контрольно-измерительные материалы - критерии оценивания конкурсного задания (приложение №2).

4. Экспертная оценка формируется в ходе экспертной деятельности привлеченных экспертов для анализа и оценки конкурсного задания. Экспертная оценка отражается в протоколе конкурсного задания по итогам анализа и обработки конкурсных материалов по определенным критериям.

Цель экспертизы – оценить достигнутые образовательные результаты по программе.

2.3. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение: занятия проводит главный эксперт (наставник) с соответствующим образованием и уровнем подготовки. Качество выполнения конкурсного задания оценивают два приглашенных эксперта.

Материально-техническое обеспечение (см. инфраструктурный лист, Приложение 2).

Информационно-методическое обеспечение:

- видео-, фотоматериалы;
- методические и дидактические материалы к темам занятий;
- инструкции по работе и технике безопасности.

2.4. Методическое обеспечение программы

1. Методические материалы, обеспечивающие реализацию программы:

- видео занятия;
- рабочая тетрадь;
- дидактические материалы к занятиям;
- конкурсное задание;
- протокол оценки конкурсного задания;
- экспертный лист;
- техника безопасности.

2. Методы и приемы обучения:

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративные - рассказ, объяснение, демонстрации;

- проблемно-поисковые – изложение материала, постановка задачи для выполнения самостоятельной работы;

- метод прогнозирования (постановка первоначальной цели и сравнение ее с итоговым результатом);

- метод практического обучения (выполнение обучающимися самостоятельных практических работ);

- метод обучения по алгоритму (выполнение последовательных действий по учебному материалу);

Приемы обучения:

- организационные приемы обучения (действия педагога, направляющие внимание, восприятие и формы организации работы обучающихся);
- технические приемы обучения (использование в образовательной деятельности технического оборудование, работа с программным обеспечением);
- логические приемы обучения (постановка цели, планирование поэтапного хода выполнения заданий, анализ пройденной деятельности).

3. Список использованной литературы

1. Д.Ф. Миронов. CorelDRAW X3. Учебный курс. – СПб.: Питер, 2006, 397 с.
2. Т.М. Третьяк. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики. – М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2010, 176 с.
3. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2014. –№ 2. –С. 52-60.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
5. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2018. – 98 с.
6. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
7. Г.А. Кобелева, Н.Ю. Блохина. Использование возможностей графического редактора в курсе «Информатика и ИКТ» в начальной школе.
8. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017 г.
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум-М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
10. Столяров А.М.,Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. Издательство: НТ Пресс ООО М 4. Зрительное восприятие изображений. / Под общ. Ред. М.М. Мирошников. СПб.: Питер, 2011г.
11. 5. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Издательство ТРОО «Бизнес-НаукаОбщество», 2013. ОСКВА, 2018г, 256с.
12. Андрианов П.Н. «Техническое творчество учащихся», -М., Просвещение, 1986 г.
13. Герхардт Низе «Игры и научные развлечения». - М., Просвещение 1958 г.
14. Журнал «Дополнительное образование»: 11/2000 г., 12/2000 г., 1/2001 г., 5/2001 г.,7-8/2001 г., 10/2001 г., 1/2002 г.
15. Журнал «Внешкольник», спецвыпуск.
16. Журавлева А.П., Болотина Л.А. «Начальное техническое моделирование». - М., Просвещение, 1982 г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ **по компетенции «Мультимедиа художник»**

Время на выполнение конкурсного задания - 180 мин (три часа).

Задача: создать анимацию с различными визуальными эффектами для видеоролика.

Технические требования:

Программы: After Effects, Photoshop и Adobe Illustrator.

Видео: Экспорт в Full HD, кодек H.264.

Техническое задание

Тема: создание анимации для произведения (видеоролика), используя знания, умения и навыки, полученные в рамках изучения курса.

Задание. Создать анимацию-оформление для видеоролика используя программу After Effects.

Готовый продукт должен выделяться своим оригинальным дизайном, креативным подходом и уникальным стилем.

Требования к анимации:

- Длительность видео должна быть не менее 30 секунд;
- Использование как основы предложенные организаторами ролики;
- Использование функций программы After Effects;
- Разрешено использовать внешние макеты, такие как шрифты, аудио и изображения, выражения, плагины;
- Создание переходов между сценами;
- Соотношение сценария и музыки: гармоничность, эмоциональная нагрузка.

Критерии оценивания

№	Наименование аспекта оценки	Максимальный балл
1	Технический уровень выполнения всех компонентов ролика	10
2	Музыкальное сопровождение (соответствие музыки теме видео)	10
3	Оригинальность ролика (необычные и оригинальные идеи, креативные решения и эффекты)	10
4	Организованность и аккуратность в конкурсной работе, чистота на рабочем месте	10
5.	Наличие истории, сюжета.	10
	Итого	50

ПРОТОКОЛ ОЦЕНКИ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ
по компетенции «Мультимедиа художник»

Ф.И.О. участника (команды) _____

Критерии оценки выполнения итогового задания

№	Наименование аспекта оценки	Максимальный балл	Полученный балл	
			Эксперт 1	Эксперт 2
1	Технический уровень выполнения всех компонентов ролика	10		
2	Музыкальное сопровождение (соответствие музыки теме видео)	10		
3	Оригинальность ролика (необычные и оригинальные идеи, креативные решения и эффекты)	10		
4	Организованность и аккуратность в конкурсной работе, чистота на рабочем месте	10		
5	Наличие истории, сюжета.	10		
	Итого	50		

СРЕДНИЙ БАЛЛ _____ *Средний балл = (балл эксперта № 1 + балл эксперта № 2): 2

Подпись эксперта 1 _____ / _____ /

Подпись эксперта 2 _____ / _____ /

* Протокол заполняется на каждую команду двумя экспертами

**ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ ПО КОМПЕТЕНЦИИ
«МУЛЬТИМЕДИА ХУДОЖНИК»**

19 марта 2023 г.

Команда (с указанием ФИО участников)	Итого средний балл*
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	

**Средний балл = (балл эксперта № 1 + балл эксперта № 2): 2*

ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА

Место	ФИО участников команды
I	
II	
III	

Подпись экспертов _____ / _____ / _____ /

Инфраструктурный лист

Название компетенции	«Мультимедиа художник»		
Ф.И.О. Главного эксперта	Игнатенко Матвей Борисович		
Количество команд	8		
Количество участников в 1 команде	1		
Всего участников компетенции	8		
Техническое обеспечение аудитории	<p>1. Ноутбуки или персональные компьютеры (системные требования: процессор I-5 или выше) 2200 MHz или более мощный. Оперативная память 4Гб или больше. Видеокарта с видеопамятью объемом не менее 512 Мб или более мощный) - 8 шт.</p> <p>2. Мышь компьютерная - 8 шт.</p> <p>3. Телевизор широкого формата или видеопроектор с экраном с возможностью подключения ноутбука через провод для порта Thunderbolt 3 или HDMI 1 шт.</p>		
Программное обеспечение	<p>Adobe Photoshop 2020 или позже, Adobe Illustrator 2020 или позже, Adobe After Effect 2020 или позже, плагин Duik Bassel для Adobe After Effect.</p> <p>Свободное место на жёстком диске от 500 Гб. Архитектура с разрядностью 64 бит (x64). Операционная система Windows 10</p>		
Канцелярская продукция	Бумага офисная А4 («Снегурочка», 500 листов)	1	уп.
	Ручка шариковая синяя	12	шт.
	Папка-скоросшиватель А4	8	шт.
Общая инфраструктура конкурсной площадки	<p>Аптечка первой медицинской помощи (поражение электрическим током, ожоги, порезы) - 1 шт.</p> <p>- Огнетушитель углекислотный ОУ-1. – 1 шт.</p> <p>- Кулер для воды + стаканы одноразовые.</p> <p>- Корзина для мусора -1 шт.</p> <p>- Вода бутилированная 0,5 л.– 10 шт. (на конкурс).</p> <p>- Столы и стулья на 8 конкурсантов и 2 экспертов.</p>		

Инструкция по технике безопасности

1. Общие требования охраны труда

В процессе выполнения конкурсных заданий и нахождения на территории и в помещениях места проведения конкурса, обучающийся обязан четко соблюдать:

- инструкции по охране труда и технике безопасности;
- не заходить за ограждения и в технические помещения;
- соблюдать личную гигиену;
- принимать пищу в строго отведенных местах.

При несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая обязан немедленно сообщить о случившемся Экспертам.

В помещении Экспертов находится аптечка первой помощи, укомплектованная изделиями медицинского назначения, ее необходимо использовать для оказания первой помощи, самопомощи в случаях получения травмы.

В случае возникновения несчастного случая или болезни участника, об этом немедленно уведомляются Главный эксперт и Эксперт. Главный эксперт принимает решение о назначении дополнительного времени для участия. В случае отстранения участника от дальнейшего участия в конкурсе ввиду болезни или несчастного случая, он получит баллы за любую завершённую работу.

Несоблюдение обучающимся норм и правил ОТ и ТБ ведет к потере баллов. Постоянное нарушение норм безопасности может привести к временному или перманентному отстранению.

2. Требования охраны труда перед началом работы

Перед началом работы участники должны выполнить следующее: обучающиеся должны ознакомиться с инструкцией по технике безопасности, с планами эвакуации при возникновении пожара, местами расположения санитарно-бытовых помещений, медицинскими кабинетами, питьевой воды, подготовить рабочее место в соответствии с Техническим описанием компетенции.

По окончании ознакомительного периода, обучающиеся подтверждают свое ознакомление со всеми процессами, подписав лист прохождения инструктажа.

3. Требования охраны труда во время работы

При выполнении конкурсных заданий обучающемуся необходимо соблюдать требования безопасности при использовании инструмента и оборудования:

Запрещено прикасаться к корпусу персонального компьютера, за исключением тех случаев, когда это невозможно физически (ноутбук).

Запрещено делать попытки разобрать корпус персонального компьютера (все типы).

Запрещено выполнять подключения периферийных устройств в несовместимые разъемы, расположенные на корпусе персонального

компьютера - нельзя производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;

Необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними разговорами и делами, не отвлекать других обучающихся.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях

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

Во всех случаях поражения человека электрическим током немедленно вызывают врача. До прибытия врача нужно, не теряя времени, приступить к оказанию первой помощи пострадавшему.

5. Требования безопасности по окончании работы

После окончания работы необходимо обесточить все средства вычислительной техники и периферийное оборудование.