

СОГЛАСОВАНО  
Региональный центр развития  
движения «Абилимпикс»  
Ярославской области



УТВЕРЖДЕНО:  
Рабочей группой по  
экспертированию конкурсных  
заданий VIII Ярославского  
чемпионата "Абилимпикс"  
(Протокол №1 от 27.03.2023 года)

## **VIII Ярославский чемпионат «Абилимпикс»**

### **КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ по компетенции Дизайн персонажей/Анимация**

Разработал:  
главный эксперт по  
компетенции  
Лебедева Галина Григорьевна  
«27» марта 2023года



Ярославль, 2023

## 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, такими как: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3D's Max и многие другие. 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               |

| № п/п | Профессия            | Род занятия  |
|-------|----------------------|--|
| 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 основного общего образования и среднего общего образования (ФГОС ООО, ФГОС СОО), в части предметных областей «Искусство», раздел Изобразительное искусство, «Математика и информатика», предмет «Информатика», ФГОС СОО<br>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 стандарт 04.008 Визуализация движения персонажа в анимационном производстве |

### 1.4. Требования к квалификации.

| Школьники  | Студенты  | Специалисты   |
|--|---|---|
| <p><b>Требования к результатам освоения программ:</b><br/><b>Метопредметные:</b><br/>1) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ – компетенции).<br/><b>Предметные:</b><br/><b>Изобразительное искусство:</b><br/>2) развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоциональноценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры<br/>5) приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств:</p> | <p><b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям):</b><br/>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.<br/>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.<br/>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.<br/>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.<br/>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.<br/>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.<br/><b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО</b></p> | <p><b>Трудовые умения:</b><br/>1. Профессионально рисовать<br/>2. Умение создавать виртуальные объекты (персонажи компьютерных игр, модели товаров для интернет-магазина или элементы интерьера для дизайн-проекта и др.)<br/>3. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков<br/>4. Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа<br/>5. Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики<br/>Использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы</p> |

| Школьники  | Студенты   | Специалисты   |
|--|--|---|
| <p>изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в архитектуре и дизайне; приобретение опыта работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино);</p> <p>б) приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация)</p> <p><b>Информатика ООО:</b></p> <p>10) формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;</p> <p>13) формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;</p> <p><b>Информатика СОО</b></p> <p>3) владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня</p> | <p><b>по специальности 55.02.02 Анимация (по видам):</b></p> <p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.</p> <p>ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.</p> <p>ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.</p> <p>ПК 1.8. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.</p> <p>ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p> <p><b>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.01.20 Графический дизайнер</b></p> <p>ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.</p> <p>ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями</p> | <p>управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа</p> |

| Школьники | Студенты  | Специалисты |
|-----------|---|-------------|
|           | <p>к структуре и содержанию.</p> <p>ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.</p> <p>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. ПК 4.1.</p> <p>Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.</p> |             |

## **ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ/АНИМАЦИЯ**

### **Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате.**

Время выполнения: 2,5 часа.

Используя предложенный инструментарий ИТ программ согласно инфраструктурному листу, создать изображение персонажа на тему «Домашняя мини-ферма» в стилистике Союзмультфильма в 2D формате. Персонаж должен быть прорисован с головы до ног в фоновой среде (окружение), поза персонажа динамичная и выразительная. Должен присутствовать хотя бы один уникальный элемент, раскрывающий направление фермерской деятельности. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке **Абилимпикс/ Папка под своей фамилией/модуль\_1** на кириллице под названием **Персонаж** в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы.

### **Модуль 2. Элемент Анимация персонажа.**

Время выполнения: 2,5 часа

Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать анимацию движения персонажа состоящую не менее чем из 12 отличающихся кадров и продолжительностью не менее 10 секунд в 2D формате. Работа должна быть зациклена (первый и последний кадр анимации совпадает) и не иметь видимых склеек.

Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке **Абилимпикс/ Папка под своей фамилией/модуль\_2** на кириллице под названием **Анимация** в любом из следующих форматов: GIF, AVI, MP4, проверив его совместимость с данным компьютерным устройством.

### **Модуль 3. Аннотация работы**

Время выполнения: 0,5 часа.

В текстовом документе подготовить описание работы (не более 400 знаков не считая пробелов), включающую:

- название работы
- суть всей работы
- идею создания персонажа

Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке **Абилимпикс/ Папка под своей фамилией/модуль\_3** на кириллице под названием **Аннотация** в любом из следующих форматов: **doc, docx, txt**.

## 2. Критерии оценивания.

| №  | Критерий оценки   | Шкала оценки  |
|--|---|---------------|
| <b>Модуль 1. Создание изображения персонажа в 2D формате</b> |   | <b>40/100</b> |
| 1.   | Черты лица (мимика лица – 1, настроение – 1)  | 2             |
| 2.   | Материальность (в совокупности кожа, волосы, шерсть и т.д.)<br>1. материалы отсутствуют<br>2. присутствуют один материал<br>3. все объекты имеют свой материал  | 2             |
| 3.   | Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответствии с задумкой автора<br>1. пропорции не соответствуют<br>2. есть некоторые недостатки в пропорциях<br>3. пропорции соответствуют  | 2             |
| 4.   | Соответствие масштабности фона героя  | 1             |
| 5.   | Детализация одежды: фактура, выделение мелких деталей (пуговицы, потертости, ворсинки и др.)<br>1. детализация отсутствуют<br>2. есть некоторые недостатки в детализации<br>3. все элементы детализированы  | 2             |
| 6.   | Свето-теневая проработка (на персонаже и одежде есть тени, которые описывают его форму – 1, блики располагаются на переломах формы с освещенной стороны – 1 )   | 2             |
| 7.   | Положение теней собственных и падающих указывает на расположение источников света:<br>1. тени отсутствуют<br>2. есть некоторые недостатки в распределении теней<br>3. тени грамотно расположены, акцентировано внимание в нужных местах, обозначены незначительные детали | 2             |
| 8.   | Цветовая тема (стиль)   | 1             |
| 9.   | Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)  | 1             |
| 10.  | Композиционное решение  | 1             |
| 11.  | Пластическое решение  | 1             |
| 12.  | Применение 2D технологий в соответствии с темой   | 1             |
| 13.  | Дефекты лица<br>1. присутствуют значительные дефекты лица<br>2. присутствуют незначительные дефекты лица<br>3. дефекты лица отсутствуют   | 2             |
| 14.  | Дефекты тела<br>1. присутствуют значительные дефекты тела<br>2. присутствуют незначительные дефекты тела<br>3. дефекты тела отсутствуют   | 2             |
| 15.  | Отсутствие дефектов деталей   | 1             |
| 16.  | Отсутствие дефектов фона  | 1             |
| 17.  | Целостность объекта (герой в полный рост вне зависимости от позы)   | 1             |
| 18.  | Целостность восприятия героя в среде (взаимодействие героя с фоном, атрибутами)   | 3             |
| 19.  | Динамичная, выразительная поза  | 1             |
| 20.  | Наличие деталей, атрибута, соответствующих идеи   | 2             |
| 21.  | Передача характера персонажа  | 3             |

|                                    |   |              |
|------------------------------------|---|--------------|
| 22.                                | Оригинальность замысла  | 3*           |
| 23.                                | Наличие собственного стиля  | 1            |
| 24.                                | Отсутствие плагиата   | 1            |
| 25.                                | Правильно выбранный формат, путь и наименование файла   | 1            |
| <b>Модуль 2. Создание анимации</b> |   | <b>41/50</b> |
| 1.                                 | Соответствии образа и характера движения анимационного персонажа теме                           | 3*           |
| 2.                                 | Целостность анимационных движений в соответствии с идеей  | 3*           |
| 3.                                 | Сложность анимационных движений   | 3            |
| 4.                                 | Взаимовлияние различных частей персонажа  | 3            |
| 5.                                 | Отсутствие дефектов анимации персонажа  | 3            |
| 6.                                 | Анимация фона в соответствии с анимацией персонажа  | 3            |
| 7.                                 | Взаимодействие персонажа с фоновым изображением   | 3            |
| 8.                                 | Анимационная история ( наличие актов: завязка, кульминация и развязка сюжета)                   | 3            |
| 9.                                 | Сложность анимации фона   | 3            |
| 10.                                | Отсутствие дефектов анимации фона   | 3            |
| 11.                                | Распределение движение по хронометражу между кадрами (амплитуда движений)                       | 3            |
| 12.                                | Качество анимационных переходов между кадрами (Анимация не имеет видимой склейки между кадрами) | 3            |
| 13.                                | Анимация свето-теневого рисунка   | 3            |
| 14.                                | Анимация зациклена  | 1            |
| 15.                                | Правильно выбранный формат, путь и наименование файла   | 1            |
| <b>Модуль 3. Создание анотации</b> |   | <b>9/100</b> |
| 16.                                | Количество знаков не более 400 знаков не считая пробелов  | 1            |
| 17.                                | Название работы в соответствии с темой  | 1            |
| 18.                                | Идея создания   | 1            |
| 19.                                | Суть всей работы  | 1            |
| 20.                                | Краткость и целесообразность изложения материала  | 1            |
| 21.                                | Целостность изложенного текста  | 1            |
| 22.                                | Правильно выбранный формат файла  | 1            |
| 23.                                | Правильный путь сохранения и наименование файла   | 1            |
| <b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ</b>      |   | <b>100</b>   |

*\*Субъективная оценка*

*\*Субъективная оценка не должна превышать 15% от общего количества критериев оценки (от 100 баллов).*



### 3.Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

| <b>ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА</b>   |                                   |   |   |               |        |
|---|-----------------------------------|---|---|---------------|--------|
| Оборудование, инструменты, ПО, мебель   |                                   |   |   |               |        |
| №   | Наименование                      | Фото оборудования или инструмента, мебели                                   | тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика   | Ед. измерения | Кол-во |
| 6   | Системный блок                    |   | Intel Core i5 4xxx 3.2G и выше, 16GB RAM и более, 500GB SHDD SATA 6GB/s и более, NVIDIA GeForce GTX 960 и выше<br><a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a> | шт.           | 1      |
| 7   | Монитор                           |   | 4К 27 дюймов и более<br><a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>   | шт.           | 1      |
| 8   | Клавиатура                        |   | На усмотрение организаторов<br><a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>  | шт.           | 1      |
| 9   | Мышь                              |   | На усмотрение организаторов<br><a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>  | шт.           | 1      |
| 10  | Графический планшет               |   | Формат А4 и более<br><a href="https://www.dns-shop.ru/">https://www.dns-shop.ru/</a>  | шт.           | 1      |
| 11  | Adobe Photoshop                   |   | <a href="http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html">http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html</a>   | шт.           | 1      |
| 12  | Adobe Illustrator                 |   | <a href="http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html">http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html</a>   | шт.           | 1      |
| 13  | After Effects                     |   | <a href="http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html">http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html</a>   | шт.           | 1      |
| 14  | Adobe Animate                     |   | <a href="https://adobe-animate.download-windows.org/">https://adobe-animate.download-windows.org/</a>   | шт.           | 1      |
| 15  | Операционная система Windows 7-10 |   | Windows 7 – 10 64 бит   | шт.           | 1      |
| 16  | Стол для ПК участника             |   | Размеры 900*720*755   | шт.           | 1      |
| 17  | Кресло/стул для участника         |   | На усмотрение организаторов   | шт.           | 1      |
| <b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА</b>   |                                   |   |   |               |        |
| Расходные материалы   |                                   |   |   |               |        |
| №   | Наименование                      | Фото расходных материалов   | Технические характеристики  | Ед. измерения | Кол-во |
| 18  | Бумага                            |   | А4  | шт.           | 1/5    |
| 19  | Карандаш                          |   | Простой   | шт.           | 1      |
| 20  | Ластик                            |   | На усмотрение организаторов   | шт.           | 1      |
| <b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)</b> |                                   |   |   |               |        |
| Не предусмотрено  |                                   |   |   |               |        |
| <b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ</b>  |                                   |   |   |               |        |
| Все расходные материалы, которые отсутствуют в конкурсном задании   |                                   |   |   |               |        |
| <b>ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)</b>         |                                   |   |   |               |        |
| №   | Наименование                      | тех. характеристики оборудования и ссылка на сайт производителя, поставщика |   | Ед. измерения | Кол-во |

| Не предусмотрено  |                                       |   |   |               |        |
|---|---------------------------------------|---|---|---------------|--------|
| ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА   |                                       |   |   |               |        |
| Оборудование, мебель  |                                       |   |   |               |        |
| №   | Наименование                          | Фото оборудования или инструмента, мебели | Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика   | Ед. измерения | Кол-во |
| 21  | Стол                                  |   | 1400x700 мм   | штук          | 1/5    |
| 22  | Кресло/стул                           |   | Офисный   | штук          | 1      |
| 23  | ПК (комната экспертов)                |   | ПК или ноутбук  | шт            | 1/5    |
| 24  | МФУ (комната экспертов)               |   | Лазерный  | шт            | 1/5    |
| РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)   |                                       |   |   |               |        |
| Расходные материалы   |                                       |   |   |               |        |
| №   | Наименование                          | Фото расходного материала                 | Технические характеристики  | Ед. измерения | Кол-во |
| 25  | Ручка                                 |   | Шариковая или гелиевая синяя/черная   | шт.           | 1      |
| 26  | Блокнот                               |   | A5 (32 листа)   | шт.           | 1      |
| ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)  |                                       |   |   |               |        |
| Дополнительное оборудование, средства индивидуальной защиты   |                                       |   |   |               |        |
| №   | Наименование                          | Фото оборудования или инструмента, мебели | тех. Характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика | Ед. измерения | Кол-во |
| 27  | Вешалка гардеробная                   |   | Минимум на 10 единиц одежды   | шт            | 1      |
| 28  | Стол                                  |   | 1400x700 мм   | шт            | 1/4    |
| 29  | Кулер                                 |   | На усмотрение организаторов   | шт.           | 1      |
| 30  | Мусорное ведро                        |   | На усмотрение организаторов   | шт.           | 1      |
| 31  | Огнетушитель углекислотный            |   | На усмотрение организаторов   | шт.           | 2      |
| КОМНАТА ЭКСПЕРТОВ   |                                       |   |   |               |        |
| Оборудование, мебель, расходные материалы (при необходимости)   |                                       |   |   |               |        |
| 32  | Стол                                  |   | 1400x700 мм   | штук          | 1      |
| 33  | Кресло/стул                           |   | Офисный   | штук          | 5      |
| 34  | Бумага                                |   | A4, 500 листов  | уп.           | 1      |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ  |                                       |   |   |               |        |
| Количество точек электропитания и их характеристики, количество точек интернета и требования к нему, количество точек воды и требования (горячая, холодная) |                                       |   |   |               |        |
| №   | Наименование                          |   | Тех. характеристики   |               |        |
| 35  | Электричество на 1 пост для участника |   | 220 вольт   |               |        |
| 36  | Сетевой фильтр                        |   | на 1 участника  | шт            | 1      |

**4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех основных нозологий.**

|  | Площадь, м.кв. | Ширина прохода между рабочими местами, м. | Специализированное оборудование, количество.* |
|--|----------------|---|---|
|  |                |   |   |

|  |           |           |  |
|--|-----------|-----------|--|
| <b>Рабочее место участника с нарушением слуха</b>            | 1,2 метра | 1,2 метра | Радиокласс, аудиотехника (акустический усилитель и колонки)  |
| <b>Рабочее место участника с нарушением зрения</b>           | 1,2 метра | 1,2 метра | Текстовое описание конкурсного задания должно быть предоставлено в доступном для инвалидов по зрению виде: в плоскочечатном (с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением), шрифтом Брайля или в электронном виде в формате Microsoft Word для прочтения с помощью специальной компьютерной техники и программного обеспечения. Рабочее место участника с нарушением зрения следует оснастить персональным компьютером с большим монитором (19 - 24"), с программой экранного доступа JAWS, программой экранного увеличения MAGic) и дисплеем, использующим систему Брайля (рельефно-точечного шрифта). Необходимо предоставить лупу, лампу-лупу (настольную или напольную), брайлевскую линейку. |
| <b>Рабочее место участника с нарушением ОДА</b>              | 1,2 метра | 1,2 метра | Персональный компьютер, оснастить выносными компьютерными кнопками и специальной клавиатурой; персональный компьютер, оснастить ножной или головной мышью и виртуальной экранной клавиатурой, персональный компьютер, оснастить компьютерным джойстиком или компьютерным роллером и специальной клавиатурой.   |
| <b>Рабочее место участника с соматическими заболеваниями</b> | 1,2 метра | 1,2 метра |  |
| <b>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</b>     | 1,2 метра | 1,2 метра |  |

### 5. Схема застройки соревновательной площадки.

Схема застройки соревновательной площадки для всех категорий участников

единая. Для проведения соревнований потребуется площадка 12x5 м, внутри условно разделенная на часть соревновательной, часть экспертов и комната экспертов 2x5 м.

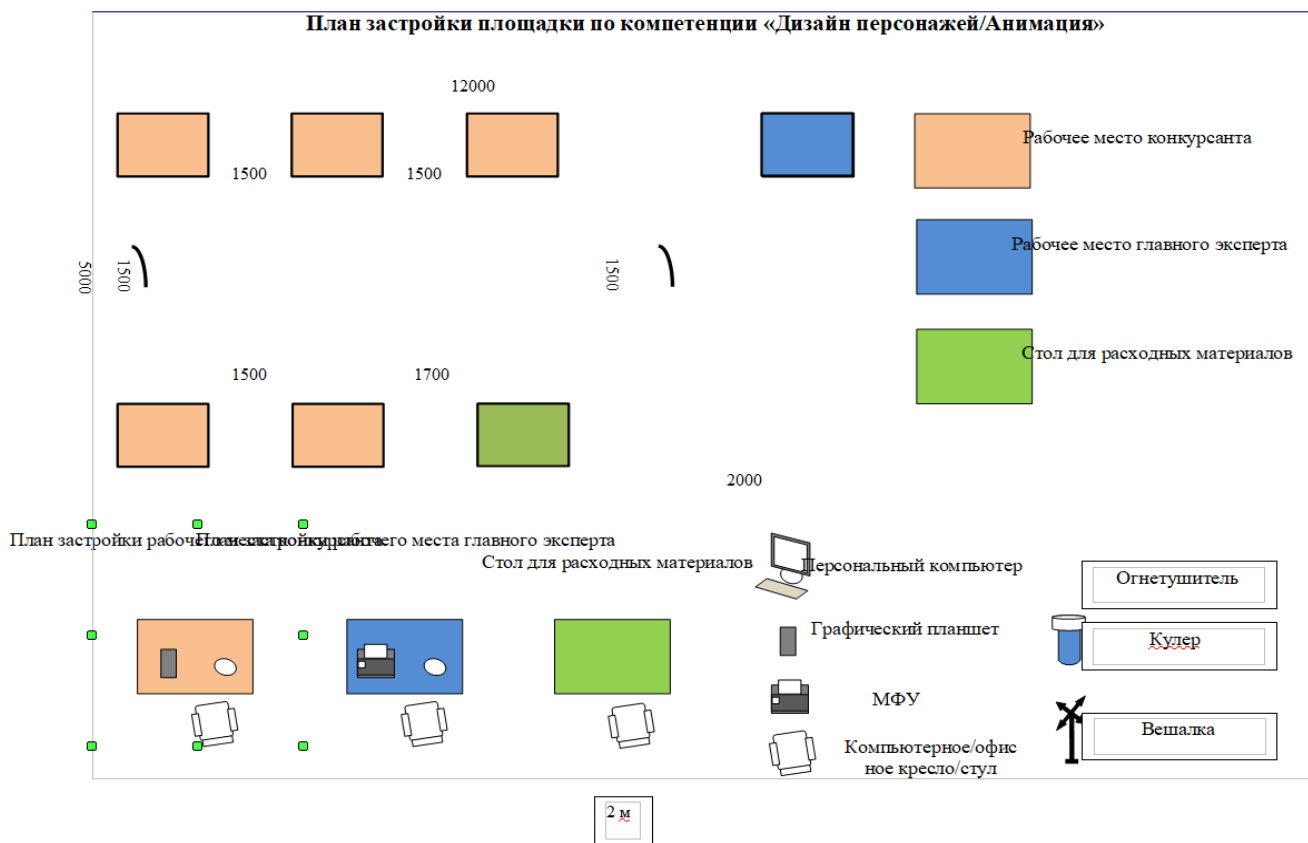
В комнате экспертов соревновательной площадки потребуются: стол, стулья или кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

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, общего стола для экспертов.

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 безопасности**

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.