



Утверждено:
рабочей группой ресурсного учебно-методического центра Ярославской области
(приказ 191/г от «02» июля 2020 года)

V Ярославский чемпионат «Абилимпикс»

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

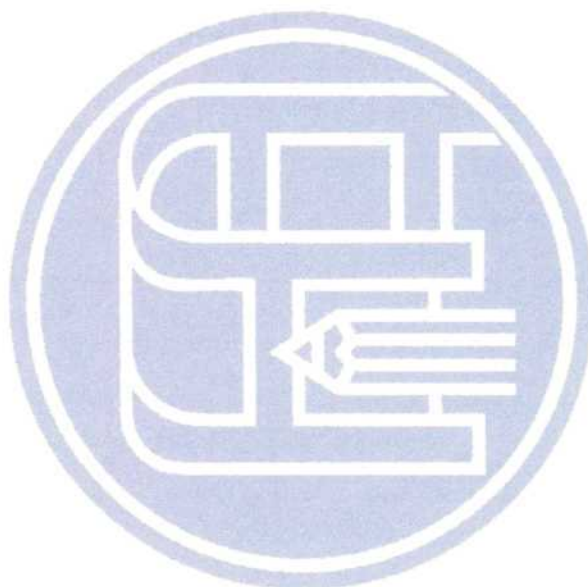
по компетенции

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ / АНИМАЦИЯ

Разработал:
главный эксперт по
компетенции

Лебедева Г.Г.

«22» июня 2020г.



Ярославль 2020

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. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт.

Школьники	Студенты	Специалисты
Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО), в части предметных областей «Искусство», раздел Изобразительное искусство и «Информатика и информационно-коммуникационные технологии»	ФГОС СПО по специальностям 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 55.02.02 Анимация (по видам) 54.01.20 Графический дизайнер	Профессиональный стандарт Визуализация движения персонажа в анимационном производстве

1.3. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные виды и жанры изобразительных (пластических) искусств; - основы изобразительной грамоты (цвет, тон, колорит, пропорции, светотень, перспектива, пространство, объем, ритм, композиция); - анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров изобразительного искусства и определить средства выразительности (линия, цвет, тон, объем, светотень, перспектива, композиция); - использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для: <ul style="list-style-type: none"> - восприятия и оценки произведений искусства; - самостоятельной творческой деятельности: в рисунке и живописи (с натуры, по памяти, воображению), в иллюстрациях к произведениям литературы и музыки, декоративных и художественно-конструктивных работах. - назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий. 	<p>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям):</p> <p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p> <p>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.</p> <p>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p> <p>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация (по видам):</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>Трудовые умения:</p> <p>Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков</p>

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>Должен уметь: - создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования; осуществлять простейшую обработку цифровых изображений; - пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием (принтером, сканером, модемом, мультимедийным проектором, цифровой камерой, цифровым датчиком); следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий.</p>	<p>ПК 1.5. Создавать персонажи, обрабатывать 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>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.01.20 Графический дизайнер</p> <p>ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.</p>	

Школьники	Студенты	Специалисты
	<p>ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями 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.</p> <p>ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.</p>	

2. Конкурсное задание.

2.1. Краткое описание задания.

Школьники: Необходимо создать персонаж по определенной тематике в 2D формате, анимировать его и подготовить сопроводительный текст, описывающий основную идею создания персонажа.

Студенты: Необходимо создать изображение антропоморфного животного в 2D формате, анимировать его и подготовить сопроводительный текст, описывающий основную идею создания персонажа.

Специалисты: Необходимо разработать персонаж для компьютерной игры по определенной тематике в 3D формате для аудитории от 10 до 14 лет, анимировать его и подготовить сопроводительный текст, описывающий основную идею создания данного персонажа.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

	Наименование и описание модуля	День	Время	Результат
Школьник	Модуль 1. Создание персонажа в 2D формате на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы», расположенного на предложенном фоне.	Первый день	3 ч.	Готовый персонаж по определенной тематике в 2D формате, расположенный на предложенном фоне.
	Модуль 2. Анимация персонажа	Первый день	1 ч.	Простая анимация для персонажа из 1 действия
	Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста	Первый день	0,5 ч.	Сопроводительный текст к созданному персонажу
Студенты	Модуль 1. Подготовка эскизов персонажей на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы»	Первый день	0,5 ч.	Наличие не менее двух эскизов персонажа, показывающей его в разных позах
	Модуль 2. Создание персонажа в 2D формате на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы», расположенного на предложенном фоне.	Первый день	3 ч.	Готовый персонаж в 2D формате, расположенный на предложенном фоне.
	Модуль 3. Анимация персонажа	Первый день	1 ч.	Простая анимация для персонажа из 2 действий
	Модуль 4. Подготовка	Первый	0,5 ч.	Сопроводительны

	сопроводительного текста	день		й текст
Специалист	Модуль 1. Создание персонажа для компьютерной игры на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы» в 3D формате	Второй день	4 ч.	Готовый персонаж для компьютерной игры по определенной тематике в 3D формате, расположенный на предложенном фоне.
	Модуль 2. Анимация персонажа	Второй день	1,5 ч.	Простая анимация для персонажа из 2 действий
	Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста	Второй день	0,5 ч.	Сопроводительный текст к созданному персонажу

2.3. Последовательность выполнения задания.

Категория «Школьники»

Модуль 1. Создание персонажа по определенной тематике в 2D формате

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение персонажа на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы» в 2D формате. Персонаж должен быть органично вписан в окружение (фоновое изображение предоставляется участнику в день соревнований).

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Обоим файлам присвоить имя «Персонаж».

Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Модуль 2. Анимация персонажа

Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать простую анимацию для персонажа по определенной тематике в 2D формате из 1 действия (например: встать, сесть, шагнуть и т. д.). Файл с анимацией сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: swf, gif, avi, mp4, а также рабочий файл работы. Обоим файлам присвоить имя «Анимация»

Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста

Создаваемый объект должен иметь простой сопроводительный текст из 30 – 50 слов, описывающий основную идею создания персонажа и его краткую историю. Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt, odt.

Файлу присвоить имя «Описание».

Категория «Студенты»

Модуль 1. Подготовка эскизов

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, выполнить не менее двух эскизов в электронном варианте в одном файле размера А4, альбомной ориентации. на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы» в 2D формате.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Обоим файлам присвоить имя «Эскиз».

Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Модуль 2. Создание персонажа в 2D формате

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать персонаж для анимации на тему «2020 год - Год Памяти и Славы» в 2D формате. Персонаж должен быть органично вписан в окружение (фоновое изображение предоставляется участнику в день соревнований) и иметь 1 предмет, дополняющий образ персонажа.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf (1900x1080 пикселей, разрешение 72 dpi), а также рабочий файл работы. Обоим файлам присвоить имя «Персонаж».

Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Модуль 3. Анимация персонажа

Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать простую анимацию для персонажа из 2 действий (ряд простых действий: встать, сесть, шагнуть и т. д.).

Файл с анимацией сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: swf, gif, avi, mp4, а также рабочий файл работы. Обоим файлам присвоить имя «Анимация»

Модуль 4. Подготовка сопроводительного текста

Создаваемый объект должен иметь простой сопроводительный текст из 40 – 60 слов, описывающий основную идею создания персонажа и его краткую историю. Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt, odt.

Файлу присвоить имя «Описание»

Категория «Специалисты»

Модуль 1. Создание персонажа в 3D формате

Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение персонажа для компьютерной игры на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы» в 3D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией.

Рабочему файлу присвоить имя «Персонаж».

Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Модуль 2. Анимация персонажа

Используя предложенный инструментарий IT программ создать простую анимацию для персонажа компьютерной игры на тему «2020 г. - Год Памяти и Славы» в 3D формате из 2 действий (например: встать, сесть, шагнуть и т. д.).

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией.

Рабочему файлу присвоить имя «Анимация».

Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста

Создаваемый объект должен иметь простой сопроводительный текст из 40 – 60 слов, описывающий основную идею создания персонажа и его краткую историю. Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt, odt.

Файлу присвоить имя «Описание»

**2.4. Критерии оценки выполнения задания.
Категория «Школьники»**

№ п/п	Критерий	Оценка
Модуль 1. Создание персонажа в 2D формате		
1.	Проработка персонажа и его деталей	15
2.	Авторская работа, отсутствие плагиата	7
3.	Степень сложности	10
4.	Передача настроения, характера персонажа	10
5.	Принадлежность персонажа к данной тематике	5
6.	Оригинальность замысла	5
7.	Отсутствие дефектов модели	5
8.	Правильный формат и имена файлов	3
Модуль 2. Анимация персонажа		
9.	Наличие анимационного действия	10
10.	Соответствие действия тематике и характеру персонажа	10
11.	Отсутствие недостатков при анимации персонажа	5
12.	Правильный формат и имена файлов	3
Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста		
13.	Объем сопроводительного текста не превышает 30-50 слов	3
14.	Идея создания персонажа	3
15.	История создания персонажа	3
16.	Правильно выбранный формат файла	3
	Итого	100

Категория «Студенты»

№ п/п	Критерий	Оценка
Модуль 1. Подготовка эскизов		
1.	Представлено соответствующее количество эскизов	5
2.	Правильный формат и имена файлов	3
Модуль 2. Создание персонажа в 2D формате		
3.	Проработка персонажа и его деталей	10
4.	Авторская работа, отсутствие плагиата	5
5.	Соответствие предложенной тематике	5
6.	Предмет персонажа	5
7.	Степень сложности персонажа	5
8.	Передача настроения, характера персонажа	5
9.	Принадлежность персонажа к данной тематике	5
10.	Оригинальность замысла	5
11.	Отсутствие дефектов модели	5

12.	Правильный формат и имена файлов	3
Модуль 3. Анимация персонажа		
13.	Наличие не менее двух простых анимационных действий	15
14.	Отсутствие недостатков при анимации персонажа	10
15.	Соответствие действия тематике и характеру персонажа	5
Модуль 4. Подготовка сопроводительного текста		
16.	Объем сопроводительного текста не превышает 40-60 слов	3
17.	Идея создания персонажа	3
18.	Правильный формат, разрешение и имена файлов	3
	Итого	100

Категория «Специалист»

№ п/п	Критерий	Оценка
Модуль 1. Создание персонажа в 3D формате		
1.	Проработка персонажа и его деталей	15
2.	Авторская работа, отсутствие плагиата	10
3.	Степень сложности, отражение 3D формата	15
4.	Передача настроения, характера персонажа	10
5.	Принадлежность персонажа к данной тематике	8
6.	Оригинальность замысла	8
7.	Отсутствие дефектов модели	7
Модуль 3. Анимация персонажа		
8.	Наличие не менее двух простых анимационных действий	10
9.	Отсутствие недостатков при анимации персонажа	5
Модуль 2. Подготовка сопроводительного текста		
10.	Объем сопроводительного текста не превышает 40-60 слов	3
11.	Идея создания персонажа	3
12.	История создания персонажа	3
13.	Правильно выбранный формат файла	3
	Итого	100

2.5. Порядок 30% изменения конкурсного задания

30% изменение вносится строго всеми экспертами по компетенции и закрепляется протоколом. Изменения не тиражируют, хранят в строгой секретности и демонстрируют в соревновательный день на площадке. 30% изменениям могут подлежать: тематика персонажей, выбор предлагаемого фона, наличие, количество, качество эскизов, путь сохранения и форматы файлов, количество анимационных действий персонажа, требования к тексту. В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

3.Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

3.1. Для всех категорий одинаковый набор оборудования

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА				
Оборудование, инструменты, ПО, мебель				
№	Наименование	тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во
1.	Системный блок	APM LightCom Optimum Intel Core i5 6500/H110/DDR48Gb/HDD Tb/GT730/DVD/CR/K	шт.	1
2.	Монитор	BENQ GL2450 24"	шт.	1
3.	Клавиатура	На усмотрение организаторов	шт.	1
4.	Мышь	На усмотрение организаторов	шт.	1
5.	Графический планшет	Формат А4	шт.	1
6.	Adobe Photoshop CC	https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html?promoid=RL89NFBP&mv=other	шт.	1
7.	Adobe Illustrator CC	https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html?promoid=RYGDN24L&mv=other	шт.	1
8.	After Effects	https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html	шт.	1
9.	Adobe Animate CC	https://www.adobe.com/ru/products/animate.html	шт.	1
10.	3DsMax	https://www.autodesk.ru/products/3ds-max/overview	шт.	1
11.	Blender 3D	https://www.blender.org/	шт.	1
12.	Операционная система Windows 7-10	Windows 10 64 бит	шт.	1
13.	Стол для ПК участника	http://cleverplus.ru/shop/UID_17939.html?_openstat=bWFya2V0LnlhbmRleC5ydTlVQodGC0L7QuyDQv9Cw0YDRgtCwINGD0YfQtdC90LjRh9C10YHQutCw0Y8gMi3QvNC10YHRgi4g0YDQtdCz0YPQu9C40YAulCjRiDEyMDAqINCzNTAwKiDQsjY0MC03NjAg0LzQvCkg0YDQvtGB0YlgNC02LCDRgdC10YDRi9C5INC60LDRgNC60LDRgSwg0JvQINCh0J8g0LHRg9C6LCDQqC0zMDQgKDQfNik7a3BHT19wLUxPUWd0V19rX2FJcHBxUTs&ymclid=871678917698044752700001	шт.	1
14.	Кресло/стул для участника	http://yaroslavl.express-office.ru/catalog/chairs/visitor-chairs/67361/?my_city_phone=30&utm_source=market&utm_medium=cpc&utm_campaign=yaroslavl&good=1100921&_openstat=bWFya2V0LnlhbmRleC5ydTlVQntGE0LjRgdC90YvQuSDRgdGC0YPQuyDQmNCX0J4g0YXRgNC-0Lwg0KTQsNCx0YDQuNC60LDQvdGC0KogUFYtMSDQuNGB0LrRg9GB0YHRgtCy0LXQvdC90LDRjyDQutC-0LbQsDtWbGV0eF9ySDhDQWQtMXlhNzgwQlZnOw&ymclid=871680373782009905600001	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА				
Расходные материалы				
№	Наименование	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во
15.	Бумага	A4	шт.	5
16.	Карандаш	Простой	шт.	1
17.	Ластик	На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)				
Не предусмотрено				
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ				
Все расходные материалы, которые отсутствуют в конкурсном задании				
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)				
Не предусмотрено				
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (при необходимости)				
Оборудование, мебель				
№	Наименование	Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во
18.	Кресло/стул	На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)				
Расходные материалы				
№	Наименование	Технические характеристики	Ед.	Кол-

			измерения	во
19.	Ручка	Шариковая или гелиевая синяя/черная	шт.	1
20.	Блокнот	A5 (32 листа)	шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)				
Дополнительное оборудование, средства индивидуальной защиты				
№	Наименование	тех. Характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во
21.	Вешалка гардеробная	Минимум на 10 единиц одежды	шт	1
22.	Стол	1400x700 мм	шт	4
23.	ПК	ПК или ноутбук	шт	1
24.	Принтер	Лазерный	шт	1
25.	Бумага	A4, 500 листов	уп.	1
26.	Кулер	На усмотрение организаторов	шт.	1
27.	Мусорное ведро	На усмотрение организаторов	шт.	1
28.	Огнетушитель углекислотный	На усмотрение организаторов	шт.	2
КОМНАТА УЧАСТНИКОВ (при необходимости)				
Оборудование, мебель, расходные материалы (при необходимости)				
29.	Стол	1400x700 мм	штук	1
30.	Кресло/стул	Офисный	штук	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		
31.	Электричество на 1 пост для участника	220 вольт		
32.	Сетевой фильтр	на 1 участника	шт	1

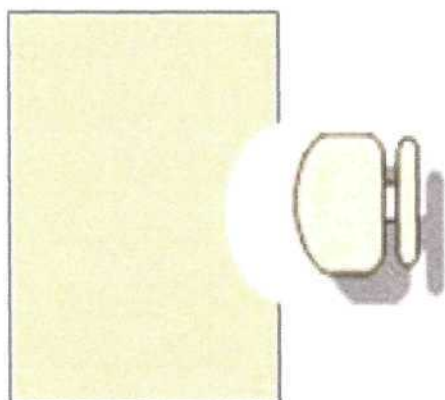
4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий.

4.1. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий.

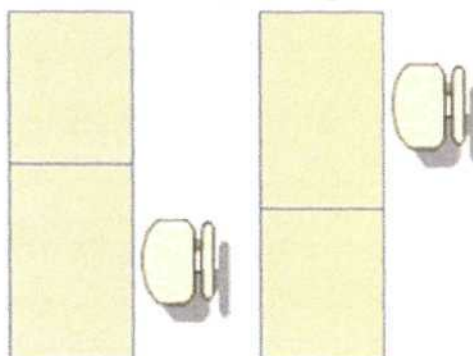
	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.*
Рабочее место участника с нарушением слуха	1,2 метра	1,2 метра	радиокласс, аудиотехника (акустический усилитель и колонки)
Рабочее место участника с нарушением зрения	1,2 метра	1,2 метра	персональный компьютер с большим монитором (19 - 24"), с программой экранного доступа JAWS, программой экранного увеличения MAGic) и дисплеем, использующим систему Брайля (рельефно-точечного шрифт)
Рабочее место участника с нарушением ОДА	1,2 метра	1,2 метра	персональный компьютер, оснащенный выносными компьютерными кнопками и специальной клавиатурой; персональный компьютер, оснащенный ножной или головной мышью и виртуальной экранной клавиатурой, персональный компьютер, оснащенный компьютерным джойстиком или компьютерным роллером и специальной клавиатурой
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	1,2 метра	1,2 метра	
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	1,2 метра	1,2 метра	

4.2. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий.

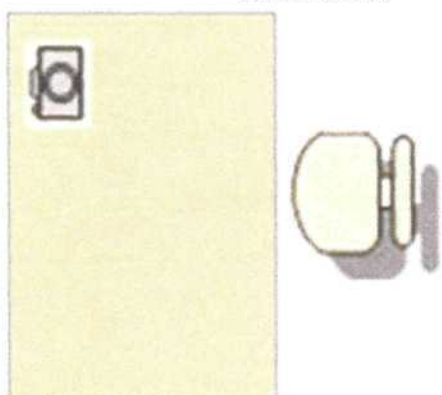
Рабочее место участника с нарушением ОДА



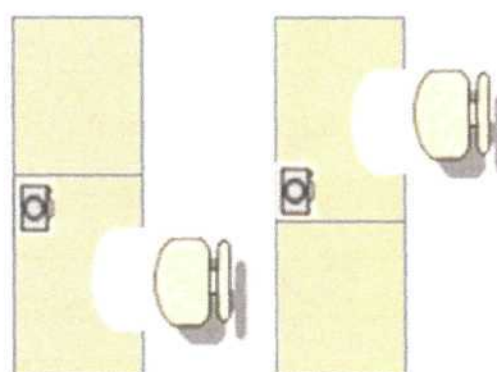
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями, предельно пользующемуся левой или правой рукой



Рабочее место участника с нарушением слуха, оснащенное FM-системой



Рабочее место участника с несколькими нозологиями



4.3. Схема застройки соревновательной площадки.

Схема застройки соревновательной площадки для всех категорий участников единая. Для проведения соревнований потребуется площадка 8х6 м, внутри условно разделенная на часть участников, часть экспертов и комната главного эксперта 2х2 м.

В комнате главного эксперта соревновательной площадки потребуются: стол, стул или кресло, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, принтер.

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, мусорного ведра, общего стола для экспертов.

Расстановка мебели и оборудования должна быть либо согласно схеме, либо рабочие места участников можно расположить по периметру площадки.



Условные обозначения

1 рабочее место участника

Системный блок	Монитор
ИБП	Клавиатура
Графический планшет	Стол
Стул или кресло	Мышь

рабочее место главного эксперта

Ноутбук	Стол
Принтер	Стул

Огнетушитель

Вешалка

Сетевой фильтр

Розетка

Стул для эксперта

Кулер

5. Требования охраны труда и техники безопасности

5.1. 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.

5.2. 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.

5.3. 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.

5.4. 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.

5.5. 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.