



TAY SKILLS

открытый чемпионат
профессионального
мастерства

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ
КОМПЕТЕНЦИИ
«3D Моделирование для
компьютерных игр»**

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ	3
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ	5
2. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ	6
2.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	6
3. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ	7
3.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ	7
3.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	8
3.3. СУБКРИТЕРИИ	9
3.4. АСПЕКТЫ	9
3.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА)	10
3.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА	11
3.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК	11
3.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ	11
3.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ	12
4. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ	12
4.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	12
4.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	12
4.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	13
4.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	14
5.5 УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	16
5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	16
5. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ	17
6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ	17
6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА	17
6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ	17
6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ	17
6. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ	18
7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ	18
7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ	18
7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ	18
7.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ	18
7.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX)	19
7.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ	19

1. ВВЕДЕНИЕ

Название профессиональной компетенции:

3D моделирование для компьютерных игр

Описание профессиональной компетенции.

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью повседневного быта двух миллиардов человек. В играх наблюдается разнообразие жанров

и стилистических решений. Игры с трёхмерными реалистичными моделями — одно из наиболее заметных направлений гейм-индустрии. Мощности компьютеров и игровых приставок достаточно для детализированной проработки моделей, текстур, анимации. С анимацией тесно связано индустрия кино производства и создания мультфильмов. Третье направление, в котором моделлеры принимают активное участие — создание виртуальной реальности.

Все указанные области применения активно развиваются и вносят всё больший вклад в экономику развитых стран. Чтобы стать профессионалом в этой индустрии нужно уметь выполнять следующие задачи:

- прототипирование и создание дизайн-концепта
- трёхмерное моделирование объектов
- создание UV-развёртки
- текстурирование модели
- риггинг и анимация
- работа с игровым движком

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Целью соревнования по компетенции является демонстрация лучших международных практик, и в той степени, в которой они могут быть реализованы.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний и понимания осуществляется посредством оценки выполнения практической работы. Отдельных теоретических тестов на знание и понимание не предусмотрено.

Каждому разделу назначен процент относительной важности. Сумма всех процентов относительной важности составляет 100.

Схема выставления оценок и конкурсное задание будут отражать распределение оценок в максимально возможной степени. Допускаются колебания в пределах 5% при условии, что они не исказят весовые коэффициенты.

Раздел		Важность (%)
1	Организация работы	5
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Правила и требования безопасности на рабочих площадках - Специфическую терминологию для своего сектора и роли - Как спланировать и правильно распорядиться временем и заданиями - Регулярно сохранять резервные копии работ во избежание потери файла - Организация и структурирование файлов для интерпретации в команде, а также для оптимального использования при передаче с компьютера на компьютер 	
	<p>Участник должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Соответствовать профессиональным требованиям - Нести ответственность за все рабочие процессы - Создавать и контролировать структуру файлов - Уметь управлять своим временем - Уметь справляться с неудачами - Общаться и работать с другими участниками ради общей пользы 	
2	Интерпретация дизайн-брифа	6
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ситуацию на рынке 3D компьютерных игр - Стили моделирования и как работать в определенном заданном стиле - Спецификации и ограничения платформ, а также предоставляемые ими возможности для ограничения полигонажа и текстурных размеров - План предстоящей работы для определения наиболее важных аспектов задания, на которые нужно потратить время, а какие могут использоваться повторно 	
	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять стиль, цвета, темы для целевой аудитории - выбирать наиболее верный подход, основываясь на платформе, жанре и разновидности игры - сформировать план работы, содержащий в себе временные рамки, ограничение полигонов для отдельных частей модели и размеры текстур 	
3	Концепт-арт	12
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Силуэты предметов и персонажей, чтобы изобразить форму, настроение, массу и движение 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Градации серого для привлечения внимания зрителя к важным частям объекта - Теорию цвета для выбора основного и вспомогательных оттенков, смешивания цвета и баланса 	
	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Рисовать в электронном виде, демонстрируя форму, линии, затенение, перспективу, пропорции, свет и тени - Создавать собственные кисти (в Photoshop) для создания необходимых эффектов и ускорения работы - Выбирать необходимые программы для рисования элементов концепт арта с максимальной продуктивностью в минимальные временные сроки - Продумать и представить на рисунке каждый элемент концепт арта для демонстрации внешнего вида финальной 3D модели 	
4	3D моделирование	28
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Принципы геометрии для построения 3D модели - Принципы создания симметричных моделей и дальнейшее применение к ним материала - Количество полигонов, пропорциональное деталям, и концентрация на 3D объекте - Обтекаемая кромка, которая равномерно распределяет вершины по всей модели для оптимального качества текстуры, а также силуэта 	
	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбирать оптимальную программу 3D моделирования для начала создания модели. Использовать техники скульптурной лепки, полигонального моделирования, а также моделирования из примитивов для создания основной формы модели - Использовать инструменты и модификаторы для создания дополнительных деталей модели - Постоянно оценивать модель со всех сторон для ее доработки и добавления необходимых деталей 	
5	UV-развёртка	10
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Зеркальное отображение частей развёртки для максимизации текстурного пространства и текстурной плотности - Пропорциональную равнозначность важнейших частей объекта - Расположение частей развёртки в пространстве для максимизации использования текстурного пространства, а также во избежание подтёков - Группировка частей развёртки по цвету для дальнейшего избегания подтёков 	

	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использовать инструменты UV развёртки для проецирования карт на все поверхности модели - Создавать швы на поверхности модели для дальнейшей развёртки на соответствующие части UV пространства - Распределять части развёртки для оптимального использования пространства - Группировать части развёртки по цвету - экспортировать UV координаты в программу для текстурирования 	
6	Текстурирование	20
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбор цвета для демонстрации физически корректных материалов в соответствии с их реальными аналогами: дерево, пластик, металл, ткань и т.д. - Создание Diffuse map для демонстрации базового цвета или материала - Создание Specular map для демонстрации реалистичного блеска в материалах - Создание Opacity map для прозрачных элементов на модели, таких как трава, волосы, ветки, тросы и т.д. - Создание Normal map для детализации низкополигональной модели - Создание Ambient occlusion map, которые содержат информацию о расположении теней на объекте 	
	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбирать оптимальную программу для создания текстур и материалов, Photoshop или Substance Designer (Substance Painter) - Создавать физически корректные материалы и адаптировать к заданной стилистике - Создавать и настраивать Specular map для контролирования блеска на поверхности - Создавать Opacity map (при необходимости) для составных объектов - Экспортировать Normal map из специализированных программ - Запекать Ambient Occlusion map для обозначения теней 	
7	Риггинг и анимация	13
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Кости создаются для приведения в движение 3D моделей в игровом движке и могут быть построены цепи иерархии для динамического воздействия на части 3D модели - Прямая кинематика – это иерархическая структура сверху вниз, где «предки» управляют каждым из «потомков». <p>Инверсная кинематика – это структура снизу-вверх,</p>	

	<p>позволяющая «потомку» управлять объектами «предков» по цепи вверх</p> <ul style="list-style-type: none"> - Скиннинг органических моделей, когда на вершины 	
	<p>воздействуют несколько костей и скиннинг твердотельных моделей</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анимация по ключевым кадрам, позволяющая аниматору размещать и фиксировать точки перемещения, вращения и масштабирования по шкале времени и добавлять дополнительные действия между ключами 	
	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создавать и привязывать кости к модели - Выстраивать структуру «предок – потомок» для Прямой и Инверсной кинематики - Настраивать скиннинг модели и рисовать вес костей на модели - Создавать простые анимации для проверки движения объекта в движке игры. 	
8	Экспорт в игровой движок	6
	<p>Участнику необходимо знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Рендеры, созданные с привлечением использования настроек материалов, света и теней, настроек визуализатора для демонстрации модели в наилучшем ракурсе. Иногда используется постобработка изображения в сторонней программе. - Экспорт файлов должен осуществляться правильно и в надлежащем формате для импорта в движок - Импорт в движок требует собственный подход, основанный на выборе используемого движка, и, возможно, потребует дополнительных настроек в самом движке - Тестирование объекта в движке должно охватывать все виды анимации и деформации, а также проверку примененных текстур и освещения 	
	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбирать и использовать средство визуализации (рендерер), располагать объект и освещение и уметь обращаться с настройками самого визуализатора - Экспортировать 3D модели и анимацию в игровой движок - Выбирать оптимальный игровой движок и тестировать модель на предмет ошибок, UV и деформации. 	
	Всего	100

2. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ

2.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Стратегия устанавливает принципы и методы, которым должны соответствовать оценка и начисление баллов.

Экспертная оценка лежит в основе соревнований. По этой причине она является предметом постоянного профессионального совершенствования и тщательного исследования. Накопленный опыт в оценке будет определять будущее использование и направление развития основных инструментов оценки, применяемых на соревнованиях: схема выставления оценки, конкурсное задание и информационная система чемпионата.

Оценка на соревнованиях попадает в одну из двух категорий: измерение и судейское решение. Для обеих категорий оценки использование точных эталонов для сравнения, по которым оценивается каждый аспект, является существенным для гарантии качества.

Схема выставления оценки должна соответствовать процентным. Конкурсное задание является средством оценки для соревнования по компетенции. Информационная система чемпионата обеспечивает своевременную и точную запись оценок, что способствует надлежащей организации соревнований.

Схема выставления оценки в общих чертах является определяющим фактором для процесса разработки Конкурсного задания. В процессе дальнейшей разработки Схема выставления оценки и Конкурсное задание будут разрабатываться и развиваться посредством итеративного процесса. Они представляются на утверждение Менеджеру компетенции вместе, чтобы продемонстрировать их качество.

3. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ

3.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

В данном разделе описывается роль и место Схемы выставления оценки, процесс выставления экспертом оценки конкурсанту за выполнение конкурсного задания, а также процедуры и требования к выставлению оценки.

Схема выставления оценки является основным инструментом соревнований. Она предназначена для распределения баллов по каждому оцениваемому аспекту.

Отражая весовые коэффициенты, Схема выставления оценок устанавливает параметры разработки Конкурсного задания. В зависимости от природы навыка и требований к его оцениванию может быть полезно изначально разработать Схему выставления оценок более детально, чтобы она послужила руководством к разработке Конкурсного задания. В другом случае разработка Конкурсного задания должна основываться на обобщённой Схеме выставления оценки. Дальнейшая разработка Конкурсного задания сопровождается разработкой аспектов оценки.

В разделе 2 указан максимально допустимый процент отклонения, Схемы выставления оценки Конкурсного задания от долевых соотношений, приведенных в Спецификации стандартов.

Схема выставления оценки и Конкурсное задание могут разрабатываться одним человеком, группой экспертов или сторонним разработчиком. Подробная и окончательная Схема выставления оценки и Конкурсное задание, должны быть утверждены Менеджером компетенции.

Кроме того, всем экспертам предлагается представлять свои предложения по разработке Схем выставления оценки и Конкурсных заданий на форум экспертов для дальнейшего их рассмотрения Менеджером компетенции.

Главный эксперт является ответственным за данный процесс.

3.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Основные заголовки Схемы выставления оценки являются критериями оценки. Как правило, бывает от пяти до девяти критериев оценки, при этом количество критериев оценки должно быть не менее трёх. Критерии оценки создаются лицом (группой лиц), разрабатывающим Схему выставления оценки, которое может по своему усмотрению определять критерии, которые оно сочтет наиболее подходящими для оценки выполнения Конкурсного задания.

3.3. СУБКРИТЕРИИ

Каждый критерий оценки разделяется на один или более субкритериев.

Каждый субкритерий становится заголовком Схемы выставления оценок.

В каждой ведомости оценок (субкритериев) указан конкретный день, в который она будет заполняться.

Каждая ведомость оценок (субкритериев) содержит оцениваемые аспекты, подлежащие оценке. Для каждого вида оценки имеется специальная ведомость оценок.

3.4. АСПЕКТЫ

Каждый аспект подробно описывает один из оцениваемых показателей, а также возможные оценки или инструкции по выставлению оценок.

В ведомости оценок подробно перечисляется каждый аспект, по которому выставляется отметка, вместе с назначенным для его оценки количеством баллов.

Сумма баллов будет отображаться в таблице распределения баллов, в следующем формате:

Критерий										Итого баллов за раздел WSSS	БАЛЛЫ ЕЛ СПЕЦИ ФИКАЦИ И WORLD SK ILLS NA	ВЕЛИЧИНА ОТКЛО НЕНИЯ	
Разделы Спецификаци WS (WSSS)		A	B	C	D	E	F	G	H				
	1	5									5	5	3
	2	1	3	1							5	5	3
	3		2		2	2	2	2			10	10	5
	4			5	5	5	5	5			25	25	12
	5		2		5	5	5	2	1		20	20	10
	6		2		5	5	5	2	1		20	20	10
	7					5	2	3	1		10	10	5
	8								5		5	5	3
Итого баллов за критерий		6	9	6	17	22	19	14	7	100	100	0	

3.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА)

При принятии решения используется шкала 0–3. Для четкого и последовательного применения шкалы судейское решение должно приниматься с учетом:

- эталонов для сравнения (критериев) для подробного руководства по каждому аспекту
 - шкалы 0–3, где:
 - 0: исполнение не соответствует отраслевому стандарту;
 - 1: исполнение соответствует отраслевому стандарту;
 - 2: исполнение соответствует отраслевому стандарту и в некоторых отношениях превосходит его;
 - 3: исполнение полностью превосходит отраслевой стандарт и оценивается как отличное

Каждый аспект оценивают три эксперта, каждый эксперт должен произвести оценку, после чего происходит сравнение выставленных оценок. В случае расхождения оценок экспертов более чем на 1 балл, экспертам необходимо вынести оценку данного аспекта на обсуждение и устранить расхождение.

3.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА

Оценка каждого аспекта осуществляется тремя экспертами. Если не указано иное, будет присуждена только максимальная оценка или ноль баллов. Если в рамках какого-либо аспекта возможно присуждение оценок ниже максимальной, это описывается в Схеме оценки с указанием измеримых параметров.

3.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК

Окончательное понимание по измеримым и судейским оценкам будет доступно, когда утверждена Схема оценки и Конкурсное задание. Приведенная таблица содержит приблизительную информацию и служит для разработки Оценочной схемы и Конкурсного задания.

Критерий		Баллы		
		Мнение судей	Измеримая	Всего
A	Организация сцены	3	3	6
B	Соответствие модели со стилистикой	5	4	9
C	Концепт-дизайн	3	3	6
D	3D моделирование	9	8	17
E	UV развёртка	14	8	22
F	Текстурирование	10	9	19
G	Риггинг и анимация	4	10	14
H	Рендер	3	4	7
Всего				100

3.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на следующих критериях:

A Скetch, работа с брифом **B** 3D моделирование

C UV Развёртка

D Текстурирование **E** Анимация

F Рендер **G** План

H Работа с игровым движком

3.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ

Главный эксперт и Заместитель Главного эксперта обсуждают и распределяют Экспертов по группам (состав группы не менее трех человек) для выставления оценок. Каждая группа должна включать в себя как минимум одного опытного эксперта. Эксперт не оценивает участника из своей организации. К оценке допускаются только те эксперты, которые по мнению Главного эксперта обладают для этого достаточной квалификацией. Главный эксперт до дня С1 может в любой форме проверить квалификацию каждого эксперта на площадке (тестирование, выполнение тестового задания, проверка на знание стандартов и тп). Проверка квалификации включает знание предметной области (3D моделирование для компьютерных игр). Эксперты с недостаточным уровнем квалификации (в предметной области) к оценке не допускаются.

4. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

4.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Разделы 2, 3 и 4 регламентируют разработку Конкурсного задания. Рекомендации данного раздела дают дополнительные разъяснения по содержанию КЗ.

Продолжительность Конкурсного задания должна быть 8 часов.

Оценка знаний участника должна проводиться исключительно через практическое выполнение Конкурсного задания.

4.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание содержит 2 модуля:

1. Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и скетчинг
2. Модуль 2. Создание трёхмерной модели

4.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ Общие

требования:

Участники конкурса должны обладать знаниями и пониманием следующих аспектов, принимая во внимание тот факт, что конкурсное задание может включать в себя любые из приводимых ниже элементов знаний.

Конкурсное задание состоит из следующих модулей:

1. Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и скетчинг

Прочитать и верно интерпретировать задание, понять критерии успешной работы. Продумать, как будет выглядеть модель, в каком мире она будет существовать, проработать особенности мира и детали, присущие модели. Сделать скетчи (карандашные наброски, демонстрирующие идею и концепцию).

Участнику необходимо распределить время на каждый последующий этап работы, размеры текстур, полигонаж на разных участках модели и пр. необходимые аспекты работы. Участник создаёт наброски общей формы, наброски отдельных элементов, производит поиски наиболее удачного силуэта, цветовое сочетание. После определения формы и цвета, необходимо выбрать наиболее удачный вариант, или собрать его из

отдельных элементов, присутствующих на предварительных эскизах. Окончательный эскиз прорабатывается более детально. Обозначается свет и тень, плавные переливы цвета, детали должны легко читаться, чтобы по такому эскизу можно было создать 3д модель.

2. Модуль 2. Создание трёхмерной модели

На основе разработанной дизайн-концепции и в соответствии со скетчами создать трёхмерную модель в программном обеспечении для 3D-моделирования. Последовательность действий на данном этапе определяется участником самостоятельно. Важно, чтобы в конечном счёте была предоставлена 3д модель с правильной топологией.

3. Модуль 3. Создание UV-развёртки

Построить корректную UV-карту развёртки. Необходимо «развернуть» модель для последующего создания текстур и дополнительных карт.

4. Модуль 4. Создание текстуры

Отрисовать текстуры заданных в задании материалов, выполнить текстурирование, уделив внимание особенностям каждой текстуры (складки, морщины), использовать текстурные карты.

5. Модуль 5. Создание риггинга и анимации

Верно привязать кости (подвижные элементы) к модели для корректной анимации. Выполнить анимацию модели, как указано в задании.

6. Модуль 6. Работа с игровым движком

Необходимо загрузить готовую модель с анимацией и всеми текстурами в игровой движок. Произвести необходимые манипуляции с настройками, для получения качественного отображения. Создать несколько качественных картинок-рендеров с демонстрацией трёхмерных моделей в наиболее выгодных ракурсах.

Требования к конкурсной площадке:

Для каждого участника оборудуется собственное рабочее место с подведённым к нему блоком розеток 220В для подключения приборов, лампой дневного освещения.

Каждое место оборудуется:

- стол офисный
- кресло офисное
- персональный компьютер в соответствии с инфраструктурным листом
- два монитора диагональю не менее 23.6 дюйма
- проводные клавиатурой и мышью
- набором канцелярских принадлежностей (карандаши, бумага формата А4, ластик)
- набором программного обеспечения, согласно инфраструктурного листа

Перед началом конкурса участники проверяют свои рабочие места: работоспособность оборудования, корректность установки всех требуемых программ. Если что-то не работает или какая-либо программа отсутствует, участник незамедлительно сообщает об этом Экспертам.

Конкурсная площадка застраивается согласно плана застройки для конкретного чемпионата.

Компоновка рабочего места участника:

Схема компоновки рабочего места приводится только для справки.

4.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание разрабатывается по образцам, представленным Менеджером компетенции в группе экспертов в Телеграм. Представленные образцы Конкурсного задания должны меняться один раз в год.

5.4.1. КТО РАЗРАБАТЫВАЕТ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ/МОДУЛИ

Общим руководством и утверждением Конкурсного задания занимается Менеджер компетенции. К участию в разработке Конкурсного задания могут привлекаться:

- Сертифицированные эксперты WSR;
- Сторонние разработчики;
- Иные заинтересованные лица.

5.4.2. КАК РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсные задания к каждому чемпионату разрабатываются на основе единого Конкурсного задания, утверждённого Менеджером компетенции и размещённого на форуме экспертов.

Конкурсное задание является секретным, а значит разрабатывается в закрытом формате - то есть до дня С1 нигде не публикуется. Разработчики конкурсного задания не должны давать комментарии, раскрывающих суть задания.

Критерии оценивания к конкурсному заданию разрабатываются в закрытом формате - то есть до дня С1 нигде не публикуются.

5.4.3. КОГДА РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсное задание разрабатывается согласно представленному ниже графику, определяющему сроки подготовки документации для каждого вида чемпионатов.

5.5 УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Главный эксперт и Менеджер компетенции принимают решение о выполнимости всех модулей.

Конкурсное задание может быть утверждено в любой удобной для Менеджера компетенции форме.

5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Если для выполнения задания участнику конкурса необходимо ознакомиться с инструкциями по применению какого-либо материала или с инструкциями производителя, он получает их заранее по решению Менеджера компетенции и Главного эксперта. При необходимости, во время ознакомления Технический эксперт организует демонстрацию на месте.

Материалы, выбираемые для модулей, которые предстоит построить участникам чемпионата (кроме тех случаев, когда материалы приносит с собой сам участник), должны принадлежать к тому типу материалов, который имеется у ряда производителей, и который имеется в свободной продаже в регионе проведения чемпионата.

6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ

6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ

Все предконкурсные обсуждения проходят в чате компетенции в Телеграм. Также в чате Телеграм должно происходить информирование о всех важных событиях в рамках компетенции. Модератором данного форума и чата являются Международный эксперт и (или) Менеджер компетенции (или Эксперт, назначенный ими).

6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для конкурсантов публикуется в соответствии с регламентом проводимого чемпионата. Информация может включать:

- Техническое описание;
- Конкурсные задания (публикуется в день С1);
- Обобщённая ведомость оценки (критерии и субкритерии);
- Инфраструктурный лист;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительная информация.

6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

Конкурсные задания доступны по адресу forum.worldskills.ru.

6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Общее управление компетенцией осуществляется Международным экспертом и Менеджером компетенции с возможным привлечением экспертного сообщества.

Управление компетенцией в рамках конкретного чемпионата осуществляется Главным экспертом по компетенции в соответствии с регламентом чемпионата.

7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ

См. документацию по технике безопасности и охране труда предоставленные оргкомитетом чемпионата.

7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ

Отсутствуют

8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

При разработке Инфраструктурного листа для конкретного чемпионата необходимо руководствоваться Инфраструктурным листом, размещённым на форуме экспертов Менеджером компетенции. Все изменения в

Инфраструктурном листе должны согласовываться с Менеджером компетенции в обязательном порядке.

На каждом конкурсе технический эксперт должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а также запрещенные элементы.

По итогам соревнования, в случае необходимости, Технический эксперт и Главный эксперт должны дать рекомендации Оргкомитету чемпионата и Менеджеру компетенции о изменениях в Инфраструктурном листе.

8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX)

не предусмотрен

8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

нет

9. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ КОМПЕТЕНЦИИ

На площадке экспертам и участникам запрещено использовать любые устройства, позволяющие вести аудио, фото и видео фиксацию. Все телефоны, камеры, плееры, диктофоны и подобные устройства (созданные или которые могут быть созданы в будущем) должны быть сданы на хранение Главному эксперту перед началом соревновательного дня (до брифинга). В обеденное время пользоваться устройствами запрещено. Правило не распространяется на Главного эксперта, заместителя главного эксперта и технического эксперта.

Участникам и экспертам запрещено вести любые рукописные или машинописные записи во время работы на площадке.

Во время оценивания эксперты не входящие в группу оценивания могут наблюдать за оцениванием. Неоценивающие эксперты не должны подходить к рабочим местам

участников ближе, чем на 5 метров. Им так же запрещено вести записи, обсуждать друг с другом процесс оценивания, комментировать работы вслух. Разрешено наблюдать молча.

Экспертам запрещено покидать площадку с целью фото, аудио или видео фиксации работ участников из-за бортика площадки.

10. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ

Схема конкурсной площадки (см. иллюстрацию).



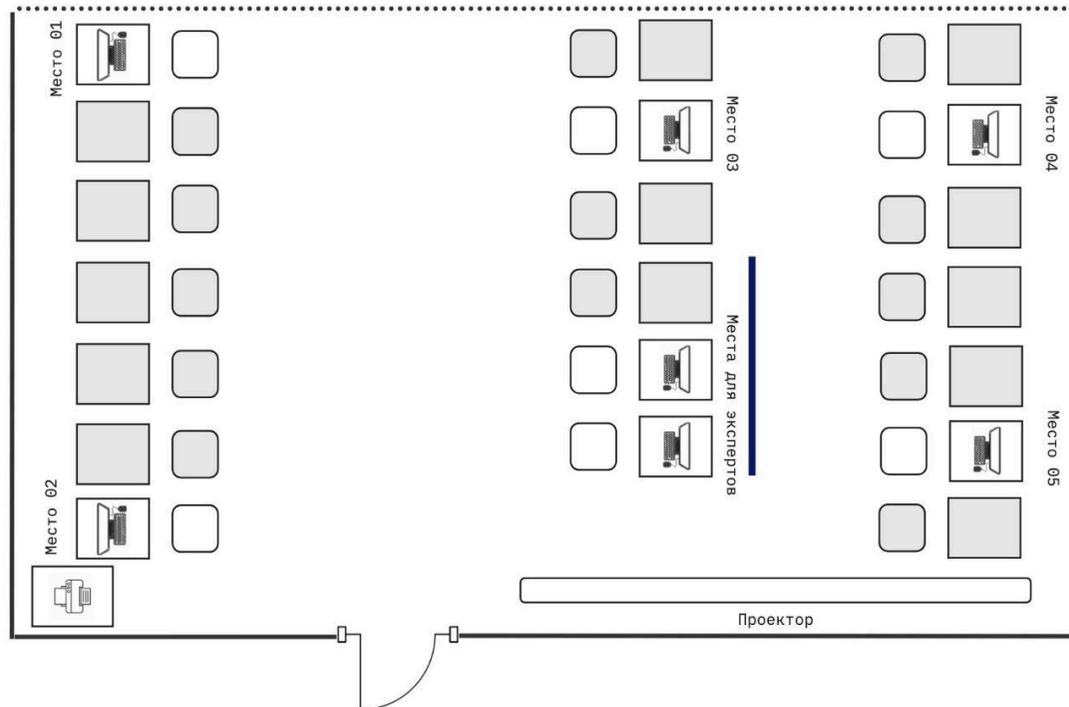
Место проведения: Тольяттинская академия управления, С-112

Компетенция: 3D моделирование для компьютерных игр



TAY SKILLS

открытый чемпионат
профессионального
мастерства



Стул



Стол



Компьютер



Перегородка



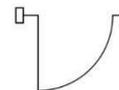
Принтер



Стена



Окно



Дверь



Проектор