



олимпиада Траектория будущего 22-23

Задание полуфинала для номинации Музыкальное программирование

Задание полуфинала носит практико-ориентированный характер. В задании вам предлагается погрузиться в воображаемый профессиональный контекст и создать джингл для компании.

Музыкальная заставка (**джингл**) - музыкальный продакшн-элемент, который делает канал узнаваемым, а передачи запоминающимися. Чаще всего музыкальная заставка (джингл) представляет собой короткую законченную музыкальную фразу с вокальной пропевкой названия канала и его слогана. Такое звуковое оформление необычайно важно для слушателей и используется на всех радиостанциях. Главной задачей музыкальных заставок (джинглов) является привлечение внимания, они мотивируют послушать содержание. Красивый яркий джингл намного сильнее заинтересовывает слушателя, чем простое объявление дальнейшего действия. Те, кто слушает радио довольно часто, могут наизусть пропеть название любимой радиостанции. Музыкальная заставка (джингл) является важной частью для собственной идентификации в эфире.

Профессиональный контекст

Вы приняты на работу в компанию “Траектория будущего”. Компания ежегодно проводит олимпиаду для студентов и школьников, и дважды в год организует масштабные медийные мероприятия - [церемонию открытия](#) нового сезона олимпиады и [церемонию награждения](#) победителей с видеотрансляцией в режиме реального времени. В период проведения олимпиады компания выпускает медийный контент - видеоролики с [презентациями номинаций](#) и видеоролики с [онлайн-уроками](#). Компания хотела бы сделать свои эфиры и

медиапродукты яркими, узнаваемыми и запоминающимися, дополнив их **джинглом**, и поручила вам выполнение задачи по его созданию.

Постановка задачи

Ваша задача: создать короткие музыкальные заставки (джинглы) для оформления эфира или медиаконтента олимпиады «Траектория будущего» с помощью цифровых программ и онлайн-сервисов.

Вы можете создать от 1 до 3 джинглов - в зачет пойдет лучшая работа по мнению жюри.

Каждый джингл необходимо будет дополнить изображением проекта в используемой вами программе/онлайн-сервисе (в формате .jpg)

Требования к музыкальной заставке (джинглу)

- Формат музыкальной заставки .mp3
- Длительность музыкальной заставки - от 3 до 30 секунд.
- Количество заставок от 1 до 3 (в зачет идет лучшая работа по мнению жюри)
- Музыкальная заставка должна быть оригинальной, созданной участником лично (будет осуществлена проверка на плагиат; работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут; участники, приславшие не оригинальные работы - из дальнейшего участия выбывают).
- Цифровые приложения, подходящие для выполнения конкурсного задания.
 - Logic Pro X
 - Cubase
 - FL Studio
 - GarageBand
 - Ableton Live
 - Avid Pro Tools
 - Propellerhead Reason
 - Cakewalk Sonar

А также разрешается использовать другие цифровые приложения и онлайн сервисы, обладающие похожим функционалом.

Работы, не соответствующие требованиям - не рассматриваются.

Дедлайн для выполнения работы

Полуфиналисты: Результаты предоставляются **до 7 марта включительно**.

Участники резерва, приглашенные к участию в полуфинале 14 марта: **до 21 марта включительно**.

Оформление и предоставление результата

Оформите результаты как папку с .mp3 и .jpg файлами и разместите папку в облачном хранилище.

Создайте электронное письмо с указанием ссылки на результаты и направьте его **до истечения дедлайна** на почту info@tbolimpiada.ru, указав в теме письма «Полуфинал_Музыкальное программирование_ФИО(участника)_город». Проверьте, что ссылка на папку дает право просмотра читателям.

Критерии и шкала оценки

- Оригинальность, сложность выбранных решений
- Запоминаемость
- Слоган
- Используемые эффекты
- Способ создания музыкальной композиции
- Качество звучания
- Общее впечатление

Конечное решение (джингл) будет оцениваться по вышеуказанным критериям, в каждом из которых можно набрать от 0 до 5 баллов. Конечная оценка решения может варьироваться от 0 до 35 баллов.

0 баллов в критерии означает полное отсутствие данного элемента

1 балл – элемент в наличии, есть критические ошибки

2 балла – элемент реализован «удовлетворительно», возможно, есть некритические ошибки

3 балла – элемент реализован «хорошо»

4 балла – элемент реализован на «отлично»

5 баллов -получает лучшая реализация элемента по данному критерию среди всех участников.

В случае получения 0 за этап «оригинальность композиции и сложность выбранных музыкальных решений» (то есть в случае обнаружения плагиата) остальные элементы работы не рассматриваются.

Плагиат и несамостоятельное выполнение

Работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы — из дальнейшего участия выбывают.

Участие индивидуальное. Командное участие не допускается.

Оргкомитет оставляет за собой право связаться выборочно с любым из участников полуфинала перед подведением итогов, чтобы убедиться в самостоятельном выполнении задания.

Определение финалистов

Итоги подведем **23 марта**. Результаты полуфинала опубликуем на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц. Финалистами станут 15 человек, показавшие лучшие результаты. При определении финалистов будут учтены условия допуска (приложение 4 [Положения об олимпиаде](#)).

Материалы для подготовки

Онлайн-урок эксперта номинации: <https://youtu.be/WJuSyPEM5NI>

В случае необходимости вы можете задать эксперту номинации Ильясу Нигматуллину вопросы по заданию полуфинала, написав в телеграм [@dota2_beta](#)

Права использования

Организаторы имеют право на некоммерческое использование музыкальных заставок участников полуфинала

