

олимпиада
**траектория
будущего**

Задание полуфинала для номинации Музыкальное программирование

Профессиональный контекст.....	2
Постановка задачи.....	2
Требования к музыкальному отрывку (звук).....	2
Материалы для подготовки.....	3
Критерии и шкала оценки.....	4
Сроки для выполнения работы.....	4
Предоставление результатов работы.....	5
Плагиат и несамостоятельное выполнение.....	5
Определение финалистов.....	5

Профессиональный контекст

Вы музыкант, который хочет продвигать свое творчество. Изучив методы продвижения, вы остановились на том, что самое подходящее - это продвигаться через сервис “Tik Tok”. Вы понимаете, что нужно создать свой “звук”, который потенциально должен попасть в рекомендации и стать вирусным. Под него начнут снимать разные видео/тренды, и тем самым вы сможете набрать себе аудиторию.

Короткий отрывок для тик тока (звук) - музыкальный отрывок, под который снимают самые разные тренды в сервисе “Tik Tok”. Как правило, это самый запоминающийся отрывок из какого-либо трека. В нем могут быть задействованы любые инструменты, идеи и т.п.

Постановка задачи

Ваша задача: создать короткий отрывок (звук), который потенциально может “выстрелить” в сервисе “Tik Tok”. Использовать можно любые онлайн-сервисы или различные музыкальные секвенсоры.

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

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

Требования к музыкальному отрывку (звуку)

Формат .mp3

Длительность музыкального отрывка - от 10 до 20 секунд.

Количество отрывков от 1 до 3 (в зачет идет лучшая работа по мнению жюри)

Музыкальный отрывок должен быть оригинальным, созданным участником лично (будет осуществлена проверка на плагиат; работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут; участники, приславшие не

оригинальные работы - из дальнейшего участия выбывают).

Ремиксы/мэшапы и т.д. не принимаются! Только авторский контент!

Не допускается использование в работе ненормативной/нечензурной лексики.

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.

Предпочтительнее использовать различное музыкальное ПО для создания «звучка»: FL Studio, Ableton Live, Logic Pro X и т.п.

Работы, не соответствующие требованиям - не рассматриваются.

Материалы для подготовки

Примеры музыкальных отрывков (звуков) из тик тока, которые стали вирусными:

https://www.youtube.com/watch?v=2Clc50DauYA&ab_channel=VaporGod
(тайминг - 0:45)

https://www.youtube.com/watch?v=mNrzmpA8JU4&ab_channel=TheVibeGlide (тайминг - 0:24)

https://www.youtube.com/watch?v=CNjqpg-G1xE&ab_channel=LumiAthena
(тайминг - 0:11)

Эти примеры даны только для того, чтобы вы более детально поняли, что нужно выполнить. Не надо брать их за референс или пытаться

повторить похожее: полная творческая свобода, без каких-либо ограничений приведет к успеху!

В случае необходимости вы можете задать экспертам номинации Ильясу Нигматуллину / Платону Шипицину вопросы по заданию полуфинала, написав в телеграм @dota2_beta / @platomusix

Критерии и шкала оценки

- Оригинальность
- Запоминаемость
- Используемые эффекты
- Способ создания музыкального отрывка
- Качество звучания
- Общее впечатление

Конечное решение (звук) будет оцениваться по вышеуказанным критериям, в каждом из которых можно набрать от 0 до 5 баллов. Конечная оценка решения может варьироваться от 0 до 30 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 (-ие) реализация(-и) элемента по данному критерию среди всех участников.

В случае получения 0 за этап «оригинальность», то есть в случае обнаружения плагиата или того, что было запрещено правилами, остальные элементы работы не рассматриваются.

Сроки для выполнения работы

21 календарный день. Результаты предоставляются **до 29 февраля включительно.**

Предоставление результатов работы

Оформите результаты как папку с .mp3 и jpg файлами и разместите папку в облачном хранилище. Папку назовите по своей фамилии, имени, отчеству.

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

Плагиат и несамостоятельное выполнение

Работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы или то, что запрещено правилами, — 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 не позднее 26 марта. Результаты полуфинала опубликуем на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц. Финалистами станут 20 человек, показавшие лучшие результаты. При определении финалистов будут учтены условия допуска (приложение 4, [Положение](#) об олимпиаде, стр. 57).