|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн (Юниоры)»

2026 г.

**Наименование компетенции**: Моушн Дизайн

**Описание компетенции**.

Моушн дизайн сочетает в себе огромное количество аспектов: от графического дизайна и анимации до основ драматургии, режиссуры и сторителлинга. И, конечно же, пользуется современными графическими, 3D и видеоредакторами.

Анимационная графика, она же моушн графика — это визуальное оформление, которое оживляет статическое изображение. Интернет, медиа и реклама, телевидение, кино, мобильные приложения, видеоигры — без нее не обходится ни одна из этих сфер.

Каждый анимированный текст или изображение, которые встречаются в повседневной жизни, задуманы моушн дизайнером. Анимационная графика использует сразу три канала информации: изображение, текст и звук, и зритель лучше усваивает данные.

С помощью моушн графики можно визуализировать конкретные данные и абстрактные идеи. Для этого используются визуальные эффекты, аудио, графический дизайн и различные методы анимации. Это превращает статическую картинку в динамическую.

Анимация сама по себе не считается моушн графикой, пока в нее не вложен смысл, сюжет, идея или история.

В рамках данной компетенции возможны разные варианты трудоустройства. К ним относятся внештатная работа, предпринимательство, работа на телевидении, кинокомпаниях, в любых организациях составе которой есть видео/киностудия, маркетинговые компании, медиа, бизнес структуры, системы образования, развлекательные индустрии. Возможна как широкая, так и узкая специализация.  К последней относятся индустрии создания эффектов для видеоигр, кино.

Сегодня анимационная графика — один из самых быстрорастущих каналов контент-маркетинга. С ее помощью легко одновременно и привлекать, и информировать зрителя, а считываемость сообщений в разы выше, чем у привычных каналов.

[Моушн дизайн](https://netology.ru/programs/motion-design) — отличная возможность для брендов представлять свои ключевые идеи и ценности. Реклама использует моушн графику, чтобы выделиться из общего потока и донести рекламное сообщение аудитории в считанные секунды.

Основные сферы применения моушн дизайна:

1. Телевидение. Заставки, титры, субтитры, оформление программ;
2. Киноиндустрия. Опенинги, титры, заставки, производство трейлеров и тизеров;
3. Маркетинг. Реклама на телевидении и в интернете, промоматериалы, нативная реклама в виде анимационной инфографики;
4. Медиа. Новостные, развлекательные, обучающие порталы часто используют моушн дизайн для создания коротких и привлекательных видеороликов;
5. Бизнес. Презентационные ролики и инфографика для сайтов, конференций, представления продуктов, презентаций бизнес-партнерам;
6. Образование. С помощью моушн графики можно легко и доступно разъяснять сложные идеи, представлять информацию;
7. Индустрия развлечений. Игры, развлекательные видеопроекты, стриминговые сервисы, оформление мероприятий, театральных и концертных представлений.

Моушн дизайнер должен уметь, во-первых, разбираться в графическом дизайне — это композиция, типографика, теория цвета.

Композиция — основа любого кадра. От того, насколько гармонично дизайнер умеет расположить и связать между собой графические элементы, зависит вид всей работы. Именно правильная композиция делает изображение живым и интересным.

Типографика — умение художественно оформить текст, добавить ему выразительности, эмоционально зацепить читателя. Это один из главных навыков моушн дизайнера. Важно разбираться, какие шрифты гармонируют с общей картиной: современные или готические, с засечками или без, как вписать текст в общую композицию. Типографика может как вытянуть на себе весь проект, так и полностью его загубить.

Теория цвета — колористика. Цвет — мощный инструмент воздействия, поэтому моушн дизайнер должен уметь им пользоваться.

Во-вторых, моушн дизайнер должен знать принципы создания классической анимации и 12 принципов анимации. Их нужно знать, чтобы корректно воссоздать движение объекта или человека, скорость и замедление, изменение пропорций и положение в пространстве. Также моушн дизайнер должен разбираться в видах анимации, таких как: перекладная, классическая, компьютерная 2D и 3D анимация и комбинированная анимация.

В-третьих, моушн дизайнеру необходимо владеть навыками видеомонтажа, а также основами сценарного искусства. Необходимо знать 10 правил видеомонтажа, как устроена работа оператора, режиссера, монтажера и продюсера. Анимационная графика всегда рассказывает зрителю историю. Необходимо уметь создавать сюжетную линию, использовать приемы драматургии, разбираться в режиссерском мастерстве.

В-четвертых, знание инструментов. Основные компьютерные программы, в которых работает моушн дизайнер: это 2D пакеты создания растровой или векторной графики, пакеты создания 3D графики и симуляции, пакеты для обработки видео и статичного изображения, а также пакеты для создания 2D и 3D анимации.

В-пятых, моушн дизайнер должен обладать навыками технического специалиста в области программирования, для написания скриптов, плагинов и автоматизации своей работы, а также уметь работать с аудио.

В соответствии с ФГОС СПО 55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)» предполагает освоение следующих видов деятельности:

1. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий;
2. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий;
3. Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта;
4. Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино (по выбору);
5. Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино (по выбору);
6. Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино (по выбору);
7. Создание анимации для гейм-индустрии (по выбору);
8. Разработка и создание моушн-дизайн контента (по выбору).

**Нормативные правовые акты**

Поскольку Описание компетенции содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей компетенции, его необходимо использовать на основании следующих документов:

* ФГОС СПО.

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), 2022, Министерство просвещения Российской Федерации.

* Профессиональный стандарт.

04.009 – Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, 2022, Министерство труда и социальной защиты Российской Федерации.

04.008 – Художник-аниматор, 2018, Министерство труда и социальной защиты Российской Федерации.

11.011 – Специалист по видеомонтажу, 2015, Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации.

11.013 – Графический дизайнер, 2017, Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации.

* ЕТКС.

Художник-конструктор (дизайнер), 2013, 27439, Минтруд Российской Федерации.

* Квалификационные характеристики (профессиограмма).

**Описание профессии:**

Моушн-дизайнер занимается дизайном анимации, то есть оживлением статичных изображений. Данный специалист разбирается в принципах колористики (сочетания цветов), композиции, типографики и владеет формой и движением. Профессия моушн-дизайнера является производной от дизайнера.

Моушн-графика объединяет видео, аудио и текст в единый анимационный сюжет. В разработке подобного контента принимают участие представители профессии моушн-дизайнер.

Данная специальность объединяет в себе большое количество навыков и умений. Суть профессии моушн-дизайнера состоит в создании анимационной графики, дизайне продуктов, имеющих в своей основе движение.

**Тип и класс профессии:**

человек-художественный образ; относится к классу эвристических профессий.

**Содержание деятельности:**

Содержание деятельности дизайнера в рамках анимации разнообразно и во многом зависит от области специализации этого специалиста. При всем многообразии деятельности, основным в профессии моушн-дизайнера остается стремление к созданию наиболее гармоничного, эстетичного и выгодного с практичной точки зрения оформления – любого предмета, которому требуется дизайн. Тем не менее, рассмотрим подробнее, чем занимаются моушн-дизайнеры и что входит в их основные обязанности на практике.

Дизайнеры по анимации создают анимацию и моушн графику в различных направлениях, таких как: UX/UI дизайн, web-дизайн, анимация промороликов, креативов в рамках фирменного стиля.

**Требования к знаниям и умениям:**

1. Определять целевую аудиторию, для которой создаётся моушн-графика.
2. Четко определять цели и стиль проекта, предоставлять конечный результат анимации.
3. Выбирать технологии, средства и инструменты для создания моушн-графики.
4. Разрабатывать техническое задание, где четко прописаны требования к проекту.
5. Создавать анимационную графику.
6. Сотрудничать с другими специалистами (фотографами, программистами, копирайтерами).
7. Уметь работать с растровыми и векторными графическими редакторами (Photoshop, Illustrator, Figma);
8. Владеть ретушью и цветокоррекцией;
9. Программировать и работать с компьютерными программами и тому подобное.

**Требования к индивидуальным особенностям специалиста:**

Склонность к творческой работе; способность анализировать и синтезировать информацию; способность к концентрации внимания; художественное воображение; пространственно-образное мышление; развитые коммуникативные способности; хороший глазомер; чувство цвета и стиля.

**Условия труда:**

Чаще всего представители данной профессии работают в помещениях. Это могут быть офисы компаний и организаций либо даже домашние условия. Работа происходит преимущественно сидя, с использованием компьютера либо специальных инструментов – бумаги, планшетов, изобразительных средств и т.п. Как правило, это тихая и спокойная деятельность, хотя и в работе дизайнера могут периодически случаться командировки, разъезды или деловые встречи с клиентами-заказчиками. Дизайнер достаточно самостоятелен в своей деятельности, и может принимать собственные решения в рамках поставленных задач. Медицинские противопоказания: неврологические и психиатрические заболевания, нарушения опорно-двигательного аппарата, аллергические заболевания, заболевания органов дыхания, нарушения зрения.

**Базовое образование:**

Среднее или высшее профессиональное образование.

**Перспективы карьерного роста:**

Специализация и освоение смежных областей управленческое карьерное развитие, организация собственного дела.

* ГОСТы.

ГОСТ Р 51844-2009 «Техника пожарная. Шкафы пожарные. Общие технические требования. Методы испытаний»

ГОСТ 31937-2011 «Здания и сооружения. Правила обследования и мониторинга технического состояния»

ГОСТ 24940-2016 «Здания и сооружения. Методы измерения освещенности»

* СанПин.

СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

СанПиН 2.2.2/2.4.2198-07 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

СанПиН 2.2.1/2.1.1.1278-03 «Гигиенические требования к естественному, искусственному и совмещенному освещению жилых и общественных зданий»

* СП (СНИП)

[СП 52.13330.2016](#7D20K3) "СНиП 23-05-95” «Естественное и искусственное освещение»

[СП 10.13130.2009](https://docs.cntd.ru/document/1200071153) «Системы противопожарной защиты. Внутренний противопожарный водопровод. Требования пожарной безопасности»

Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции **о**пределяется профессиональной областью специалиста и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*.*

| **№ п/п** | **Виды деятельности/трудовые функции** |
| --- | --- |
| 1 | Создание маркетингового видео-контента для продвижения продукта. |
| 2 | Поиск трендов и приемов, придумывание концепций. |
| 3 | Создание анимированной моушн-графики к видео материалам. |
| 4 | Создание рекламных видео роликов с нуля, а также на основе сценария. |
| 5 | Создание с нуля анимированной моушн графики для социальных сетей: посты, stories, гифки, баннеры. |
| 6 | Создавать видеоинфографику, анимированные информационные и презентационные ролики. |
| 7 | Монтаж видео и добавление анимированных эффектов. |
| 8 | Производить постобработку видео, выполнять цветокоррекцию видеоматериала, создание 2D и 3D эффектов. |
| 9 | Выполнение поставленных задач в графических редакторах, графическое воплощение практической информации. |
| 10 | Создание рекламных 3D видеороликов под конкретные отрасли. |
| 11 | Создание анимации пролётов, настройка камер, освещения, рендера. |
| 12 | Оперативное или упрощенное моделирование объектов. |
| 13 | Разработка моушн заставок или тизеров к видео роликам. |
| 14 | Анимация и риггинг 2D персонажей. |
| 15 | Анимация и риггинг 3D персонажей. |
| 16 | Создание рекламных роликов по готовым ассетам от художников и брифу от сценаристов. (Работа с исходниками по готовым ТЗ) |
| 17 | Работа с анимацией 3D моделей. |
| 18 | Компоновка сцен, сопоставление планов для анимации, композитинг. |
| 19 | Создание мэппинг сцен. |
| 20 | Создание анимации для театральной и концертной деятельности. |
| 21 | Выполнение трекинга, ротоскопинга, кеинга видеороликов. |
| 22 | Подбирать ассеты, подгонять стоковые материалы. |
| 23 | Производство оперативной графики, инфографики. |
| 24 | Монтаж ресайзов и локализаций по готовым роликам. |
| 25 | Создание мультипликации, коллажирования. |
| 26 | Создание ресайзов и мастер-макетов под ресайзы. |
| 27 | Автоматизация анимации с помощью применения программирования. |
| 28 | Анимация (оживление) интерфейсов программного обеспечения или информационных систем для видеороликов. |
| 29 | Создание анимированных концептов на основе KV (key visual). |
| 30 | Создание титров и опенингов к фильмам. |
| 31 | Создание видео роликов с применением симуляции объектов. |