



art  
masters  
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ОТКРЫТЫЙ  
ЧЕМПИОНАТ  
ТВОРЧЕСКИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ



## **ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ** **«ХУДОЖНИК-ОФОРМИТЕЛЬ»**

Основная  
возрастная  
категория

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Художник-оформитель

**Возраст участников:** 18-35 лет (включительно)

**Описание компетенции:**

Художник-оформитель — это специалист, который при помощи художественных средств и приемов выполняет спектр различных художественно-оформительских работ: создает графику, плакаты, графические и шрифтовые схемы и другие оформительские работы; осуществляет художественное оформление и роспись интерьеров помещений, магазинов, офисов, выставочных пространств творческих и иных площадок, фасадов зданий, уличного (ландшафтного) дизайна и т. п.

В своей деятельности художник-оформитель использует такие навыки как: основы живописи и рисунка, правила составления колеров, приемы и техники выполнения рисунка. Понимает требования, предъявляемые в оформительском деле, приемы выполнения шрифтовых работ и виды шрифтов. Работает в разной технике (настенная роспись, резьба по дереву, мозаика и т. д.) в системе полного цикла.

Чтобы быть успешным специалистом помимо профессиональных знаний художнику-оформителю очень важно быть внимательным к деталям, уметь общаться с заказчиками, понимать их пожелания и запросы, соблюдать сроки и договоренности.

Профессионал этой области:

- делает эскиз будущего проекта;
- определяет необходимые материалы;
- подбирает цветовое оформление;
- оформляет необходимую документацию;
- выполняет художественные работы, учитывая особенности проекта.

**Область профессиональной деятельности:**

Художников-оформителей часто привлекают для создания атмосферы мероприятия (выставок, спектаклей, праздников). Другой сферой деятельности может быть обустройство коммерческих помещений: рабочих зон, зон отдыха. Отдельно можно выделить проекты наружной рекламы, создание эскизов товарных знаков. Также специалистов этой области привлекают к обустройству и озеленению территорий.

Обычно художники-оформители работают проектно, поэтому им нужно уметь находить заказчиков, договариваться с ними о сроках и вознаграждении за свою работу.

**Требования к наличию профессионального образования:** профессиональное образование в художественной области.

**Навыки:**

1. Основные навыки
  - Знание тенденций в современной иллюстрации.
  - Знание основ живописи и рисунка, колористики, композиции, перспективы.

- Понимание основ графического дизайна.
  - Знание печатных и допечатных процессов.
  - Знание принципов психологии восприятия визуальной информации.
  - Владение различными технологиями нанесения декоративных материалов и красочных покрытий.
  - Развитая фантазия, воображение.
  - Использование визуальной метафоры.
  - Работа разными художественными и живописными материалами и техниками.
  - Свободное умение рисовать от руки/на планшете.
  - Уверенное владение растровыми и векторными графическими редакторами (Adobe CC, QuarkXPress, CorelDraw, SketchUp и т. д.).
  - Работа со шрифтами, леттеринг.
  - Коллажирование.
  - Работа в разных стилях.
  - Оформление печатных форматов.
  - Владение разнообразными техниками декорирования интерьера.
2. Дополнительные навыки
- Клиентоориентированность, работа с заказчиком.
  - Профессиональная коммуникация.
  - Тайм-менеджмент, рациональная организация рабочего процесса.
  - Независимая работа.
  - Работа в команде.
  - Внимание к деталям.
  - Ответственность за результат.
3. Особые условия/требования
- Наличие собственного авторского стиля.
  - Саморазвитие, повышение своего профессионального уровня.

## **II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

- оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности (портфолио);
- онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки зависят от конкурсного задания и разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

— Отборочный этап — 100 баллов (в том числе: портфолио — 60 баллов, тестирование — 40 баллов);

— Квалификационный этап — 100 баллов;

— Финальный этап — 100 баллов.

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

### III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой по компетенции.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Художник-оформитель», установленные в 2023 году:

**О себе.** Опишите ваши интересы и цели в жизни, в том числе профессиональные. Ответьте на вопросы: «Почему я решил участвовать в Чемпионате?», «Каких целей я хочу здесь достичь?».

**Видеовизитка.** Участник по желанию может загрузить видеовизитку, в которой нужно кратко раскрыть тему: «Я в искусстве. Цели, которых я хочу достичь в работе художника-оформителя».

**Дипломы/сертификаты.** Сканы дипломов о профессиональном и/или дополнительном образовании, профессиональных достижений, соответствующих компетенции художник-оформителя. Для студентов учебных заведений — скан студенческого билета.

**Курсы.** Информация о профессиональных курсах, соответствующих компетенции.

**Место работы, профессиональный опыт, интересы и увлечения.** Кратко расскажите о своих профессиональных достижениях и интересах, укажите место работы и должность.

**Примеры работ.**

Разместите не более трех ссылок на папки с примерами профессиональных авторских работ (одна папка — одна работа). В папке может быть представлено не более трех фото- и видеоматериалов к одной работе.

Профессиональные авторские работы должны быть выполнены и придуманы участником и представлены в виде:

- фотографий работ и инсталляций;

- фотографий и/или видеоматериалов с выставок, спектаклей и других мероприятий;
- изображений макетов (физических или 3D);
- изображений эскизов, сделанных вручную или на компьютере;
- фото вырезок печатной продукции, скриншотов с публикаций в интернет-изданиях (не ссылок), где указана информация о выставке, спектакле или другом мероприятии, в котором участник принял участие в роли художника-оформителя.

Фотографии и изображения должны быть в формате .jpg или .jpeg.

Видеоматериалы должны быть в формате mp4, рекомендуемый хронометраж не более 3 минут.

Текстовое описание в отведенном поле может включать: название работы, год создания, роль участника и главную мысль работы.

**Примечание.** Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации. Если участник присылает работы в количестве, превышающем установленное, Эксперт выбирает необходимое количество работ на свое усмотрение. Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ.

## IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

### ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2021 года участники должны были определить жанр театральной постановки или мероприятия, круг аудитории зрителей и создать для нее эскиз декорационного оформления по картине Винсента Ван Гога «Звездная ночь», повествование которой необходимо было развить в сценическом воплощении. К созданному эскизу нужно было выполнить приложение с подробным описанием всех деталей и элементов декоративного оформления, необходимых для воплощения на площадке, с указанием размеров, фактур, мест расположения, передвижения в пространстве (если это необходимо для реализации) и способов (механизмов) для решения поставленных задач.

После этого участникам нужно было разработать эскиз (набросок) афиши на заданную тему мероприятия в любой технике с соблюдением общего стиля и композиции, а также учитывая расположение всего необходимого рекламного текста.

В итоге участники должны были представить полную разработку физического воплощения эскиза.

Технические требования:

1. Бумага белая формата А3 (распечатки с эскизами).
2. Техника исполнения — любая удобная и доступная конкурсному участнику программа (ScetchUp, CorelDRAW, Corel Painter, Adobe Photoshop и др.) или выполненный вручную подробный эскиз (эскизы) на бумажном носителе.
3. Материалы и инструменты: белая бумага формата А3, с нанесенным эскизом, ПК с программным обеспечением, выбранным участником.

4. Цветной принтер.
5. При необходимости можно было использовать краски, карандаши, клей, фото и др.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА**

В рамках Практического задания Финального этапа Чемпионата АртМастерс 2021 года участникам было необходимо создать оформление пластического перформативного показа с невербальным действием по пьесе У. Шекспира «Сон в летнюю ночь» с участием артистов пластического танцевального театра, сформированного в коллаборации с участниками компетенции «Художник по костюмам» и «Художник по свету». На основании предварительной проработки оформления будущего перформанса, которая включала в себя определение направления и жанра проекта, создание слогана, референсов, набросков оформления и предварительных эскизов, а также собственоручное изготовление элемента декорационного оформления проекта для очного представления зрителям в финале в виде одной из деталей оформления на заданной Чемпионатом локации.

Совместно с участниками компетенций «Художник по свету» и «Художник по костюмам» финалисты приняли участие в показе перед Экспертным советом и Экспертными зрителями, который состоялся в Центре современного искусства «Винзавод».

Формат — пластический музыкальный перформанс, продолжительностью 50 минут.

## **V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ**

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

### **МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА**

Решение о списке разрешенных к использованию на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

### **МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ**

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

### **ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ**

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором

производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

## **VI. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ**

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий Финального этапа. Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

## **VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА**

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- описание компетенции;
- конкурсные задания этапов;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).