



art  
masters  
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ОТКРЫТЫЙ  
ЧЕМПИОНАТ  
ТВОРЧЕСКИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ



## **ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «КОМПОЗИТОР ПОПУЛЯРНОЙ МУЗЫКИ»**

Возрастная  
категория  
«Юниоры»

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Композитор популярной музыки

**Возраст участников:** 14-17 лет (включительно)

**Описание компетенции:**

Композитор популярной музыки создает музыкальное произведение — песню.

Песня — синергический жанр, она состоит из мелодии, гармонии, текста, аранжировки, исполнения, при этом все части произведения должны хорошо работать вместе. Композитор популярной музыки отвечает за мелодию и гармонию песни, однако в наше время он чаще всего также пишет текст, аранжировку. Композитор популярной музыки может писать песни для других исполнителей, может исполнять их самостоятельно.

Работа композиторов популярной музыки высоко ценится в музыкальной индустрии: благодаря удачным песням артисты имеют возможность занять высокие позиции в чартах и стать популярными. Над одной песней может работать целая команда: битмейкеры, создающие аранжировку и задающие ритм и стиль песни, топлайнеры, пишущие мелодию и часто текст на биты, саунд-продюсеры, создающие звучание песни, исполнители, привносящие в песню свою интерпретацию, звучание, харизму, однако эти компоненты частично или полностью может создавать и сам композитор популярной музыки.

В этом году в чемпионате Артмастерс участвуют композиторы популярной музыки, имеющие навыки аранжировки, саунд-продакшна и способные самостоятельно оформить свои музыкальные идеи в виде законченного демо трека.

**Навыки:**

## 1. Основные навыки (обязательные)

- Умение создать мелодическую линию песни с гармонией и, желательно, текстом.
- **Владение программами для создания музыки.**
- **Владение навыками музыкальной аранжировки.**

## 2. Дополнительные навыки (необязательные)

- **Умение продумать концепцию песни и воплотить ее в тексте.** Для этого важно владеть теорией и практикой стихосложения, иметь развитое образное мышление и жизненный опыт (если композитор сам пишет и текст песни).
- **Знание основ гармонии, теории музыки.**
- **Наличие музыкального образования.**
- **Музыкальная эрудированность (наслушанность)** — большой опыт прослушивания старых и новых песен разных жанров.
- **Знание принципов работы шоу-бизнеса/музыкальной индустрии,** умение продвигать себя.
- **Знание авторского права.**

В работе композитору популярной музыки необходимы следующие личностные качества.

- **Умение общаться и сотрудничать с людьми.** В работе композитор сотрудничает со многими другими специалистами: артистами, другими сонграйтерами, аранжировщиками и т. д.
- **Постоянное развитие в профессии.** Необходимо изучать тренды музыкальной индустрии, творчество различных исполнителей.
- **Креативность,** смелость транслировать свои мысли и пробовать что-то новое.
- **Умение организовать свою деятельность** так, чтобы не терять вдохновения. Не бояться брать паузы, слушать песни других исполнителей и т.д.

Перспектива трудоустройства: писать песни исполнителям на заказ, песни на продажу, песни для себя как исполнителя, песни и музыку для киноиндустрии.

**Область профессиональной деятельности:** музыкальная индустрия.

### **Особые условия/требования**

При создании трека запрещается использовать заимствования. Необходимо создать именно оригинальное произведение. В случае прохождения на Финальный этап участник должен будет подтвердить свои навыки в студии с использованием компьютера, музыкальных инструментов, микрофона, при участии саунд-продюсеров и вокалистов Чемпионата.

## **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 «Композитор популярной музыки», установленные в 2023 году:

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

#### **Место работы, профессиональный опыт, интересы и увлечения.**

Ваш опыт в песенном творчестве. В каком стиле вы пишете музыку? Владете ли вы каким-либо музыкальным инструментом? Каковы ваши вокальные навыки?

#### **Используемые программы и плагины для создания музыки.**

Какими программами для создания музыки (DAW) вы пользуетесь? Какие ваши любимые плагины: виртуальные синтезаторы, сэмплеры, библиотеки, обработка?

**Примеры работ.** Примеры работ (не более двух работ) должны быть представлены в виде аудиофайла в формате Мр3, с названием файла *латинскими* буквами: «*Фамилия\_Название работы*» (например, Ivanov\_song1.mp3). Файлы загружаются на сайт в разделе «Примеры работ».

### IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

#### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА**

В рамках Практического задания Квалификационного этапа предстояло сочинить мелодию и текст на готовый бит (фонограмму).

1. Время выполнения: 5 дней.
2. Материалы и инструменты: микрофон, звуковая карта, компьютер или мобильное устройство, фонограмма.
3. Программное обеспечение — DAW (программа для записи музыки) для компьютера или мобильного устройства.

## **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА**

Конкурсное задание состоит из двух модулей очной подготовки.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Композитор популярной музыки» предстояло сочинить песню в жанре популярной музыки на тему «Творческое наследие России: виды искусства» (согласно списку ниже) и доработать на студии с помощью саунд-продюсера.

«Творческое наследие России: виды искусства»:

- 1) Балет
- 2) Живопись
- 3) Опера
- 4) Народный танец
- 5) Цирк
- 6) Кино
- 7) Музыка
- 8) Литература
- 9) Фотография
- 10) Скульптура

Также необходимо было создать музыку для анимационного фильма в коллаборации с финалистами компетенций «Художник-аниматор», «Сценарист», «Звукорежиссер кино и медиа», а с финалистами компетенции «Звукорежиссер кино и медиа» осуществить сведение и мастеринг трека.

## **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).