

УТВЕРЖДАЮ:
директор СПЛ: 
/Тимофеева Н.К./
13.10.2025 г.



**Муниципальный отборочный этап чемпионата
по профессиональному мастерству «Профессионалы»
(Юниоры) 2025
по компетенции
«ЦИФРОВОЙ МОДЕЛЬЕР»**

ПОЛОЖЕНИЕ

**муниципального отборочного этапа чемпионата по профессиональному мастерству
«Профессионалы» (Юниоры) в 2025 году
по компетенции «Цифровой модельер»**

Настоящее положение разработано на основании Приказа Управления образования ОА г.Якутска от 06.10.2025 г. №01-10/980 «О проведении муниципального отборочного этапа чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» (Юниоры) в 2025 году» и определяет регламент, организацию и проведение отборочного этапа компетенций на базе МАРУ «Саха политехнический лицей» ГО «город Якутск».

Место проведения: г. Якутск, ул. Лермонтова, 128, строение 1, каб. №324, 3 этаж.

Дата проведения: 15.11.2025.

Время проведения: регистрация 9.00-9.30, начало выполнения конкурсного задания: 9.30 - 12.30.

Рабочих мест -6.

Формат участия: очный, индивидуальный.

Организационный взнос - 300 руб.

Возрастная категория: **14-16 лет (на момент конкурса участникам не должно быть полных 17 лет).**

Ответственный организатор: Спиридонова Зоя Ивановна, тел. 89627399489.

НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ.

Название компетенции: Цифровой модельер

Описание компетенции: Проектирование, демонстрация и испытание свойств одежды в виртуальной среде. Необходимое программное обеспечение - программа «Marvelous Designer» для 3D-моделирования или «CLO 3D» для 3D-моделирования одежды.

Выполнение моделировок в соответствии с эскизом костюма. Сборка в виртуальной среде с соблюдением технологии производства швейных изделий. Примерка и демонстрация виртуального костюма в покое. Определение качества посадки, удобства эксплуатации и конечного внешнего вида, без создания физического образца костюма.

2. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ.

2.1 Схема выставления оценки.

Схема выставления оценки является основным инструментом соревнования. Она предназначена для распределения баллов по каждому оцениваемому аспекту.

2.2 Критерии оценки.

Критерии оценки создаются главным экспертом, разрабатывающим Схему выставления оценки, подходящими для оценки выполнения Конкурсного задания.

Количество баллов, назначаемых по каждому критерию, засчитывается в общую сумму баллов, присужденных по каждому аспекту. При принятии решения используется шкала 0-10.

Модули	Критерии оценки
А	Участник освоил основную часть интерфейса Clo3d правильно использует инструментарий и команды. Оптимально выбраны аватар, прическа и обувь.
В	Уровень чтения конструкторской и технологической документации. Качество разработки чертежа конструкций по техническому рисунку Участнику удалось создать или отредактировать паттерны в соответствии с задуманной моделью.
С	Одежда собрана с учетом влияния технологии виртуальной сборки на дизайн готового изделия и «примерена») на виртуальный манекен. Влияние формы и размера тела на посадку и внешний вид одежды в М) симуляторе учены. Были заданы свойства ткани, выбран цвет или какой-либо принт в соответствии с принципами сочетания цветов, стилей, тканей, аксессуаров и мотивов с учетом принципов визуализации, отвечающих дизайну модели. Проект имеет законченный вид и правильно сохранен.

3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ.

Продолжительность выполнения конкурсного задания: 3 часа.

Возрастной ценз участников для выполнения Конкурсного задания:

- 14-16 лет.

Конкурсное задание разрабатывается и оглашается участникам в день проведения чемпионата.

Оценка знаний участника проводится исключительно через практическое выполнение Конкурсного задания.

При выполнении Конкурсного задания не оценивается знание правил и норм чемпионата «Профессионалы».

4. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ.

Конкурсное задание состоит из отдельных модулей и отражает весь процесс проектирования одежды в виртуальной среде.

Конкурсное задание содержит 3 модуля:

1. Модуль А. Освоение программы.

Участнику необходимо уметь работать в программе и умело использовать ее интерфейс.

Оценивается выбор аватара, его внешний вид, наличие дополнительных аксессуаров и т.д.

2. Модуль В. Чтение документации.

Участнику необходимо уметь работать с технической и конструкторской документацией при выполнении конкурсного задания. Уметь создавать и редактировать паттерны.

3. Модуль С. Сборка модели, свойства ткани.

Участнику необходимо выполнить сборку изделия, примерить ее на аватар, отобразить 3D структуру материала и смоделировать физические свойства. Задать необходимую текстуру материала.

5. СОХРАНЕНИЕ КОНКУРСНОЙ РАБОТЫ.

- За сохранность текущего результата работы в программном обеспечении несёт ответственность конкурсант.
- Конкурсант не ограничен в количестве промежуточных сохранений текущих результатов работы.
- Конкурсант сохраняет результат выполнения модуля на рабочий стол, в отдельной папке.
- После окончания времени выполнения модуля конкурсант не может выполнять действия на компьютере, кроме сохранения открытого окна (окон) активного блока программного обеспечения.

6. ЛИЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТ КОНКУРСАНТА.

- Конкурсанты могут использовать защиту для ушей.
- Конкурсанты могут слушать музыку. Наушники и музыка в виде файлов должна быть предварительно сдана в техническую команду для проверки.
- Конкурсанты могут использовать индивидуальные устройства ввода (клавиатура, компьютерная мышь, коврик). Все индивидуальные устройства ввода должны быть предварительно сданы на проверку технической команде.

7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ.

Применяется стандартная техника безопасности при работе за компьютером. Организация работы конкурсной площадки регламентируется СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41.