УТВЕРЖДЕН

приказом Министерства

труда и социальной защиты Российской Федерации

от «31» июля 2020 г. № 457н

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

**Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике**

|  |
| --- |
| 1327 |
| Регистрационный номер |

Содержание

I. Общие сведения 1

II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности) 2

III. Характеристика обобщенных трудовых функций 3

3.1. Обобщенная трудовая функция «Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» 3

3.2. Обобщенная трудовая функция «Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» 7

3.3. Обобщенная трудовая функция «Управление деятельностью сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» 11

IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта 14

# I. Общие сведения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |  | 04.009 |
| (наименование вида профессиональной деятельности) | Код |

Основная цель вида профессиональной деятельности:

|  |
| --- |
| Производство визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике на основе использования программных продуктов для моделирования и визуализации |

Группа занятий:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры | - | - |
| (код ОКЗ[[1]](#endnote-1)) | (наименование) | (код ОКЗ) | (наименование) |

Отнесение к видам экономической деятельности:

|  |  |
| --- | --- |
| 59.11 | Производство кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ |
| 59.12 | Деятельность монтажно-компоновочная в области производства кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ |
| 62.09 | Деятельность, связанная с использованием вычислительной техники и информационных технологий, прочая |
| 90.03 | Деятельность в области художественного творчества |
| (код ОКВЭД[[2]](#endnote-2)) | (наименование вида экономической деятельности) |

# II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)

|  |  |
| --- | --- |
| Обобщенные трудовые функции | Трудовые функции |
| код | наименование | уровень квалификации | наименование | код | уровень (подуровень) квалификации |
| A | Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | 5 | Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | A/01.5 | 5 |
| Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | A/02.5 | 5 |
| B | Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | 6 | Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | B/01.6 | 6 |
| Контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | B/02.6 | 6 |
| C | Управление деятельностью сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | 6 | Оценка и планирование деятельности сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | C/01.6 | 6 |
| Организация и контроль трудовой деятельности сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | C/02.6 | 6 |

# III. Характеристика обобщенных трудовых функций

## 3.1. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | A | Уровень квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Младший специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графикеСпециалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графикеСтарший специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графикеВедущий специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графикеМладший художник визуальных эффектовХудожник визуальных эффектовСтарший художник визуальных эффектовВедущий художник визуальных эффектов |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена и дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа |
| Требования к опыту практической работы | Для младших специалистов и младших художников опыт работы не требуется Для специалистов и художников – не менее одного года в области создания эффектов в анимационном кино и компьютерной графики Для старших и ведущих специалистов, старших и ведущих художников – не менее двух лет в области создания эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ОКПДТР[[3]](#endnote-3) | 27438 | Художник компьютерной графики |
| ОКСО[[4]](#endnote-4) | 2.09.02.03 | Программирование в компьютерных системах  |
| 8.55.02.02 | Анимация (по видам) |

**3.1.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | A/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Определение перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Разработка проектов художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Адаптация ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Разработка технической документации и обучающих материалов по работе с реализованными художественно-техническими решениями для создания визуальных эффектов |
| Подготовка художественно-технического решения для повторного использования при работе над аналогичными визуальными эффектами в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые умения | Использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять языки программирования и языки написания сценариев для ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые знания | Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Физические, химические и математические причины возникновения природных явлений |
| Математические модели физических, химических и математических процессов возникновения и протекания природных явлений, их аналогов в программной среде |
| Основы программирования, используемые для выполнения задач по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике |
| Программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики) |
| Инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике  |
| Другие характеристики | - |

**3.1.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | A/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Сбор информации и примеров для реализации художественно- технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Подготовка проекта визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения  |
| Настройка параметров визуально-технического решения в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и задачей, поставленной руководителем подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Внесение изменений и дополнений в визуально-техническое решение в соответствии с рекомендациями, поступившими от специалистов, участвующих в производстве визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Настройка параметров визуализации эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Визуализация проекта эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения |
| Предварительная сборка элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта |
| Подготовка и передача визуального эффекта в подразделение визуализации и/или композитинга |
| Необходимые умения | Использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять базовые навыки программирования при написании сценариев и алгоритмов производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства выполняемого визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые знания | Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы компьютерной графики |
| Физические, химические и математические причины возникновения природных явлений |
| Математические модели физических, химических и математических процессов возникновения природных явлений, их аналогов в программной среде |
| Программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы программирования |
| Основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике |
| Программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером |
| Основы композиции, цвета и света |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики) |
| Другие характеристики | - |

3.2. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | B | Уровень квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Супервайзер отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена и дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа илиВысшее образование – бакалавриат и дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа  |
| Требования к опыту практической работы | Не менее года в области создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике при наличии среднего профессионального образованияНе менее шести месяцев в области создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике при наличии высшего образования |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ОКПДТР | 27438 | Художник компьютерной графики |
| ОКСО | 2.09.02.03 | Программирование в компьютерных системах  |
| 1.03.03.01 | Прикладные математика и физика |
| 2.09.03.03  | Прикладная информатика |

**3.2.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | B/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Подбор примеров (референсов) и постановка задач специалистам по работе над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике |
| Выбор способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Создание эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Определение сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Определение сроков создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в соответствии с творческим замыслом режиссера |
| Распределение работ между специалистами, участвующими в создании визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Осуществление технической поддержки группы специалистов при разработке визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Проведение отчетных просмотров и обсуждения результатов работы коллектива специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  |
| Формирование заявок на подбор сотрудников для подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые умения | Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оценивать сроки разработки визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оценивать уровень профессиональных знаний, умений и навыков специалистов, участвующих в производстве визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения и постановки задач на создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять языки программирования и языки написания сценариев для ускорения и стандартизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Осуществлять предварительную визуализацию эффекта  |
| Необходимые знания | Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы компьютерной графики |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, их динамика и принципы возникновения |
| Математические модели физических, химических и математических процессов возникновения природных явлений, их аналогов в программной среде |
| Программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы менеджмента и продюсирования  |
| Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга |
| Основы композиции, цвета и света |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики) |
| Другие характеристики |  |

**3.2.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | B/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Определение методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Технический и художественный контроль создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике группой специалистов |
| Контроль и приемка разработанных художественно-технологических решений, выдача комментариев по процессу создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Технический контроль входящих и исходящих рабочих материалов по визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике |
| Выявление художественных и технических несоответствий в визуальном эффекте в анимационном кино и компьютерной графике, контроль внесения правок для устранения выявленных отклонений  |
| Контроль соблюдения сроков создания визуального эффекта |
| Необходимые умения | Применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта |
| Определять несоответствия промежуточных результатов создания визуального эффекты установленному заданию |
| Применять навыки производственной коммуникации  |
| Применять на уровне пользователя программное обеспечение управления задачами при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые знания | Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы менеджмента и продюсирования |
| Основы компьютерной графики |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, их динамика и принципы возникновения |
| Математические модели физических, химических и математических процессов возникновения природных явлений, их аналогов в программной среде |
| Основы рендера, шейдинга и композитинга |
| Основы композиции, цвета и света |
| Программное обеспечение управления задачами при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики) |
| Другие характеристики | - |

3.3. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Управление деятельностью сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | C | Уровень квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Руководитель отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Высшее образование – бакалавриат и дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа |
| Требования к опыту практической работы | Не менее пяти лет в области создания эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС[[5]](#endnote-5) | - | Руководитель (заведующий, начальник, директор,управляющий) структурного подразделения |
| ОКСО | 1.03.03.01 | Прикладные математика и физика |
| 2.09.03.03  | Прикладная информатика |

**3.3.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Оценка и планирование деятельности сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | C/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Оценка материально-технической базы организации и корректировка ее использования в соответствии с потребностями подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оптимизация технологических процессов в рамках подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Внедрение новых или совершенствование существующих технологических решений для оптимизации работы подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Разработка рекомендаций по внутренней структуре и организации разрабатываемых сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике художественно-технических решений  |
| Руководство созданием и наполнением сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике библиотеки художественно-технических решений  |
| Взаимодействие с руководством и сотрудниками смежных подразделений, участвующими в производстве визуального эффекта, для совершенствования планирования технологических процессов внутри организации |
| Необходимые умения | Изучать, обобщать и адаптировать информацию о передовых технологиях, используемых при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса технологического сопровождения производства эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Выстраивать эффективные коммуникации между сотрудниками разных подразделений, участвующих в производстве визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые знания | Основы менеджмента и продюсирования  |
| Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы компьютерной графики |
| Программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Технический английский язык (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики) |
| Другие характеристики | - |

**3.3.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Организация и контроль трудовой деятельности сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | C/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Оценка и корректировка занятости сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  |
| Распределение производственных заданий среди сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике в соответствии с текущими и перспективными планами работы подразделения |
| Контроль выполнения текущих задач сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оперативный контроль соблюдения творческо-технологической цепочки производства визуальных эффектов сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  |
| Применение результатов контроля выполнения текущих задач сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике в системе стимулирования этих сотрудников |
| Необходимые умения | Координировать выполнение производственных задач сотрудниками, участвующими в реализации этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Контролировать соблюдение сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графики творческо-технологической цепочки производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Проводить оценку и контроль эффективности использования рабочей силы сотрудников подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Выстраивать эффективную систему межличностных коммуникаций между сотрудниками подразделения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графики |
| Необходимые знания | Основы менеджмента и продюсирования, психологии межличностного общения и деловых коммуникаций |
| Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы компьютерной графики |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Технический английский язык (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики) |
| Другие характеристики | - |

#

# IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта

**4.1. Ответственная организация-разработчик**

|  |
| --- |
| Ассоциация организаций индустрии анимационного кино, город Москва |
|  Исполнительный директор Ирина Геннадьевна Мастусова |

**4.2. Наименования организаций-разработчиков**

|  |  |
| --- | --- |
|  | «СТУДИЯ ПАРОВОЗ», город Москва |
|  | Студия CGF, город Москва |
|  | ФГБУ «ВНИИ труда Минтруда России», город Москва |
|  | ФГУП «Киностудия Союзмультфильм», город Москва |

1. Общероссийский классификатор занятий. [↑](#endnote-ref-1)
2. Общероссийский классификатор видов экономической деятельности. [↑](#endnote-ref-2)
3. Общероссийский классификатор профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов. [↑](#endnote-ref-3)
4. Общероссийский классификатор специальностей по образованию. [↑](#endnote-ref-4)
5. Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих. [↑](#endnote-ref-5)