

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Графический дизайн»

*Юниоры*

Финала Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в 2025 г

*г. Нижний Новгород, Федеральный технопарк профессионального образования*

2025 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc196232392)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc196232393)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Графический дизайн» 4](#_Toc196232394)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 8](#_Toc196232395)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 9](#_Toc196232396)

[1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ 19](#_Toc196232397)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 20](#_Toc196232398)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания 20](#_Toc196232399)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 28](#_Toc196232400)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 30](#_Toc196232401)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 30](#_Toc196232402)

[3. Приложения 31](#_Toc196232403)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

1. *ФГОС – Федеральный государственный образовательный стандарт*
2. *ПС – Профессиональный стандарт*
3. *КЗ – Конкурсное задание*
4. *ИЛ – Инфраструктурный лист*
5. *КО – критерии оценки*
6. *ТЗ – техническое задание*
7. *ТК – требования компетенции*

# 1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

## 1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Графический дизайн» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

## 1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Графический дизайн»

*Таблица №1*

**Перечень профессиональных задач специалиста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| 1 | Организация и планирование | 7 |
| -Специалист должен знать и понимать:* Правила охраны труда, безопасные методы работы.
* Временные рамки и ограничения в отрасли.
* Профессиональную терминологию в области дизайна.
* Характер и цели технических условий выполнения проектов и заказов.
* Перечень программного обеспечения для выполнения проектов и заказов.
* Методы планирования выполнения работ.
* Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
* Гражданское и трудовое законодательство Российской Федерации.
 |  |
| -Специалист должен уметь:* Читать и понимать техническое задание проекта и заказа.
* Выдерживать временные рамки при работе над проектом.
* Самостоятельно планировать и организовывать деятельность при работе над проектом.
* Адаптироваться к изменяющимся условиям при работе над проектом.
* Планировать и совершенствовать процесс работы для минимизации временных затрат и ресурсов.
* Находить решение проблем.
 |  |
| 2 | Проектная деятельность | 12 |
|  | -Специалист должен знать и понимать:* Методы изучения технического задания и брифа проекта.
* Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.
* Художественное конструирование и техническое моделирование.
* Основы рекламных технологий.
* Нормы этики делового общения.
* Методы проведения комплексных дизайнерских исследований.
* Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований.
* Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Основы маркетинга.
* Основы психологии.
 |  |
|  | -Специалист должен уметь:* Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.
* Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Эскизировать графические пользовательские интерфейсы.
* Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.
 |  |
| 3 | Креативность и дизайн | 41 |
|  | -Специалист должен знать и понимать:* Тенденции в графическом дизайне.
* Методы организации творческого процесса дизайнера.
* Цветоделение, цветокоррекцию, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.
* Академический рисунок, компьютерную графику.
* Теорию композиции.
* Цветоведение и колористику.
* Типографику, фотографику, мультипликацию.
* Правила перспективы, композиции, светотени.
* Методы представления статистической информации.
* Технологии визуализации данных.
 |  |
|  | -Специалист должен уметь:* Выявлять и использовать существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.
* Подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования.
* Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления.
* Работать в границах заданного стиля.
* Соблюдать существующие принципы корпоративного стиля и руководства по стилю.
* Трансформировать идеи в креативное и приятное оформление.
 |  |
| 4 | Технические аспекты разработки дизайн продукта | 20 |
|  | - Специалист должен знать и понимать:* Основы технологии производства в области полиграфии и цифрового пространства.
* Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Общие принципы анимации.
* Правила типографского набора текста и верстки.
* Технические требования к интерфейсной графике.
* Цветовые модели, плашечные цвета и цветовые профили ICC под разные носители.
* Системы измерения.
 |  |
|  | -Специалист должен уметь:* Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
* Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
* Использовать все требуемые для создания проекта элементы.
* Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.
* Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.
* Создавать и подготавливать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений.
* Рисовать анимационные последовательности и делать раскадровку.
* Оформлять текст.
* Вносить корректировку цветов в файл.
 |  |
| 5 | Технические аспекты печати и публикации дизайн продукта | 20 |
|  | -Специалист должен знать и понимать:* Современные методы печати и публикации продуктов графического дизайна.
* Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система.
* Соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие.
* Метки печати и метки под обрез.
* Дополнительно оформление: тиснения, позолоты, лаки и т.д.
 |  |
|  | -Специалист должен уметь:* Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
* Проводить презентации дизайн-проектов.
* Создавать макеты прототипов для презентации.
* Макетировать в соответствии со стандартами презентации.
* Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
* Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
* Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати.
* Осуществлять сопровождение печати (публикации).
* Сохранять и генерировать файлы в соответствующем формате.
* Выполнять конвертацию различных видов информации, форматов файлов в соответствии с техническим задание.
* Организовывать и поддерживать структуру папок и файлов для итогового вывода продукта, архивирования и публикации
 |  |

## 1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

*Таблица №2*

**Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки**

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерий/Модуль** | **Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |
| **Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |  | **A** | **Б** | **В** | **Г** |  |
| **1** | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 |
| **2** | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| **3** | 10 | 12 | 9 | 10 | 41 |
| **4** | 6 | 4 | 6 | 4 | 20 |
| **5** | 5 | 4 | 5 | 6 | 20 |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | **25** | **25** | **25** | **25** | **100** |

## 1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

*Таблица №3*

**Оценка конкурсного задания**

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерий** | **Методика проверки навыков в критерии** |
| **А** | **Разработка айдентики и брендирование** | А1. Понимание целевой аудитории:* Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории
* Вызывает интерес целевой аудитории
* Недостаточно подходит целевой аудитории
* Не подходит целевой аудитории

А2. Креативность проекта* Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге
* Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика
* Минимально креативен, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

А3. Визуальное воздействие проекта* Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге
* Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен
* Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

А4. Композиция в макете* Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге
* Эффектная композиция, заказчик доволен
* Слабая композиция, у заказчика есть претензии
* Плохая композиция, заказчик будет не доволен

А5. Типографика* Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге
* Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен
* Подобран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии
* К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен

А6. Качество работы с цветом* Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
* Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
* Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
* Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

А7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)* Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
* Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
* Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
* Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

А8. Качество и сложность отрисовки векторных изображений * Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
* Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
* Низкое качество, заказчик будет не доволен

А9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)* Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
* Качественное оформление объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
* Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

А10. Технические требования к созданию макета * Размеры макета по ТЗ
* Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
* Наличие всего текста по ТЗ
* Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
* Разрешение растра в макете по ТЗ
* Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ

А11. Подготовка макетов к печати и публикации * Значение выпуска за обрез в файле макета PDF
* Линии сгиба, высечки и т.д. в файле макета PDF
* Лак, клей и т.д. в файле макета PDF
* Значение треппинга и оверпринта в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
* Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF
* Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF

А12. Презентация и макетирование * Визуальное качество презентации проекта
	+ Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
	+ Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
	+ Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
	+ Презентация не применима, заказчик будет не доволен
* Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
	+ Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
	+ Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
	+ Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии
	+ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен
* Наличие печатного экземпляра или визуализации
* Печать или визуализация в заданных параметрах

А 13. Сохранение проекта * Правильная структура папок
* Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
* Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF
* Соблюдение профиля ICC макета в PDF
 |
| **Б** | **Дизайн рекламной продукции** | Б1. Понимание целевой аудитории:* Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории
* Вызывает интерес целевой аудитории
* Недостаточно подходит целевой аудитории
* Не подходит целевой аудитории

Б2. Креативность проекта* Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге
* Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика
* Минимально креативен, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

Б3. Визуальное воздействие проекта* Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге
* Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен
* Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

Б4. Композиция в макете* Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге
* Эффектная композиция, заказчик доволен
* Слабая композиция, у заказчика есть претензии
* Плохая композиция, заказчик будет не доволен

Б5. Типографика* Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге
* Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен
* Подобран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии
* К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен

Б6. Качество работы с цветом* Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
* Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
* Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
* Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

Б7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)* Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
* Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
* Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
* Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

Б8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)* Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
* Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
* Низкое качество, заказчик будет не доволен

Б9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)* Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
* Качественное оформление объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
* Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

Б10. Технические требования к созданию макета * Размеры макета по ТЗ
* Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
* Наличие всего текста по ТЗ
* Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
* Разрешение растра в макете по ТЗ
* Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ

Б11. Подготовка макетов к печати и публикации * Значение выпуска за обрез в файле макета PDF
* Линии сгиба, высечки и т.д. в файле макета PDF
* Лак, клей и т.д. в файле макета PDF
* Значение треппинга и оверпринта в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
* Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF
* Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF

Б12. Презентация и макетирование * Визуальное качество презентации проекта
	+ Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
	+ Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
	+ Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
	+ Презентация не применима, заказчик будет не доволен
* Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
	+ Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
	+ Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
	+ Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии
	+ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен
* Наличие печатного экземпляра или визуализации
* Печать или визуализация в заданных параметрах

Б13. Сохранение проекта * Правильная структура папок
* Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
* Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF
* Соблюдение профиля ICC макета в PDF
 |
| **В** | **Дизайн цифровых продуктов** | В1. Понимание целевой аудитории:* Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории
* Вызывает интерес целевой аудитории
* Недостаточно подходит целевой аудитории
* Не подходит целевой аудитории

В2. Креативность проекта* Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге
* Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика
* Минимально креативен, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

В3. Визуальное воздействие проекта* Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге
* Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен
* Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

В4. Композиция в макете* Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге
* Эффектная композиция, заказчик доволен
* Слабая композиция, у заказчика есть претензии
* Плохая композиция, заказчик будет не доволен

В5. Типографика* Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге
* Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен
* Подобран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии
* К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен

В6. Качество работы с цветом* Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
* Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
* Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
* Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

В7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)* Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
* Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
* Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
* Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

В8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)* Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
* Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
* Низкое качество, заказчик будет не доволен

В9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)* Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
* Качественное оформление объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
* Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

В10. Технические требования к созданию макета * Размеры макета по ТЗ
* Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
* Наличие всего текста по ТЗ
* Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
* Разрешение растра в макете по ТЗ
* Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ

В11. Презентация и макетирование * Визуальное качество презентации проекта
	+ Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
	+ Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
	+ Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
	+ Презентация не применима, заказчик будет не доволен
* Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
	+ Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
	+ Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
	+ Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии
	+ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен
* Наличие визуализации
* Визуализация в заданных параметрах

В12. Сохранение проекта * Правильная структура папок
* Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
* Соблюдение стандартов интерактивного PDF
* Соблюдение профиля цифрового продукта

В13. Оценка цифровых носителей * Использование интерактивных элементов цифрового носителя (интерактивные формы, гиперссылки, списки, кнопки и т.п.) по ТЗ
* Использование мультимедиа по ТЗ
* Создание эффектов перехода страницы по ТЗ
* Создание галереи и слайд-шоу по ТЗ
* Всплывающая панель/меню и окна по ТЗ
* Создание анимации по ТЗ
* Правильная работа дополнительных элементов по ТЗ
* Использование компонентов/библиотек согласно ТЗ
* Соблюдение тайминга согласно ТЗ
 |
| **Г** | **Коммерческая иллюстрация** | Г1. Понимание целевой аудитории:* Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории
* Вызывает интерес целевой аудитории
* Недостаточно подходит целевой аудитории
* Не подходит целевой аудитории

Г2. Креативность проекта* Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге
* Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика
* Минимально креативен, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

Г3. Визуальное воздействие проекта* Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге
* Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен
* Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии
* Отсутствует, заказчик будет не доволен

Г4. Визуальная коммуникация в проекте (сторителлинг)* Полная визуальная коммуникация, заказчик в восторге
* Частичное визуальная коммуникация, заказчик доволен
* Минимальная коммуникация, у заказчика есть вопросы и претензии
* Плохая коммуникация, заказчик будет не доволен

Г5. Композиция в проекте* Сильный эстетичный проект, заказчик в восторге
* Эффектная композиция, заказчик доволен
* Слабая композиция, у заказчика есть претензии
* Плохая композиция, заказчик будет не доволен

Г6. Работа с текстом* Очень креативные, эффектные и уместные манипуляции с текстом, заказчик в восторге
* Креативные, интересные и уместные манипуляции с текстом, заказчик доволен
* Интересные манипуляции с текстом, но качество и креативность низкие, у заказчика есть претензии
* Манипуляции отсутствуют или не выходят за рамки стандартного форматирования, заказчик будет не доволен

Г7. Качество работы с цветом* Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
* Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
* Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
* Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

Г8. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация, коллажирование, фотомонтаж и т.п.)* Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
* Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
* Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
* Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

Г9. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)* Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
* Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
* Низкое качество, заказчик будет не доволен

Г10. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)* Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
* Качественное оформление объектов, заказчик доволен
* Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
* Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

Г11. Владение техниками цифровой иллюстрации:* Высокий уровень владения заданной техникой, заказчик в восторге
* Хороший уровень владения заданной техникой, требуется доработка, заказчик доволен
* Удовлетворительный уровень владения заданной техникой, требуются значительные доработки, у заказчика есть претензии
* Несоответствие техники заданной, заказчик будет не доволен

Г12. Технические требования к созданию макета * Размеры макета по ТЗ
* Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
* Наличие всего текста по ТЗ
* Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
* Разрешение растра в макете по ТЗ

Г13. Презентация и макетирование * Визуальное качество презентации проекта
	+ Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
	+ Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
	+ Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
	+ Презентация не применима, заказчик будет не доволен
* Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
	+ Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
	+ Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
	+ Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии
	+ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен
* Наличие печатного экземпляра или визуализации
* Печать или визуализация в заданных параметрах

Г14. Сохранение проекта * Правильная структура папок
* Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
 |

## 1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Количество конкурсных дней: 4 дня (Д1-Д3 в индивидуальном формате, Д4 в командном формате между компетенциями).

Команда формируется из конкурсантов компетенций Графический дизайн, Моушн Дизайн, Звукорежиссура.

Общая продолжительность Конкурсного задания: 14ч, в том числе выполнение заданий:

Д1-Д3 в индивидуальном формате (модули А, Б, В, Г) – 10ч.

Д4 в командном формате между компетенциями – 4 часа

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний конкурсанта должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

### 1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 5-ти модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 4 модуля.

Из них 1 модуль направлен на командообразование между компетенциями с распределением функциональных задач для реализации производственной задачи с соблюдением цикла производства (проекта)

Общее количество баллов конкурсного задания в индивидуальном формате составляет 100, в командном формате – 50 баллов.

### 1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

**Модуль А. Разработка айдентики и брендирование (инвариант)**

*Время на выполнение модуля 3 часа*

**Инструкция**

Создайте папку на рабочем столе под названием «Модуль\_ XX\_А», где XX – ваш номер по жеребьевке. Эта папка должна содержать следующие вложенные папки “Задание 1, Задание 2, Задание 3, Задание 4, Задание 5”. Вложенные папки должны содержать две папки:

- Папка с именем “Оригинал” должна содержать все файлы, которые используются для работы.

- Папка с названием “Финал” должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Обратите внимание:

* Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
* Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

**Задание 1. Ребрендинг логотипа компании**

Компания специализируется на предоставлении высококлассных услуг по организации передвижения и комфортных путешествий клиентов, предлагая индивидуальные решения для оптимизации рабочих командировок и повышения эффективности бизнеса.

**Обязательные элементы:**

* Текст
* Полный вариант логотипа (иконка + текст) в двух цветовых режимах
* Сокращённый вариант логотипа

**Технические ограничения:**

* Формат А 4 горизонтальный
* Оверпринт (если необходим)
* Треппинг 0,25 (если необходим)
* Не менее двух фирменных цветов для полной версии логотипа и иконки в соответствии с размерами: Размер по длинной стороне полного варианта лого 90 мм, иконка 40 px.

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл
* Редактируемый pdf без меток
* EPS файлы

**Задание 2. Правила использования логотипа**

**Обязательные элементы:**

* Структурное поведение логотипа
* Версия логотипа в 100% черном цвете и его выворотка
* Фирменная гарнитура (указать название шрифтов)
* Фирменные цвета с прописанными кодами CMYK, RGB и Pantone
* Запрещенное поведение логотипа в различных комбинациях лого+иконка
* Построение охранного поля логотипа

**Технические ограничения:**

* Рабочий документ: А4 горизонтальный (2 страницы)
* Цвет CMYK

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл;
* Один PDF/X-3 без меток

**Задание 3. Дизайн корпоративных продуктов и их визуализация**

**Обязательные элементы:**

* Логотип
* Авторская графика (графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией

**Технические ограничения:**

* Размер А4 для файла с дизайном всех элементов
* Размер визуализации отдельных элементов согласно исходникам
* Разрешение для визуализации 250 ppi

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл со всеми продуктами (компановка)
* Файл PNG с визуализацией каждого наименования отдельно

**Задание 4. Дизайн дополнительного продукта компании**

**Обязательные элементы:**

* Логотип компании (можно использовать 2 раза)
* Сокращенную версию логотипа компании (можно использовать 1 раз только на отрывной части)
* Текст
* Фирменные цвета
* Стилеобразующие элемент(ы) в концепции фирменного стиля, разработанные вами.
* Защитные элементы

**Технические ограничения:**

* Размер 200 на 70 мм
* Размер отрывной 50 на 70 мм
* Размер штрих кода 55 мм по длинной стороне
* Цветовой профиль вывода Coated Fogra 39
* Цветовой режим CMYK (4+4+1 для линии отрыва)

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл .AI
* Один PDF/X-4 по слоям с метками реза

**Задание 5: Презентация фирменного стиля**

Вам необходимо разработать презентацию фирменного стиля компании, которая будет представлена заказчику.

**Обязательные элементы:**

* Все продукты модуля
* Поясняющий текст (наименование представленных элементов)

**Технические параметры:**

* Формат: А3
* Цвет: CMYK
* ICC Profile: Coated FOGRA27

**Выходные файлы:**

* Один рабочий документ
* Один PDF/X-1 (без каких-либо меток)

Презентация должна быть распечатана без меток и блидов и накатана на пенокартон А3 формата. Презентация должна содержать номер рабочей станции.

**Модуль Б. Дизайн рекламной продукции (инвариант)**

*Время на выполнение модуля 2 часа*

**Инструкция**

На рабочем столе компьютера создайте папку под названием Модуль\_Б\_YY (где YY - *где YY обозначает ваш номер по жеребьевке*).

Данная папка должна содержать одну вложенную папку: *Результат (папка с названием Результат должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах).*

Обратите внимание:

* Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
* Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

**Задание 1. Разработка мелкоформатной рекламной продукции.**

Ваша задача разработать продукт рекламного характера оригинальной формы и технологией фальцевания для привлечения аудитории. Для динамично развивающейся производственной компании, специализирующейся на создании высококачественных продуктов питания, соответствующих высоким стандартам качества и безопасности.

**Обязательные элементы:**

* Авторская графика
* Фотографии
* Инфографика
* Текст

**Технические ограничения:**

* Формат не более А3
* Припуски под обрезку 5 мм;
* Цветовой режим: 4+4+2;
* ICC Profile: Coated FOGRA39;
* Оверпринт (если необходим);
* Разрешение для фотографии: 250 ppi.
* Формат используемых изображений: PSD, TIF, PNG.

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл;
* Файл PDF/X-4 (со слоями, учетом блидов, цветовыми шкалами и метками приводки).

**Печать:** Распечатанный и собранный макет с указанием номера рабочей станции

**Модуль В. Дизайн цифровых продуктов (инвариант)**

*Время на выполнение модуля* 2 часа

На рабочем столе компьютера создайте папку под названием Мodule\_В\_YY (где YY - *где YY обозначает ваш номер по жеребьевке*).

Эта папка должна содержать следующую вложенную папку Reklama. Данная папка должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Обратите внимание:

* Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
* Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

**Задание 1. Разработка анимированного рекламного продукта**

Компании оказывает качественные услуги в области обработки материалов и изготовления изделий ручной работы. Коллектив компании состоит из опытных специалистов, обладающих глубокими знаниями и многолетним опытом работы в области декоративно-прикладного искусства.

**Обязательные элементы:**

* Авторская графика
* Динамическая анимация на каждом кадре согласно элементам
* Три смены кадров
* Логотип компании на каждом кадре
* Растровые элементы
* Текст по кадрам

**Технические параметры:**

* Цветовой режим RGB;
* Разрешение: 72 ppi.
* Количество кадров 25 в секунду
* Время анимации не более 15 с.
* Размер 1280х800 для каждого экрана

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл под названием «Видеореклама»;
* Анимация в формате mp4

**Модуль Г. Коммерческая иллюстрация (инвариант)**

*Время на выполнение модуля 3 часа*

**Инструкции:**

Создайте на рабочем столе папку NN\_Модуль \_г, где NN – номер вашей рабочей станции при жеребьевке. Эта папка должна следующие папки:

- Черновик: папка должна содержать исходные файлы, которые вы использовали для создания проекта (программные в формате .ai, .indd, .psd, прилинкованные изображения)

- Итог: папка должна содержать финальные файлы, которые вы должны предоставить согласно заданию.

ВАЖНО!

- Предоставленный текст может оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков

- Формат продукта, разрешение, линкованность и цветовой режим растровых изображений будут проверяться в рабочем файле и финальном файлах.

**Задание 1.** Вы получили заказ на разработку дизайна определённой продукции, предназначенной для развлечения и досуга.

**Обязательные элементы:**

* Разметка ключевых точек и их сопровождение пояснительными пиктограммами
* Текст
* Авторская графика

**Технические ограничения:**

* цветовой режим 4+0+1
* Формат А3
* Блиды 3 мм

**Вам необходимо предоставить:**

* исходный рабочий файл под название «Продукция».
* Упакованный файл
* Файл pdf x4 с учетом блидов, метками реза и цветовыми шкалами.

**Печать:** Распечатанный и собранный макет

**Командный модуль совместный с другими компетенциями представлен в приложении**

# 2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ*[[1]](#footnote-1)*

Общая продолжительность конкурсного задания не менее 10 часов. Допускается комбинирование модулей конкурсного задания в рамках Финала Чемпионата с учетом определения оптимального времени на его выполнение (возможно увеличение общего времени выполнения заданий одного модуля до 4 часов в зависимости от уровня чемпионата и задания).

В рамках различных этапов чемпионата типовое конкурсное задание разрабатывается главным экспертом и экспертом методистом и согласовывается с индустриальным партнером и менеджером компетенции.

Опираясь на задание и основываясь на требованиях сектора экономики региона главный эксперт/методист разрабатывает кейсы для каждого модуля конкурсного задания. В тематическом задании описывается сфера деятельности компании, информация о разрабатываемом продукте, особенные конструктивные и технические параметры, дополнительные ограничения. 30% изменений вносится в конкурсное задание в Д-2 и включается в себя изменения в части наименования продуктов модулей, технических ограничений, обязательных элементов и выходных файлов.

Конкурсный проект должен быть выполнен в соответствии со всеми требованиями. Конкурсное задание выполняется помодульно. Оценка работ производится по отношению к представленным результатам и происходит от модуля к модулю.

Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений:

* Корпоративный и информационный дизайн (логотип и сопутствующие элементы, вывески, символы, графики, таблицы, элементы социальных сетей или аналогичные элементы.) может включать в себя несколько строк текста, иллюстрацию, создание логотипа, символ, векторный рисунок или аналогичные требования.
* Реклама (социальные медиа, экраны цифровых вывесок, значок мобильного приложения, интерфейс приложения, меню, товарный продукт, плакат, баннер, рекламный щит, отображение автомобиля, полностраничная реклама, широкоформатная реклама или аналогичные требования). Может включать в себя несколько строк текста или слоган, манипуляции с изображениями или фотомонтаж, использование больших файлов или аналогичные спецификации.
* Коммерческая иллюстрация (иллюстрации, которые дополняют и раскрывают содержание статьи, книги, рекламного слогана, общественного явления, шаржи, фирменный персонаж, авторский паттерн, заставки к социальным сетям, постов, схемы, чертежи, растровая иллюстрация, анимированная иллюстрация для сайтов, иллюстрации для интерфейсов.
* Цифровой дизайн (интерфейсы сайтов, мобильных приложений, игр, рекламные баннеры, рекламный пост, анимированные заставки, анимационная инфографика).

До соревнования конкурсант может передать техническому эксперту чемпионата по компетенции набор шрифтов, собранных в одну папку (не более 20 шрифтов (не семейств); все наборы шрифтов доступны всем Конкурсантам во время Чемпионата.

Всем конкурсантам можно использовать музыкальную подборку - не более 30 композиций. Конкурсанты могут передать носитель с музыкой техническому эксперту в подготовительный день до начала соревнования. Использование музыки возможно после проверки и добавления папки с музыкой на рабочий стол конкурсанта. Для прослушивания музыки конкурсанты могут использовать только стандартные проводные наушники.

После окончания чемпионата готовые кейсы не подлежат распространению. Итоговые результаты работ конкурсантов (только презентационные макеты) главный эксперт может выложить на диск и предоставить доступ экспертам-наставникам. К распространению недопустимо давать ссылку на рабочие файлы конкурсантов.

## 2.1. Личный инструмент конкурсанта

Тип тулбокса: неопределенный

Список материалов, оборудования и инструментов, которые конкурсант может привезти с собой на соревновательное мероприятие.

* Палитры Pantone или аналогичные каталоги образцов;
* Клавиатура;
* Графический планшет, мышь;
* Нож канцелярский, макетный нож (скальпель);
* Пластиковая, деревянная, стальная линейка;
* Двусторонний скотч (широкий, узкий по 2шт.);
* Биговка или аналог;
* Дополнительный инструмент и материал (например, инструмент для перфорации, пленка) по согласованию с главным экспертом (Отборочный чемпионат и ФНЧ)

## 2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

* Дополнительные ОЗУ;
* Дополнительные жесткие диски, флеш-накопители;
* Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;
* Изображения и графические элементы Clipart;
* Клей;
* Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod, смарт-часы и т.д.);
* Ножницы.

Любые материалы и оборудование, имеющиеся при себе у конкурсантов, необходимо предъявить экспертам. Главный эксперт имеет право запретить использование любых предметов, которые будут сочтены не относящимися к графическому дизайну, или же потенциально предоставляющими конкурсанту несправедливое преимущество, вплоть до дисквалификации конкурсанта.

# 3. Приложения

Приложение 1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение 2. Матрица конкурсного задания

Приложение 3. Инструкция по охране труда

Приложение 4. Командный модуль совместно с другими компетенциями

Приложение 5. Примерные медиафайлы

1. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-1)