****

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Графический дизайн»

(Юниорская линейка)

г. Новосибирск 2023

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 3](#_Toc124422965)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 3](#_Toc124422966)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Графический дизайн» 3](#_Toc124422967)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 9](#_Toc124422968)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 9](#_Toc124422969)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 22](#_Toc124422970)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 28](#_Toc124422971)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 29](#_Toc124422972)

[3. Приложения 29](#_Toc124422973)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

*Пример:*

*1. ТЗ – техническое задание*

*2. КЗ – конкурсное задание*

*3. ТК- требования компетенции*

1.ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХКОМПЕТЕНЦИИ

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»

*Перечень видов профессиональной деятельности, умений и знаний и профессиональных трудовых функций специалиста (из ФГОС/ПС/ЕТКС..)и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*

*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 * Способы анализировать, группировать и распределять исходные данные под конкретные задачи * 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, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования * Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика * Теория композиции * Цветоведение и колористика * Типографика, фотографика, мультипликация * Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема * 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, упаковки, кино и телевидения * Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации * Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения * Материаловедение для полиграфии * Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления * 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 раскадровку * Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя * Верстать 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; * Тиснения, позолоты, лаки |  |
|  | -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 |  |

***Проверить/соотнести с ФГОС, ПС, Отраслевыми стандартами***

## 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** | |  |
| **1** | 4 | 2 | 1 | | 7 |
| **2** | 4 | 4 | 4 | | 12 |
| **3** | 15 | 14 | 12 | | 41 |
| **4** | 6 | 11 | 3 | | 20 |
| **5** | 6 | 4 | 10 | | 20 |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | | 35 | 35 | 30 | | **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 * Не достаточно 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 тредндов, 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 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   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 цифровых продуктов** | Б1. Понимание целевой аудитории:   * Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории * Вызывает интерес целевой аудитории * Не достаточно 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. 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   Б12. Сохранение проекта   * Правильная структура папок * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов * Соблюдение стандартов интерактивного PDF * Соблюдение профиля цифрового продукта   Б13. 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 |
| **В** | **Дизайн рекламной продукции с использованием коммерческой иллюстрации** | В1. Понимание целевой аудитории:   * Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории * Вызывает интерес целевой аудитории * Не достаточно 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. 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   В5. 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   В6. 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   В7. 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   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. 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   В11. 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   В12. 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   В13. 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   В 14. Сохранение проекта   * Правильная структура папок * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов * Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF * Соблюдение профиля ICC макета в PDF |

**1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

Общая продолжительность Конкурсного задания: 8 ч.

Количество конкурсных дней: 2 дня.

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

Оценка знаний участника 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 3 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - 3 модуля. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

*Таблица №4*

**Матрица конкурсного задания**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Обобщенная трудовая функция | Трудовая функция | Нормативный документ/ЗУН | Модуль | Константа/  вариатив | ИЛ | КО |
| Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникаци**и** | Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) | Модуль А. Разработка айдентики и брендирование | Константа | ИЛ основной раздел | 35 |
| Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | Проведение предпроектных дизайнерских исследований | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) | Модуль Б. Дизайн цифровых продуктов | Константа | ИЛ основной раздел | 35 |
| Подготовка интерфейсной графики | Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов |
|  | Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов |
| Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса | Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов |
|  | Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов |
| Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса | Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов |
| Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) | Модуль В. Дизайн рекламной продукции с использованием коммерческой иллюстрации | Константа | ИЛ основной раздел | 30 |
| Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | Проведение предпроектных дизайнерских исследований | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
| Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям) |
|  | | |  |  |  | 100 |

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

**Модуль А. Разработка айдентики и брендирование**

*Время на выполнение модуля* 3 часа

**Наполнение**

*Кейс состоит из следующей документации:*

* *Бриф*
* *Техническое задание*
* *Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы*

**Инструкция**

Создайте папку на рабочем столе под названием YY-Модуль\_А (где YY обозначает номер вашей рабочей станции).

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 “рабочая” должна содержать все рабочие файлы;

- папка с названием “итоговая” должна содержать все конечные файлы, указанные в разделе «Выходные файлы».

Обратите внимание:

* Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
* Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «Модуль А».
* Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

**Представление**

Компания, работающая в сфере обслуживания, обратилась за разработкой фирменного стиля. Бриф, техническое задание и медиафайлы будут представлены в папке «Модуль А».

Вам предстоит разработать элементы фирменного стиля для компании, учитывая их потребности и желания.

**Задание 1. Создание логотипа**

**Программа:** *Основная:* ***Adobe Illustrator***

**Обязательные элементы**

1. Комбинированный логотип (иконка+текст)
2. Обязательный текст (из папки Медиа\_А)
3. Ч/б вариант и выворотка на черном фоне

**Технические характеристики**

1. Формат: А4
2. Цвета: CMYK;
3. Размер лого по большей стороне 100 мм
4. Технические требования согласно кейсу

**Выходные файлы**

1. Один файл PDF
2. Файлы EPS

**Задание 2. Правила поведения логотипа**

**Программа:** *Основная:* ***Adobe Illustrator***

**Обязательные элементы**

1. Комбинированный логотип (иконка+текст)
2. Адаптивный логотип (иконка)
3. Текст для описания элементов
4. Ч/б вариант и выворотка на черном фоне
5. Фирменные цвета с указанием кода (RGB, CMYK, Pantone)
6. Фирменные гарнитуры

**Технические характеристики**

1. Формат: А3
2. Цвета: CMYK;

**Выходные файлы**

1. Один файл PDF
2. Рабочий файл

**Задание 3. Дизайн рекламного продукта**

Предлагается разработать дизайн рекламного продукта

**Программа:** *Основная:* ***Adobe Illustrator,*** *Вспомогательная:* ***Adobe Photoshop***

**Обязательные элементы**

1. Обязательный текст (из папки Медиа\_А)
2. Логотип из «Задания 1»
3. Авторская графика или авторский паттерн

**Технические характеристики**

1. Технические требования согласно кейсу
2. Цвета: CMYK 4+0
3. Оверпринт при необходимости

**Выходные файлы:**

1. Один файл PDF
2. Рабочий файл

**Задание 4. Брендирование предмета для компании**

Вам предлагается разработать визуализацию предмета для компании.

*Основная:* ***Adobe Illustrator***

*Вспомогательная:* ***Adobe Photoshop***

**Обязательные элементы**

1. Обязательный текст (из папки Медиа\_А)
2. Логотип из «Задания 1»
3. Авторская графика или авторский паттерн
4. Фото (из папки Медиа\_А)
5. Использование Mockup (из папки Медиа\_А)

**Технические характеристики**

1. Формат А4
2. Цвета: RGB
3. Разрешение: 240 ppi

**Выходные файлы:**

1. Один файл .png
2. Рабочий файл

**Задание 5. Презентационный щит**

Вам необходимо разместить на презентационном листе все итоговые продукты заданий

*Основная:* ***Adobe Illustrator***

*Вспомогательная:* ***Adobe Photoshop***

**Обязательные элементы**

1. Правила поведения логотипа из «Задания 2»
2. Авторская графика или авторский паттерн
3. Продукт из «Задания 3»
4. Брендированный предмет из «Задания 4»
5. Текст для описания

**Технические характеристики**

1. Формат А3
2. Цвета: CMYK
3. Разрешение: 240 ppi

**Выходные файлы:**

1. Один файл PDF
2. Рабочий файл
3. Распечатанный и приклеенный макет на пенокартон

**Модуль Б. Дизайн цифровых продуктов**

*Время на выполнение модуля 3 часа*

**Наполнение**

*Кейс состоит из следующей документации:*

* *Бриф*
* *Техническое задание*
* *Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы*

**Инструкция**

Создайте папку на рабочем столе под названием YY\_Модуль\_Б (где YY обозначает номер вашей рабочей станции).

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки «Задание 1», «Задание 2».

Вложенные папки должны содержать две папки:

- папка с именем “Рабочая” должна содержать все рабочие файлы;

- папка с названием “Итог” должна содержать все конечные файлы, указанные в разделе «Выходные файлы» и рабочие файлы.

**Обратите внимание:**

* Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери
* текстовых знаков.
* Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «Модуль\_Б».
* В случае требования на выходных файлах цветовых шкал, размещаются все используемые цвета дизайна в макете.
* Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

**Представление**

В рамках рекламной компании для продвижения услуг на рынке для компании нужно разработать пост с анимацией и баннер на сайт, что максимально привлечен внимание потребителя.

Бриф, техническое задание и медиа файлы будут предоставлены в папке «Модуль Б».

**Задание 1. Дизайн анимированного поста социальной сети**

Вам необходимо разработать дизайн анимированного поста для публикации рекламы услуг в социальной сети, для привлечения и увеличения потенциальных покупателей.

**Программы: *Adobe Photoshop***

**Обязательные элементы:**

1. Логотип компании
2. Текст в полном объёме
3. Не менее 3 изображений
4. Не менее двух полных смен кадров
5. Дополнительные элементы по техническому заданию.

**Технические характеристики:**

1. Размер 1080 х1920 пикселей
2. Разрешение растра: 72 ppi
3. Цветовая модель RGB
4. Дополнительные характеристики должны соответствовать требованиям технического задания.

**Выходные файлы:**

1. Рабочий файл, название файла Анимация
2. Один файл mp4, название файла Анимация

**Задание 2. Дизайн баннера на сайт**

Вам необходимо разработать дизайн баннера для сайта

**Программа: *Adobe Photoshop***

Обязательные элементы:

1. Логотип компании
2. Текст в полном объёме.
3. Фото
4. Дополнительные элементы по техническому заданию.

**Технические характеристики:**

1. Размер 1540х500px
2. Разрешение 96 dpi
3. Дополнительные характеристики должны соответствовать требованиям технического задания.

**Выходные файлы:**

1. рабочий файл под названием Баннер
2. Экспорт файла в формате png

**Модуль В. Дизайн рекламной продукции с использованием коммерческой иллюстрации**

*Время на выполнение модуля* 2 часа

**Наполнение**

*Кейс состоит из следующей документации:*

* *Бриф*
* *Техническое задание*
* *Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы*

**Инструкция**

Создайте папку на рабочем столе под названием YY\_Модуль\_В (где YY обозначает номер вашей рабочей станции).

Эта папка должна содержать следующие две папки:

- папка с именем “Оригинал” должна содержать все рабочие файлы;

- папка с названием “Финал” должна содержать все конечные файлы, указанные в разделе «Выходные файлы» и рабочие файлы.

**Представление**

Вам необходимо разработать продукт информационного дизайна, предназначенный для рекламы компании из сферы общепита города Новосибирска. Результатом работы является рекламный продукт для проведения специальных мероприятий или акций, в дизайн которого входит создание авторских иллюстраций в фирменной стилистике фирмы. Общий дизайн должен быть лаконичным, не перегруженным, с ощущением легкости, хорошо читаем.

Бриф, техническое задание и медиа файлы будут предоставлены в папке «Модуль В».

**Задание 1. Оформление продукта информационного дизайна**

Разработать продукт информационного дизайна с рисованными иллюстрациями согласно техническому заданию.

**Программы:** *Основная:* ***Adobe Illustrator***

**Обязательные элементы**

1. Лого
2. Текст и фото из папки Медиа
3. Иллюстрации, связанные с текстом из папки «Медиа В»

**Технические характеристики**

1. Характеристики должны соответствовать требованиям технического задания

**Выходные файлы**

1. Один файл PDF
2. Рабочий файл
3. Распечатанный продукт для демонстрации.

## 2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИ

Общая продолжительность конкурсного задания не менее 8 часов. Допускается комбинирование модулей конкурсного задания в рамках Отборочных соревнований и Финала 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).

Конкурсное задание является полностью секретным. В рамках Региональной линейки Конкурсное задание разрабатывается главным Региональным экспертом согласно проекту задания и согласуется с менеджером компетенции посредством почты и работодателем. 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.

Знакомство с заданием участниками и экспертами происходит в дни проведения чемпионата (С1 и С2) перед выполнением соответствующего модуля.

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); 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 участника. Для прослушивания музыки участники могут использовать только стандартные проводные наушники.

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 участников, необходимо предъявить экспертам. Главный эксперт имеет право запретить использование любых предметов, которые будут сочтены не относящимися к графическому дизайну, или же потенциально предоставляющими участнику несправедливое преимущество, вплоть до дисквалификации участника.

3. Приложения

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

Приложение №3 Критерии оценки

Приложение №4 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Графический дизайн»

Приложение №5 Кейсы