****

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Графический дизайн»

*Юниоры*

Региональный этап Чемпионата

по профессиональному мастерству «Профессионалы»

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

регион проведения

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 ТРЕБОВАНИЯКОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc168587002)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХКОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc168587003)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» 4](#_Toc168587004)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 9](#_Toc168587005)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 9](#_Toc168587006)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания(инвариант) 21](#_Toc168587007)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 32](#_Toc168587008)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 34](#_Toc168587009)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 35](#_Toc168587010)

**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 ТРЕБОВАНИЯКОМПЕТЕНЦИИ

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 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХЗАДАЧ 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 * 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 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 |  |
|  | -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 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 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 |

Субкритерии и аспекты по каждому модулю могут варьироваться в зависимости от специфики разрабатываемых продуктов графического дизайна. Полный и актуальный состав аспектов определяет главный эксперт при разработке актуального задания для текущего чемпионата. Сокращение аспектов по каждому модулю должно быть не более 10%. В схему оценки вносятся все аспекты для проверки выполнения всех заданий модуля, которые базируются только на задании. Не допускается внесение аспектов, которые не отражены в задании модуля. При распределении баллов между судейскими и измеримыми аспектами модуля следует придерживаться схемы 50/50. Например количество баллов модуля А - 25, значит 13 баллов распределяются между судейскими аспектами и другие 12 между измеримыми аспектами. Допускается 5% перевес в сторону судейской оценки. Перевес в сторону измеримой оценки недопустим.

**1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

Конкурсанты Юниоры – обучающиеся образовательных организаций по программам общего (основного и среднего) образования и не проходящих обучение по программам среднего профессионального образования в возрасте от 14 лет.

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 11 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня

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 4 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - 4 модуля. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

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

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания(инвариант)

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

*Время на выполнение модуля* 3 часа

Кейс состоит из следующей документации:

* Бриф
* Техническое задание
* Медиафайлы, включающие текстовые и графические материалы

**Инструкция**

На рабочем столе компьютера создайте папку под названием YY\_Модуль\_А (*где YY обозначает ваш номер по жеребьевке*).

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки: *“Рабочая” (папка с именем “Рабочая” должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Итоговая» (папка с названием “Итоговая” 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!

**Представление**

Вы получили заказ на разработку фирменного стиля для компании.

Вам необходимо разработать логотип и фирменные носители для компании.

**Задание 1.** Разработайте логотип

**Обязательные элементы**

1. Текст 100% (из файла Модуль А\_текст.doсx).
2. Логотип должен включать векторные элементы
3. Черно-белое изображение логотипа
4. Выворотка логотипа на 100% черном
5. Цветная версия в Pantone
6. Цветная версия в CMYK

**Технические характеристики**

1. Рабочий документ А4 вертикальный
2. Размер логотипа по горизонтали для цветной версии в CMYK 110 мм.
3. Треппинг: 0.25 Pt при необходимости
4. Цветовые значения CMYK не должны содержать десятичных знаков

**Выходные файлы**

1. *Рабочий файл под название «Логотип».*
2. *Итоговый файл в формате PDF под цифровую печать со всеми вариантами логотипа.*

**Задание 2. Создать правила поведения для данного логотипа**

**Обязательные элементы:**

1. Вариации расположения логотипа

* Полный вариант вертикального логотипа (иконка + текст)
* Полный вариант горизонтального логотипа (иконка + текст)
* Вариант использования иконки логотипа без текста

1. Выворотка логотипа на цветных плашках

* Выворотка логотипа на плашках фирменных цветов
* Поведение на фото

1. Цветовые коды

* RGB
* CMYK
* Pantone

1. Шрифт

* Название и семейство шрифта
* Начертание

**Технические ограничения:**

* Рабочий документ А4

**Выходные файлы:**

* Один рабочий документ
* Один PDF/X-1а:2003 без меток реза и блидов

**Задание 3. Создать рекламный продукт сложной формы**

**Обязательные элементы:**

* Логотип компании
* Дополнительные параметры согласно техническому заданию

**Технические ограничения:**

* CMYK (4+0+1)
* Размер 200х100мм для основания рекламного продукта
* Блиды 3 мм
* Линии реза согласно технологии: для обозначения линии вырубки на отдельном слое dieline использовать одноименный плашечный цвет Cyan 100%.

**Выходные файлы:**

* Один рабочий документ
* Один PDF/X4:2010 с метками реза и блидами для печати

**Задание 4. Создать блок для записей для рекламного продукта**

***Обязательные элементы***

* на каждой из страниц изобразить определенной действие указанное у техническом задание
* дизайн изображения должен позволять вносить заметки на лист и не перекрывать его целиком

**Технические ограничения:**

* Размер «листочков» исходя из вашего дизайна и формы основного рекламного продукта
* Блиды 3 мм
* Линии реза согласно технологии: для обозначения линии вырубки на отдельном слое dieline использовать одноименный плашечный цвет Cyan 100%.

**Выходные файлы:**

* Один рабочий документ
* Один PDF/X4:2010 с метками реза и блидами для печати

**Печать:**

Собрать все элементы рекламного продукта и распечатать.

Предоставить в собранном виде сигнальный экземпляр

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

*Время на выполнение модуля* 3 часа

Кейс состоит из следующей документации:

* Бриф
* Техническое задание
* Медиафайлы, включающие текстовые и графические материалы

**Инструкция**

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

Эта папка должна содержать следующую вложенную папку – Задание 1, данная папка должна содержать две вложенные папки: *“Рабочая” (папка с именем “Рабочая” должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Финальная» (папка с названием “Финальная” 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!

**Представление**

Вы получили заказ на разработку дизайн-макета календаря.

**Задание 1. Разработка календаря оригинальной формы.**

Ваша задача — сделать развертку календаря оригинальной формы, разработать для календаря уникальную модульную календарную сетку.

**Обязательные элементы:**

* Логотип
* Авторская графика
* Фотографии (любое количество)
* Инфографика
* Календарная сетка
* Дополнительные параметры согласно техническому заданию

**Технические ограничения:**

* Формат развертки согласно техническому заданию
* Припуски под обрезку 4 мм;
* Цветовой режим: 4+0+2;
* Дополнительный параметры согласно техническому заданию
* ICC профиль для мелованной бумаги;
* Оверпринт (если необходим);
* Разрешение для фотографии: 275 dpi.

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл;
* PDF-X4 с метками реза с учетом вылетов за обрез, цветовыми шкалами и регистрационными метками. Название файла «Календарь»;

**Печать:** Распечатанный и собранный сигнальный макет календаря

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

*Время на выполнение модуля 2 часа*

**НАПОЛНЕНИЕ**

Кейс состоит из следующей документации:

* Бриф
* Техническое задание
* Медиафайлы включающие текстовые и графические материалы

**ИНСТРУКЦИИ**

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

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки Задание 1, Задание 2, Задание 3. Данные папки должны содержать следующие вложенные папки: *“Оригинал” (папка с именем “Оригинал” должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Финал» (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!

**Представление**

Вы получили заказ на разработку цифрового анимированного продукта в определенной стилистике.

**Задание 1. Разработка цифрового анимированного продукта**

**Обязательные элементы:**

* Логотип;
* Динамическая анимация (не менее трех различных эффектов анимации).
* Соблюдение определенного стиля, указанного в техническом задании.

**Технические параметры:**

* Цветовой режим RGB;
* Разрешение: 72 ppi.

**Выходные файлы:**

* Рабочий файл под названием «Анимация»;
* Анимация в формате Gif.

**Задание 2: Дизайн интерактивного баннера с новым продуктом**

Вам необходимо разработать цифровой рекламный баннер для интерактивного панно.

**Обязательные элементы**

* Текст
* Анимация логотипа компании
* Анимация появления надписи
* Изображение

**Технические параметры:**

* Габаритный размер: 1920×1080 px
* Цветовая модель RGB
* Разрешение – 150 ppi

**Выходные файлы:**

* Один Рабочий файл
* Файл Gif.

**Задание 3: Реклама в интернет**

Вам необходимо разработать интернет-рекламу продукта для соцсети. Дизайн данного продукта должен быть основан на фирменном стиле компании и отражать современный тренд дизайна.

**Обязательные элементы интернет-рекламы:**

* Логотип
* Текст
* Изображение
* Дополнительные элементы согласно техническому заданию

**Технические требования:**

* Цветовая модель для экранных презентаций
* Размер: 510х308 px
* Разрешение изображений: 72 ppi

**Вам нужно предоставить:**

* Формат Jpg
* Рабочий файл

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

*Время на выполнение модуля* 3 часа

**НАПОЛНЕНИЕ**

Кейс состоит из следующей документации:

* Бриф
* Техническое задание
* Медиафайлы включающие текстовые и графические материалы

**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.

**ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

**Задание 1.** Вы получили заказ на разработку дизайна фирменного персонажа.

**Обязательные элементы:**

* Дополнительные параметры согласно ТЗ

**Технические ограничения:**

* Дополнительные параметры согласно кейсу
* формат А 4

**Вам необходимо предоставить:**

* исходный рабочий файл под название «Персонаж».
* один файл формата \*.jpg;

**Задание 2.** Вы получили заказ на разработку раскадровки действий фирменного персонажа для макета.

**Обязательные элементы:**

* Согласно техническому заданию

**Технические ограничения:**

* формат макета согласно кейсу
* Расположение эпизодов раскадровки по слоям.

**Вам необходимо предоставить:**

* исходный рабочий файл «Раскадровка».
* один файл формата pdf под цифровую печать;

**Печать:** Распечатка всех слоев раскадровки эпизода.

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

Общая продолжительность конкурсного задания не менее 11 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).

В рамках регионального этапа Конкурсное задание разрабатывается главным Региональным экспертом и согласовывается с индустриальным партнером и менеджером компетенции. Форма конкурсного задания является шаблонной для всех модулей.

Опираясь на задание и основываясь на требованиях сектора экономики региона главный эксперт/методист разрабатывает кейсы для каждого модуля конкурсного задания. В кейсе описывается бриф, информация о разрабатываемом продукте, особенные конструктивные и технические параметры, дополнительные ограничения. К кейсу прилагаются медиа файлы. 30% изменений вносится в типовое конкурсное задание в с-2 и включается в себя изменения в части наименования продуктов модулей, технических ограничений, обязательных элементов и выходных файлов и не должны касаться изменений в кейсе.

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 кейсом конкурсантами и экспертами происходит в дни проведения чемпионата 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 конкурсанта. Для прослушивания музыки конкурсанты 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 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.

Запрещенными на конкурсной площадке считаются материалы и оборудование, не обозначенные в Инфраструктурном листе.

# ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания;

Приложение 2. Матрица конкурсного задания;

Приложение 3. Инструкция по охране труда.

1. *Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-2)