|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Цифровой дизайн»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 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 ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 3](#_Toc142037183)

[1.1. Общие сведения о требованиях компетенции 3](#_Toc142037184)

[1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «Цифровой дизайн» 3](#_Toc142037185)

[1.3. Требования к схеме оценки 5](#_Toc142037186)

[1.4. Спецификация оценки компетенции 5](#_Toc142037187)

[1.5. Конкурсное задание 6](#_Toc142037188)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 6](#_Toc142037189)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 7](#_Toc142037190)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 8](#_Toc142037191)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 8](#_Toc142037192)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 8](#_Toc142037193)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 8](#_Toc142037194)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

*1. ТЗ – техническое задание*

*2. КЗ – конкурсное задание*

*3. ТК- требования компетенции*

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Цифровой дизайн с использованием нейросети» 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 «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НЕЙРОСЕТИ»

*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, планирование, коммуникация** | **15** |
| Специалист должен знать:   * 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; * методы планирования выполнения работ; * нормы этики делового общения. |  |
| Специалист должен уметь:   * выдерживать временные рамки при работе над проектом; * выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; * 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 | **Аналитика и проектирование** | **30** |
|  | Специалист должен знать:   * методы изучения технического задания и брифа проекта; * способы анализировать, группировать и распределять исходные данные под конкретные задачи; * основы рекламных технологий; * 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:   * читать и понимать техническое задание проекта и заказа; * 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; * производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; * анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; * разрабатывать проектные задания на создание 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; * выявлять и использовать существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; * получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее. |  |
| 3 | **Креативность и дизайн** | **30** |
|  | Специалист должен знать:   * тенденции в графическом дизайне; * методы организации творческого процесса дизайнера; * коллористику, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования; * академический рисунок, техники графики, компьютерная графика; * теория композиции; * типографика, фотографика, мультипликация; * правила перспективы, композиции, светотени и изображения объема; * методы представления статистической информации; * технологии визуализации данных. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * эскизировать графические пользовательские интерфейсы; * 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** | **10** |
|  | Специалист должен знать:   * перечень программного обеспечения для выполнения проектов и заказов; * основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; * художественное конструирование и техническое моделирование; * компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; * требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления; * общие принципы анимации, работы с видео/аудио; * правила оформления текстовой и графической информации; * 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; * работать с онлайн-конструкторами. |  |
| 5 | **Технические аспекты публикации дизайн продукта** | **10** |
|  | Специалист должен знать:   * современные методы публикации продуктов цифрового графического дизайна; * стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек–система; * соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие. |  |
|  | 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 публикации дизайн-макета; * оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества публикации; * выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса вывода; * осуществлять сопровождение 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. |  |
| **6** | **Искусственный интеллект** | **5** |
|  | * Специалист должен знать: * принцип работы нейронной сети на основе машинного обучения, способную генерировать изображения; * эталонные результаты для генерируемого изображения для обучения нейросети; * задачи, которые может выполнить онлайн сервисы, оснащенные нейронной сетью на основе машинного обучения. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * правильно формулировать текстовой запрос для нейронных сетей в онлайн-сервисах для генерации изображений; * отбраковывать неподходящих результатом генерации изображений, исходя из стандартных ошибок генерации нейронных сетей; * писать алгоритмы запросов для генерации изображений в локальных и онлайн сервисах нейронной сети; * выявлять ошибки нейронной сети; * корректировать и/или объединять генерируемые нейронной сетью изображений с реальными изображениями. |  |

***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** | **Г** |  |
| **1** | 4 | 4 | 3 | 4 | **15** |
| **2** | 2 | 2 | 2 | 2 | **8** |
| **3** | 12 | 14 | 4 | 8 | **38** |
| **4** | 6 | 8 | 2 | 2 | **18** |
| **5** | 4 | 4 | 2 | 2 | **12** |
| **6** | 3 | 3 | 1 | 2 | **9** |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | | **31** | **35** | **14** | **20** | **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** | **Интерактивный информационный дизайн** | А1. Понимание целевой аудитории мобильного приложения:   * Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории * Вызывает интерес целевой аудитории * Недостаточно подходит целевой аудитории * Не подходит целевой аудитории   А 2. Креативность дизайна мобильного приложения   * 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   А 3. Визуальное воздействие дизайна мобильного приложения   * Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге * Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен * Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии * Отсутствует, заказчик будет не доволен   А 4. Композиция на экране   * Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге * Эффектная композиция экрана, заказчик доволен * Слабая композиция экрана, у заказчика есть претензии * Плохая композиция экрана, заказчик будет не доволен   А5. Колористика   * 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   А6. Функциональность   * Полное соответствие * немного надо доработать * Частичное воспроизведение * Полное не соответствие, заказчик будет не доволен   А7. Технические требования к созданию мобильного приложения   * Размеры по ТЗ * Использование обязательных элементов в иллюстрации по ТЗ * Наличие всего текста по ТЗ * Цветовой режим связанного растра в иллюстрации по ТЗ * Наличие указанной техники   А8. Презентация   * Визуальное качество презентации выполненной иллюстрации   + 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 * Наличие презентации   А9. Сохранение проекта   * Правильная структура папок * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов |
| **Б** | **Интерактивное электронное издание** | Б1. Понимание целевой аудитории рекламной брошюры   * Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории * Вызывает интерес целевой аудитории * Недостаточно подходит целевой аудитории * Не подходит целевой аудитории   Б2. Креативность электронного издания   * 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. Визуальная коммуникация в проекте   * 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   Б5. 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   Б6. 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   Б7. Колористика   * 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   Б8. Качество обработки растрового изображения   * 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   Б9. Правильно написанный промт   * Полное соответствие * Стиль немного надо доработать * Частичное соответствие * Полное не соответствие, заказчик будет не доволен   Б 11. Владение техниками нейросети   * 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   Б12. 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   Б13. 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   Б14. Сохранение проекта   * Правильная структура папок * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов |
| **В** | **Цифровая инфографика и маскоты** | В1. Понимание целевой аудитории и цели:   * Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории * Вызывает интерес целевой аудитории * Недостаточно подходит целевой аудитории * Не подходит целевой аудитории   В2. Креативность пиктограмм   * 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 анимации   * Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге * Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен * Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии * Отсутствует, заказчик будет не доволен   В4. Взаимосвязь объектов   * Все иконки созданы в одном стиле, заказчик в восторге * Взаимосвязь прослеживается, заказчик доволен * Слабая взаимосвязь, требуется доработка, у заказчика есть претензии * Все иконки созданы в разной стилиститке, заказчик будет не доволен   В5. Колористика   * 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   В6. Сложность отрисовки ботов   * Очень эффективное качество отрисовки, заказчик в восторге * Эффективное качество отрисовки, заказчик доволен * Посредственное качество отрисовки, у заказчика есть претензии * Низкое качество, заказчик будет не доволен   В7. Технические требования к созданию иконок   * Размеры иконок по ТЗ * Использование обязательных элементов в иконках по ТЗ * Цветовой режим иконок по ТЗ   В8. Презентация   * Визуальное качество презентации разработанных иконок и ботов   + 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 * Наличие печатного экземпляра презентации иконок   В9. Сохранение проекта   * Правильная структура папок * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов * Правильная цветовая модель * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов |
|  | **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. Соответствие модели концепт-арту   * Модели полностью соответствуют первичной идее, стилистике и представленному концепт-арту * Модели соответствуют первичной идее, стилистике и представленному концепт-арту * Модели минимально соответствуют первичной идее, стилистике и представленному концепт-арту * Модели полностью не соответствуют первичной идее, стилистике и представленному концепт-арту   Г4. 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   Г5. Цветова я палитра   * 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   Г6. Качество техники воспроизведения   * Очень эффективное качество отрисовки, заказчик в восторге * Эффективное качество отрисовки, заказчик доволен * Посредственное качество отрисовки, у заказчика есть претензии * Низкое качество, заказчик будет не доволен   Г7. Технические требования к созданию макета   * Размеры иллюстрации по ТЗ * Использование обязательных элементов в макете по ТЗ * Использование указанной техники * Цветовой режим * Разрешение растра в макете по ТЗ   Г8. Распечатка   * + Наличие распечатки   Г9. Сохранение проекта   * Правильная структура папок * Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов   Правильная цветовая модель |

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 18 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дней

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

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

Количество модулей из вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный (е) модуль (и) формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом, время на выполнение модуля (ей) и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются (Приложение 3. Матрица конкурсного задания).

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

**Модуль А. Интерактивный информационный дизайн**

*Время на выполнение модуля* 6 часов

**Задания:** Разработка дизайна для мобильного приложения компании, разработка интерактивного прототипа для демонстрации работы мобильного приложения. Создание вирусной рекламы с использованием нейросети для генерации рекламного текста.

*Результатом модуля является электронные файлы макета мобильного приложения и его прототипы.*

**Модуль Б. Интерактивное электронное издание**

*Время на выполнение модуля* 6 часов

**Задания:** Разработка интерактивной рекламной брошюры для компании с применением использования искусственного интеллекта для создания иллюстраций и динамичной верстки.

*Результатом модуля является интерактивный файл в формате ePub*

**Модуль В. Цифровая инфографика и маскоты**

*Время на выполнение модуля* 2 часа

**Задания**: Отрисовка персонажей для компьютерной игры, инфографики, с использованием отрисовки бэкграунда и маскотов/персонажей через Искусственный интеллект.

*Результатом модуля является интерактивный файл в формате цифрового прототипа.*

**Модуль Г. Коммерческая иллюстрация**

*Время на выполнение модуля* 4 часа

**Задания:** Разработка иллюстраций, которые дополняют и раскрывают содержание статьи, книги, рекламного слогана, общественного явления. Эти изображения могут быть очень разными как по своим функциям, так и по технике исполнения. Выполнение каждого задания – это создание и сохранение отдельных иллюстраций как статичных, так и анимированных.

*Результатом выполнения заданий модуля является распечатанный или подготовленный для публикации продукт.*

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

Общая продолжительность конкурсного задания не менее 12 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 5 часов в зависимости от уровня чемпионата и задания).

В рамках регионального этапа Конкурсное задание разрабатывается главным Региональным экспертом согласно проекту задания 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, которые открываются только в дни проведения модуля. В кейсе описывается бриф, информация о разрабатываемом продукте, особенные конструктивные и технические параметры, дополнительные ограничения. 30% изменений вносится в типовое конкурсное задание в Д-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. Модули могут быть как отдельными, независимы друг от друга, так и быть частями одного проекта.

Знакомство с кейсом участниками и экспертами происходит в дни проведения чемпионата (Д1 и Д2) перед выполнением соответствующего модуля.

Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений:

* Информационный дизайн (социальные медиа, экраны цифровых вывесок, значок мобильного приложения, интерфейс приложения, интерактивное меню, карточки маркетплейса, интернет-баннер, дизайн сайта, дизайн мобильных приложений).
* Многостраничные цифровые публикации (электронные книги, интерактивные журналы, электронные рекламные брошюры, объединение данных, простые анимированные gif файлы, интерактивные формы, слайд-шоу изображений или аналогичные коммуникационные интерактивные проекты)
* Корпоративный дизайн и айдентика (анимированные логотипы, разработка дизайна ботов, персонажей, интерактивные пиктограммы и иконки, формы электронных писем)
* Иллюстрация для рекламы (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 для печатных и электронных изданий (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.
* Цифровая иллюстрация (интерфейсы сайтов, мобильных приложений, игр, рекламные баннеры, рекламный пост, анимированные заставки, анимационная инфографика, иконки, пиктограммы).

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.

* Клавиатура;
* Графический планшет, мышь;

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;
* Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod, смарт-часы и т.д.).

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. Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Цифровой дизайн».

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)