

**Проект конкурсного задания**

**для регионов 2018\2019**

**Компетенция**

**«Графический дизайн»**

**«Создание продуктов графического дизайна»**

Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. Введение
2. Формы участия в конкурсе
3. Задание для конкурса
4. Модули задания и необходимое время
5. Критерии оценки
6. Необходимые приложения

Количество часов на выполнение задания: 8 ч.

**ВВЕДЕНИЕ**

**1.1. Название и описание профессиональной компетенции.**

1.1.1 Название профессиональной компетенции: Графический дизайн.

1.1.2. Описание профессиональной компетенции.

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин. Профессия графического дизайнера имеет несколько направлений, и один дизайнер может работать либо в одном из них, либо совмещать два или три направления. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернет. Графические дизайнеры работают в дизайн-студиях, брендинговых и рекламных агентствах, издательствах, на любых государственных предприятиях и в частных фирмах, предпочитающих держать в штате собственного дизайнера.

К важным качествам дизайнера относятся: развитый художественный вкус, образное и объемно-пространственное мышление, инициативность, креативность, изобретательность, чувство стиля, зрительная память, вовлеченность в современную культуру.

Дизайнер должен уметь выражать свои идеи в графике (что также часто называют рисунком от руки). Знать истории искусств, дизайна и их современного состояния. Владеть специализированными компьютерными программами: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign и др.

**1.2. Область применения**

1.2.1. Каждый Эксперт и Участник обязан ознакомиться с данным проектом конкурсного задания.

**1.3. Сопроводительная документация**

1.3.1. Поскольку данный проект конкурсного задания содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

* «WorldSkills Russia», Техническое описание. Графический дизайн;
* «WorldSkills Russia», Правила проведения чемпионата
* Принимающая сторона – Правила техники безопасности и санитарные нормы.

**2. ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ**

Индивидуальный конкурсный проект.

# ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА

Содержанием конкурсного задания является создание продуктов графического дизайна. Участники соревнований получают техническое задание с описанием всех требований к продукту. Проект делится на несколько модулей со своими подзадачами. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно.

Конкурсный проект должен быть выполнен в соответствии со всеми требованиями.

Окончательные аспекты критериев оценки уточняются членами жюри. Оценка производится как в отношении работы модулей, так и в отношении процесса выполнения конкурсной работы. Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, такой участник может быть отстранен от конкурса.

Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

Конкурсное задание должно выполняться помодульно. Оценка также происходит от модуля к модулю.

# МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Так как задание секретное и разрабатывается индустрией совместно с менеджером компетенции, то знакомство с заданием происходит в дни чемпионата.

**Ниже приведен пример формирования проекта задания.**

Модули и время сведены в таблице 1 (для примера формирования)

Таблица 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование модуля | Рабочее время | Время на задание |
| 1 | Модуль 1: **Фирменный стиль и продукты бренбдука.** Разработать фирменную символику: логотип, паттерн, визитку со сгибом, фирменный бланк. А также сувенирную продукцию: папку-конверт с держателем для бумаг.  ТЕМА ЗАДАЕТСЯ ПЕРЕД КОНКУРСОМ | С1 9.00-11.00 | 2 часа |
| 2 | Модуль 2: **Информационный дизайн**  Разработать шрифтовую афишу и иллюстрированный календарь  ТЕМА ЗАДАЕТСЯ ПЕРЕД КОНКУРСОМ | С1 11.00-13.00 | 2 часа |
| 3 | Модуль 3: **Многостраничный дизайн**  Разработать обложку и 2 разворота книги-гида с использованием авторской графики, где один из разворотов должен быть представлен в виде инфографики.  Оформить макет книги-гида.  ТЕМА ЗАДАЕТСЯ ПЕРЕД КОНКУРСОМ | С2 14.00-16.00 | 2 часа |
| 4 | Модуль 4: **Упаковка**  Разработать дизайн упаковки. Необходимо придумать упаковку, которая может использоваться после того, как ее открыли (это может быть коробка, в которой и в дальнейшем можно сберегать продукт, например карандаши).  ТЕМА ЗАДАЕТСЯ ПЕРЕД КОНКУРСОМ | С2 16.30-19.00 | 2 часа |

**Модуль 1: Фирменный стиль и элементы бренбдука.**

Разработать фирменную символику для холдинга пищевой промышленности: логотип, паттерн, визитку со сгибом, фирменный бланк,. А также сувенирную продукцию: папку-конверт с держателем для бумаг.

Элементы фирменного стиля и эскизы сувенирной продукции должны быть распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Модуль 2:** **Информационный дизайн.**

Разработать шрифтовую афишу и иллюстрированный календарь крупнейшего фестиваля фильмов, посвященных природе.

Представить в виде PDF-файла, готового к печати.

Результат должен быть распечатан и наклеен на презентационный щит.

**Модуль 3: Многостраничный дизайн.**

Разработать обложку и 2 разворота книги-гида по фестивалю фильмов о природе, с использованием авторской графики, где один из разворотов должен быть представлен в виде инфографики.

Представить в виде PDF-файла, готового к печати.

Результат должен быть распечатан и собран.

**Модуль 4: Упаковка.**

Разработать дизайн упаковки для кофе. Необходимо придумать упаковку, которая может использоваться после того, как ее открыли (это может быть коробка, в которой и в дальнейшем можно сберегать продукт, например карандаши).

Представить в виде PDF-файла, готового к печати.

Результатом является выклеенный макет коробки.

# КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов таблица 2. Общее количество баллов задания/модуля по всем критериям оценки составляет 100.

Таблица 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | КРИТЕРИИ | | | | | | | ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ НА РАЗДЕЛ | | БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ | |
|  |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | |
| РАЗДЕЛ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ | **1** |  |  | 4,00 | 1,00 | 1,25 | 0,25 | 1,00 | | 7.50 | 6,00 |
| **2** |  | 3,75 |  |  | 2,50 |  | 0,50 | | 6,75 | 6,00 |
| **3** | 11,00 | 9,75 |  |  |  |  |  | | 20,75 | 22,00 |
| **4** |  |  | 12,00 | 7,00 |  |  |  | | 19,00 | 22,00 |
| **5** |  |  |  |  | 9,50 | 20,00 | 1,50 | | 31,00 | 22,00 |
| **6** |  | 12,00 |  |  | 2,00 |  | 1,00 | | 15,00 | 22,00 |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ |  | 11,00 | 25,50 | 16,00 | 8,00 | 15,25 | 20,25 | 4,00 | | 100,00 | 100,00 |

|  |  |
| --- | --- |
| Критерий | Расшифровка |
|
| А | Творческий процесс |
| В | Итоговый дизайн |
| С | Технические параметры создания продукта |
| D | Печать и макетирование |
| Е | Знание технических параметров для печати |
| F | Параметры сохранения и форматы |
| G | Soft skills |

**Judgment (судейская оценка) -** Присуждаются баллы от 0 до 3. Данную оценку выставляют три независимых эксперта из индустрии.

**Measurement (измерения)** – выставляют эксперты-компатриоты, сгруппированные в группы по 3-4 человека, причем работу своего участника эксперт не оценивает.

**6. НЕОБХОДИМЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ**

**Оборудование и материалы участники приносят с собой**

**Используемое ПО**

* Adobe Photoshop
* CorelDraw

**Оборудование и материалы**

* ПК (с характеристиками, достаточным для комфортной работы с Иллюстраторами), с установленными ПО