МО «Сунтарский наслег»
МКУ МОУО МР Сунтарский улус (район)
МБУ ДО «Сунтарский центр детского творчества им. Н.М.Родионовой»

Наслежный детский чемпионат «KidSkills»

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ
«Графический дизайн»

Возрастная категория
8-9 лет
10-11 лет

с.Сунтар - 2021

1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1 Название компетенции KidSkills:

«Графический дизайн»

1.2 Описание компетенции KidSkills:

Под графическим дизайном понимается множество компетенций и аспектов. Разнообразие компетенций в данной отрасли очень велико, поэтому обычно люди, занятые в ней, являются специалистами узкого профиля. В результате графическим дизайном может заниматься команда, в которой каждый участник обладает собственными сильными сторонами, специализацией и ролью в процессе разработки.

Специалисты в сфере графического дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Они также могут заниматься распечаткой или размещением продукции онлайн. Эта сфера характеризуется непосредственным взаимодействием с клиентом, что требует развитых навыков коммуникации для успешного достижения целей, поставленных заказчиком. В сфере графического дизайна ценятся развитые навыки взаимодействия, исследовательские, дизайнерские, технические навыки. Для этого, в свою очередь, требуется понимание целевой аудитории, рынков, тенденций, культурных различий и желаний клиента. Такие специалисты должны уметь работать в формальных и неформальных коллективах либо самостоятельно.

По завершении этапа исследования и планирования производится интерпретация задания для его выполнения с использованием подходящего специализированного ПО. Работа должна соответствовать техническим требованиям к выводу или размещению онлайн. Для таких специалистов важно понимание всех этапов работы, включая ограничения, связанные с процессом печати. Эти навыки также применяются при изменении или усовершенствовании проектов.

В рамках этой сферы возможны разные варианты трудоустройства. К ним относятся внештатная работа, предпринимательство, работа в рекламной компании, проектном бюро, типографии или компании, в составе которой есть отдел дизайна. Возможна как широкая, так и узкая специализация. Последняя характерна для графических дизайнеров, художников-оформителей, специалистов по допечатной подготовке, шрифтовому оформлению, наборщиков, художников шрифтов, специалистов по обработке изображений, иллюстраторов, художественных директоров, заведующих производством, специалистов по цифровой печати, дизайнеров информации, издателей, специалистов по упаковке.

2. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Содержанием конкурсного задания компетенции Графический дизайн являются: **разработка дизайна футболки на тему: «Disney»**

2.1. Форма участия в конкурсе

Форма участия - индивидуальная
Возрастная категория - 8-9 лет, 10-11 лет.

2.2. Модули задания и необходимое время

Модули и время сведены в таблице 1

Таблица 1.

Модуль описание	Время выполнения
Модуль А Эскиз футболки	60мин
Модуль В Разработка дизайна футболки на тему **«Disney»**	60 мин
ИТОГО:	**2 часа (120 мин)**

3.2. Требования к содержанию и оформлению

К содержанию:

Футболки Дисней всегда были и останутся модными, оригинальными и креативными как для детей, так и взрослых. Красивые и современные, яркие и забавные, нежные и воинственные, с принтом **Disney**.

Целевая аудитория – дети 8-9 лет, 10-11 лет.

Ваша задача разработать дизайн футболки «**Disney**» для своего друга с использованием компьютерных программ Paint, и др. Результатом является файл в формате JPEG.

Требования, предъявляемые к разработке фирменного стиля:

1. Дизайн футболки

Разработать дизайн футболки с принтом «**Disney**».

Обязательные элементы

- Изображения png персонажи **Disney**
- Вспомогательные для дизайна изображения

Технические характеристики:

• файл в формате JPEG.

• компьютерные программы Paint, и др.

2. Итоговая композиция

Готовый дизайн футболки файл в формате JPEG.

3. . ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ, РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Стол
2. Стул
3. Компьютер (ноутбук)
4. Сетевые фильтры
5. Графический планшет (если есть необходимость)
6. Коврик настольный (любой)

4. SOFT\HARD SKILLS

SOFT SKILLS	HARD SKILLS
• креативное мышление • планирование • нацеленность на результат • решение проблем • принятие решений	• навыки проектирования • владение техникой аппликация • воображение, логическое и пространственное мышление

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

2.1. Организация работы и управление

Участник должен знать и понимать:

- Нормативы охраны труда;
- Методы работы в группе для достижения общей цели;
- Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов.

Участник должен уметь:

- Действовать самостоятельно и профессиональным образом;
- Справляться с многозадачностью;
- Демонстрировать умение распоряжаться временем.

2.2. Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений

Участник должен знать и понимать

- Важность умения внимательно слушать;
- Как обеспечить то, чтобы команда успешно изучала проект и получала основные сведения о нем.

Участник должен уметь:

- Использовать навыки устного общения для умения наладить логическое и легкое для понимания общение.

2.3. Решение проблем

Участник должен знать и понимать:

-Общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса;

- Как решать вопросы небольшой сложности, связанные с ПО и печатью.

Участник должен уметь:

- Использовать навыки организации рабочего времени;
- Использовать навыки организации рабочего времени;
- Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии.

2.4. Неизмеримые компетенции

Участник должен знать и понимать:

- Как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;
- Принципы и элементы разработки оформления.

Участник должен уметь:

- Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- Трансформировать идею в креативное и приятное оформление.

2.5. Измеримые компетенции

Участник должен знать и понимать:

- Стандарты выполнения презентаций;
- Приложения ПО;
- Цветовые модели.

Участник должен уметь:

- Макетировать в соответствии со стандартами презентации;
- Сохранять файлы в соответствующем формате;
- Использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом.