

# **Проект конкурсного задания для Национального чемпионата 2020г**

## **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: 16 ч.

Разработано экспертами WSR:

Филиппова О

Ермаков А

Минаева О

Страна: Россия

# 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, Acrobat PRO.

## 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.

## 3. 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.

## 4. 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	<b>Модуль 1: Многостраничный дизайн</b> Разработать дизайн-макет обложки и внутреннего блока книги для издательства, выпускающих учебную литературу, используя требований по оформлению технического текста, заверстки иллюстраций, сборки автоматического оглавления. Создание печатной рекламной продукции для рекламы нового издания на профильных мероприятиях. Создание цифровой рекламы с гиперссылками и опросником на основе электронных форм.	C1 10.00-17.00	6 часов
2	<b>Модуль 2: Корпоративный дизайн</b> Использование формы (геометрической) при разработке фирменного стиля для компании, специализирую-	C2 9.00-15.00	5 часов

	щейся в сфере услуг. Показать фирменный стиль в интерьере на примере работы с фирменным шрифтом, символикой и графикой. Разработка корпоративной атрибутики. Разработка дизайна корпоративной газеты.		
3	<b>Модуль 3: Дизайн упаковки</b> Для реализации товара необходимо разработать упаковку с учетом фирменного стиля компании на определенном типе бумаге с последующей визуализацией мокапа. А также разработка серии вкладышей при помощи автоматизации (Data Merge).	С3 9.00-15.00	5 часов

### Модуль 1: Многостраничный дизайн

Разработать дизайн-макет обложки и внутреннего блока книги для издательства, выпускающих учебную литературу, с использованием требований по оформлению технического текста, заверстки иллюстраций, сборки автоматического оглавления и других автоматических функций при работе с книгой.

Создание печатной рекламной продукции для рекламы нового издания на профильных мероприятиях.

Создание цифровой рекламы с гиперссылками и опросником на основе электронных форм. Представить в виде PDF-файлов различного типа (печатный и интерактивный).

### Модуль 2: Корпоративный дизайн

Использование формы (геометрической) при разработке фирменного стиля для компании, специализирующейся в сфере услуг. Показать работу фирменного стиля в интерьере на примере с фирменным шрифтом, символикой и графикой.

Разработка корпоративной атрибутики.

Разработка дизайна корпоративной газеты.

Представить разработанную продукцию в виде PDF-файла, готовых к печати.

Результат корпоративной атрибутики должен быть собран на одном листе для презентации.

### Модуль 3: Дизайн упаковки

Для реализации товара разработать дизайн упаковки с учетом фирменного стиля компании на определенном типе бумаге с последующей визуализацией мокапа.

А также разработка серии вкладышей при помощи автоматизации (Data Merge).

Результатом визуализации является электронный 3d макет упаковки.

Представить серию вкладышей в виде PDF-файла, готовому к печати с раскладкой на одном листе.

## 5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов

2. Общее количество баллов задания/модуля по всем критериям оценки составляет 100.

Таблица 2

Критерий		Баллы		
		Мнение судей	Измери- мая	Всего
<b>A</b>	Творческий процесс	15		15,00
<b>B</b>	Итоговый проект	30		30,00
<b>C</b>	Технические параметры создания продукта		15	15,00
<b>D</b>	Печать и макетирование	5	5	10,00
<b>E</b>	Знание технических параметров при печати		20	20,00
<b>F</b>	Сохранение и формат файла		10	10,00
<b>Всего</b>		50	50	100

Критерий	Расшифровка
A	Творческий процесс
B	Итоговый дизайн
C	Технические параметры создания продукта
D	Печать и макетирование
E	Знание технических параметров для печати
F	Параметры сохранения и форматы

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

**Measurement (измерения)** – выставляют независимые эксперты, сгруппированные в группы по 3 человека.

## 6. НЕОБХОДИМЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Не требуется