ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«Графический дизайн»

Автономная некоммерческая организация "Агентство развития профессионального мастерства (Ворлдскиллс Россия)" (далее WSR) в соответствии с уставом организации и правилами проведения конкурсов установила нижеизложенные необходимые требования владения этим профессиональным навыком для участия в соревнованиях по компетенции.

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ 3
1.1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ 3
1.2. ВАЖНОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА 5
1.3. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ 5
2. СТАНДАРТ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS) 6
2.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СТАНДАРТЕ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS) 6
3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ 10
3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 11
4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ 12
4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ 12
4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ 13
4.3. СУБКРИТЕРИИ 14
4.4. АСПЕКТЫ 14
4.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА) 15
4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА 16
4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК 16
4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 17
4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ 24
5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ 25
5.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 25
5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ 26
5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ 31
5.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ 32
5.5 УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ 33
5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ 34
6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ 34
6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ 34

6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА 34
6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ 35
6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ.....35
7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ.....35
7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ 35
7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ 35
8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ.....35
8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ.....35
8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX).....36
8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ.....37
8.4. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ 40
9. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ 14-16 ЛЕТ 40

Copyright © «ВОРЛДСКИЛЛС РОССИЯ»
Все права защищены

Любое воспроизведение, переработка, копирование, распространение текстовой информации или графических изображений в любом другом документе, в том числе электронном, на сайте или их размещение для последующего воспроизведения или распространения запрещено правообладателем и может быть осуществлено только с его письменного согласия.

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1.1 Название профессиональной компетенции:

Графический дизайн

1.1.2 Описание профессиональной компетенции.

Технология графического дизайна включает в себя множество различных навыков и дисциплин в производстве графического дизайна и продукции. Разнообразие навыков, необходимых в отрасли, очень велико: люди, работающие в этой области, обычно 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 производством печатных или онлайн-изданий и интегрировать возможные цифровые медиа для визуальной коммуникации. Люди, работающие в этой отрасли, часто тесно сотрудничают со своими клиентами и должны быть эффективными коммуникаторами, чтобы успешно достигать целей клиента. Они требуют сильных интерактивных, исследовательских, дизайнерских и технических навыков в области искусства и дизайна, чтобы соответствовать отраслевым стандартам. Чтобы достичь этого, они должны понимать целевую аудиторию, рынки, тенденции, культурные различия и то, что хочет клиент. Они должны уметь работать либо в формальных, либо в неформальных командах, 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 он-лайн. 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.

Юниорская линейка разработана для демонстрации и оценки навыков в области дизайна корпоративной айдентики, рекламы и упаковки. Участники должны разработать дизайн в соответствии с уровнем сложности сформированности навыков.

Основная линейка чемпионатов включает проверку навыков в области многостраничного и интерактивного дизайна, корпоративного и информационного, а также дизайн упаковки и цифровой дизайн. Участникам необходимо помимо традиционных печатных дизайн-макетов разрабатывать и презентовать продукт интерактивного и цифрового дизайна с учетом требований современных технологий и запросов потребителей.

Вузовская линейка разработана для демонстрации и оценки исследовательских, дизайнерских и технических навыков. Участники вузовской линейки должны провести анализ рынка, составить целевой портрет потребителя, презентовать готовый продукт и защитить свое дизайнерское решение.

1.2. ВАЖНОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА

Документ содержит информацию о стандартах, которые предъявляются участникам для возможности участия в соревнованиях, а также принципы, методы и процедуры, которые регулируют соревнования. При этом WSR признаёт авторское право WorldSkills International (WSI). WSR также признаёт права интеллектуальной собственности WSI в отношении принципов, методов и процедур оценки.

В документе оговариваются основные принципы, методы и процедуры, которые регулируют вышеуказанные соревнования WS, WSJ и Вузовский чемпионаты.

Каждый эксперт и участник должен знать и понимать данное Техническое описание.

1.3. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Поскольку данное Техническое описание содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- WSR, Регламент проведения чемпионата;
- WSR, онлайн-ресурсы, указанные в данном документе.
- WSR, политика и нормативные положения
- Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции

2. СТАНДАРТ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS)

2.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СТАНДАРТЕ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS)

WSSS определяет знание, понимание и конкретные компетенции, которые лежат в основе лучших международных практик технического и профессионального уровня выполнения работы. Она должна отражать коллективное общее понимание того, что соответствующая рабочая специальность или профессия представляет для промышленности и бизнеса.

Целью соревнования по компетенции является демонстрация лучших международных практик, как описано в WSSS и в той степени, в которой они могут быть реализованы. Таким образом, WSSS является руководством по необходимому обучению и подготовке для соревнований по компетенции.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний и понимания осуществляется посредством оценки выполнения практической работы. Отдельных теоретических тестов на знание и понимание не предусмотрено.

WSSS разделена на четкие разделы с номерами и заголовками.

Каждому разделу назначен процент относительной важности в рамках WSSS. Сумма всех процентов относительной важности составляет 100.

В схеме выставления оценок и конкурсном задании оцениваются только те компетенции, которые изложены в WSSS. Они должны отражать WSSS настолько всесторонне, насколько допускают ограничения соревнования по компетенции.

Схема выставления оценок и конкурсное задание будут отражать распределение оценок в рамках WSSS в максимально возможной степени. Допускаются колебания в пределах 5% при условии, что они не исказят весовые коэффициенты, заданные условиями WSSS.

Раздел	
1	**Организация работы и управление**
	Специалист должен знать и понимать: • Правила охраны труда, безопасные методы работы • Временные ограничения, действующие в отрасли • Отраслевые термины • Характер и цели технических условий заказчика и проектов • Соответствующее использование программного обеспечения для получения требуемых результатов • Методы работы в рамках организационных ограничений • Методы работы в команде для достижения общей цели
	Специалист должен уметь: • Понимать технические условия заказчика и проекта; • Выдерживать графики реализации проектов; • Действовать самостоятельно и профессиональным образом; • Организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений; • Понимать проекты в направлении определения путей минимизации затрат и рационализации расходов для заказчика и компании; • Устранять отставания от графика; • Решать проблемы и адаптироваться к изменениям в проекте; • Справляться с многозадачностью; • Демонстрировать навыки тайм-менеджмента • Изучать проект, чтобы иметь основные сведения о нем.
2	**Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений**
	Специалист должен знать и понимать: • Важность умения внимательно слушать • Методы изучения проекта и получения разъяснений / вопросы заказчику • Как наглядно представлять и истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, которые соответствуют его требованиям относительно конструкции и сокращения расходов • Значение построения и поддержания продуктивных рабочих отношений • Важность разрешения недопониманий и конфликтных ситуаций • Как обеспечить то, чтобы команда успешно изучала проект и получала основные сведения о нем
	Специалист должен уметь:

	• Использовать навыки повышения грамотности для:
	  ○ Соблюдения документальных инструкций к проекту;
	  ○ Понимания инструкции по организации рабочего места и другой технической документации;
	  ○ Осведомленности о последних рекомендациях по отрасли;
	  ○ Возможности кратко знакомить с ними заказчика и подтвердить его проектные решения.
	• Использовать навыки устного общения для:
	  ○ Умения наладить логическое и легкое для понимания общение;
	  ○ Обеспечения конфиденциальности при общении с заказчиком;
	  ○ Организации и проведения презентации для заказчика;
	  ○ Постановки надлежащим образом вопросов заказчику;
	  ○ Использования настойчивости и такта при общении с заказчиком.
	• Показа визуальной разработки посредством эскизов.

3	**Решение проблем**
	Специалист 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.
	Специалист должен уметь: • Использовать аналитические навыки для определения требований технических условий; • Использовать навыки решения проблем для нахождения решения, отвечающего требованиям, вытекающим из технических условий; • Использовать навыки организации рабочего времени; • Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии.
4	**Инновации, креативность и дизайн**
	Специалист должен знать и понимать: • Креативные тенденции в отрасли; • Как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию; • Принципы и методы адаптации графики для различных целей; • Различные целевые рынки и элементы проекта оформления, которые отвечают требованиям каждого рынка; • Протоколы поддержки корпоративной идентичности, инструкции по бренду и стилю;

	• Как обеспечить единый подход и улучшить проект; • Принципы творческого подхода к разработке оформления, которое доставляет удовольствие; • Современные тенденции, используемые при разработке • Принципы и элементы разработки оформления; • Стандартные размеры, форматы и установки, в большинстве случаев используемые в отрасли.
	Специалист должен уметь: • Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию; • Создавать (включая фотосъемку), изменять и оптимизировать изображения как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме; • Анализировать целевой рынок и продукт, подлежащий разработке; • Создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку; • Учитывать влияние каждого элемента, добавляемого в процессе разработки; • Использовать все требуемые для создания проекта элементы; • Соблюдать существующие принципы корпоративного стиля и руководства по стилю • Поддерживать концепцию оригинального оформления и улучшать внешнюю привлекательность; • Трансформировать идеи в креативное и приятное оформление.
5	**Технические аспекты разработки и вывод**
	Специалист должен знать и понимать: • Технологические тенденции и направления развития в отрасли; • Различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения; • Стандарты выполнения презентаций для заказчика; • Обработку и редактирование изображения; • Соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие; • Цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; • Метки печати и метки под обрез; • Тиснения, позолоты, лаки; • Приложения ПО; • Различные типы бумаги и поверхностей (субстратов).

	Специалист должен уметь: • Создавать макеты прототипов для презентации; • Макетировать в соответствии со стандартами презентации; • Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати; • Корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям; • Вносить корректировку цветов в файл; • Сохранять файлы в соответствующем формате; • Использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом; • Организовывать и поддерживать структуру папок в директориях ПК (для итогового вывода продукта и архивирования).
	Всего

Спецификация стандарта Worldskills (WSSS) для Основной линейки и ВУЗов

Раздел		Важность (%)
1	Организация работы и управление	10
2	Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений	10
3	Решение проблем	10
4	Инновации, креативность и дизайн	35
5	Технические аспекты разработки и вывод	35
Всего		100

Спецификация стандарта Worldskills (WSSS) для Junior линейки

Раздел		Важность (%)
1	Организация работы и управление	10
2	Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений	13
3	Решение проблем	12
4	Инновации, креативность и дизайн	25
5	Технические аспекты разработки и вывод	40
Всего		100

3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ

3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Стратегия устанавливает принципы и методы, которым должны соответствовать оценка и начисление баллов WSR.

Экспертная оценка лежит в основе соревнований WSR. По этой причине она является предметом постоянного профессионального совершенствования и тщательного исследования. Накопленный опыт в оценке будет определять будущее использование и направление развития основных инструментов оценки, применяемых на соревнованиях WSR: схема выставления оценки, конкурсное задание и информационная система чемпионата (CIS).

Оценка на соревнованиях WSR попадает в одну из двух категорий: измерение и судейское решение. Для обеих категорий оценки использование точных эталонов для сравнения, по которым оценивается каждый аспект, является существенным для гарантии качества.

Схема выставления оценки должна соответствовать процентным показателям в WSSS. Конкурсное задание является средством оценки для соревнования по компетенции, и оно также должно соответствовать WSSS. Информационная система чемпионата (CIS) обеспечивает своевременную и точную запись оценок, что способствует надлежащей организации соревнований.

Схема выставления оценки в общих чертах является определяющим фактором для процесса разработки Конкурсного задания. В процессе дальнейшей разработки Схема выставления оценки и Конкурсное задание будут разрабатываться и развиваться посредством итеративного процесса для того, чтобы совместно оптимизировать взаимосвязи в рамках WSSS и Стратегии оценки. Они представляются на утверждение Менеджеру

компетенции вместе, чтобы демонстрировать их качество и соответствие WSSS.

4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ

4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

В данном разделе описывается роль и место Схемы выставления оценки, процесс выставления экспертом оценки конкурсанту за выполнение конкурсного задания, а также процедуры и требования к выставлению оценки.

Схема выставления оценки является основным инструментом соревнований WSR, определяя соответствие оценки Конкурсного задания и WSSS. Она предназначена для распределения баллов по каждому оцениваемому аспекту, который может относиться только к одному модулю WSSS.

Отражая весовые коэффициенты, указанные в WSSS Схема выставления оценок устанавливает параметры разработки Конкурсного задания. В зависимости от природы навыка и требований к его оцениванию может быть полезно изначально разработать Схему выставления оценок более детально, чтобы она послужила руководством к разработке Конкурсного задания. В другом случае разработка Конкурсного задания должна основываться на обобщённой Схеме выставления оценки. Дальнейшая разработка Конкурсного задания сопровождается разработкой аспектов оценки.

В разделе 2.1 указан максимально допустимый процент отклонения, Схемы выставления оценки Конкурсного задания от долевых соотношений, приведенных в Спецификации стандартов.

Схема выставления оценки и Конкурсное задание могут разрабатываться одним человеком, группой экспертов или сторонним разработчиком. Подробная и окончательная Схема выставления оценки и Конкурсное задание, должны быть утверждены Менеджером компетенции.

Кроме того, всем экспертам предлагается представлять свои предложения по разработке Схем выставления оценки и Конкурсных заданий на форум экспертов для дальнейшего их рассмотрения Менеджером компетенции.

Во всех случаях полная и утвержденная Менеджером компетенции Схема выставления оценки должна быть введена в информационную систему соревнований (CIS) не менее чем за два дня до начала соревнований, с использованием стандартной электронной таблицы CIS или других согласованных способов. Главный эксперт является ответственным за данный процесс.

4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Основные заголовки Схемы выставления оценки являются критериями оценки. В некоторых соревнованиях по компетенции критерии оценки могут совпадать с заголовками разделов в WSSS; в других они могут полностью отличаться. Как правило, бывает от пяти до девяти критериев оценки, при этом количество критериев оценки должно быть не менее трёх. Независимо от того, совпадают ли они с заголовками, Схема выставления оценки должна отражать долевые соотношения, указанные в WSSS.

Критерии оценки создаются лицом (группой лиц), разрабатывающим Схему выставления оценки, которое может по своему усмотрению определять критерии, которые оно сочтет наиболее подходящими для оценки выполнения Конкурсного задания.

Сводная ведомость оценок, генерируемая CIS, включает перечень критериев оценки.

Количество баллов, назначаемых по каждому критерию, рассчитывается CIS. Это будет общая сумма баллов, присужденных по каждому аспекту в рамках данного критерия оценки.

4.3. СУБКРИТЕРИИ

Каждый критерий оценки разделяется на один или более субкритериев. Каждый субкритерий становится заголовком Схемы выставления оценок.

В каждой ведомости оценок (субкритериев) указан конкретный день, в который она будет заполняться.

Каждая ведомость оценок (субкритериев) содержит оцениваемые аспекты, подлежащие оценке. Для каждого вида оценки имеется специальная ведомость оценок.

4.4. АСПЕКТЫ

Каждый аспект подробно описывает один из оцениваемых показателей, а также возможные оценки или инструкции по выставлению оценок.

В ведомости оценок подробно перечисляется каждый аспект, по которому выставляется отметка, вместе с назначенным для его оценки количеством баллов.

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции в WSSS. Она будет отображаться в таблице распределения баллов CIS, в следующем формате для основной линейки и ВУЗов:

Критерий									Итого баллов за раздел WSSS	БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ	ВЕЛИЧИНА ОТКЛОНЕНИЯ
Разделы Спецификации стандарта WS (WSSS)		A	B	C	D	E	F	G			
	1	2	4	2		1		1	10	10	0
	2	1	2	4	2	1			10	10	0
	3		4	4		1		1	10	10	0

	4	12	10		5	4		4	35	35	0
	5		10	5	3	8	5	4	35	35	0
Итого баллов за критерий		15,00	30,00	15,00	10,00	15,00	5,00	10,00	100,00	100,00	0

Для юниорской линейки распределение аспектов согласно уровням WSSS будет выглядеть следующим образом:

Критерий								Итого баллов за раздел WSSS	БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ	ВЕЛИЧИНА ОТКЛОНЕНИЯ
Разделы Спецификации стандарта WS (WSSS)		A	B	C	D	E	F			
	1	5					5	10	10	0
	2	5	2	2	2	2		13	13	0
	3		8	4				12	12	0
	4	5	10		5	5		25	25	0
	5		10	9	3	13	5	40	40	0
Итого баллов за критерий		15,00	30,00	15,00	10,00	20,00	10,00	100,00	100,00	0

4.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА)

При принятии решения используется шкала 0–3. Для четкого и последовательного применения шкалы судейское решение должно приниматься с учетом:

- эталонов для сравнения (критериев) для подробного руководства по каждому аспекту
- шкалы 0–3, где:
    - 0: исполнение не соответствует отраслевому стандарту;
    - 1: исполнение соответствует отраслевому стандарту;
    - 2: исполнение соответствует отраслевому стандарту и в некоторых отношениях превосходит его;
    - 3: исполнение полностью превосходит отраслевой стандарт и оценивается как отличное

Каждый аспект оценивают три эксперта, каждый эксперт должен произвести оценку, после чего происходит сравнение выставленных оценок. В случае расхождения оценок экспертов более чем на 1 балл, экспертам необходимо вынести оценку данного аспекта на обсуждение и устранить расхождение.

4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА

Оценка каждого аспекта осуществляется тремя экспертами. Если не указано иное, будет присуждена только максимальная оценка или ноль баллов. Если в рамках какого-либо аспекта возможно присуждение оценок ниже максимальной, это описывается в Схеме оценки с указанием измеримых параметров.

4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК

Окончательное понимание по измеримым и судейским оценкам будет доступно, когда утверждена Схема оценки и Конкурсное задание. Приведенная таблица содержит приблизительную информацию и служит для разработки Оценочной схемы и Конкурсного задания.

Для основной линейки и ВУЗов

Критерий		Баллы		
		Мнение судей	**Измеримая**	**Всего**
A	**Творческий процесс**	**15**		**15,00**

B	Итоговый проект	30		30,00
C	Программно-аппаратное обеспечение		15	15,00
D	Навыки визуальной презентации	5	5	10,00
E	Знание допечатной подготовки		15	15,00
F	Сохранение и форматы файла		5	5,00
G	Интеграция цифровых носителей		10	10,0
Всего		50	50	100

Для юниорской линейки

Критерий		Баллы		
		Мнение судей	Измеримая	Всего
A	Творческий процесс	15		15,00
B	Итоговый проект	30		30,00
C	Программно-аппаратное обеспечение		15	15,00
D	Навыки визуальной презентации	5	5	10,00
E	Знание допечатной подготовки		20	20,00
F	Сохранение и форматы файла		10	10,00
Всего		50	50	100

4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Ниже приведен пример различных аспектов и применения к ним шкалы оценки. Характер разработки модулей обусловливает возможность применения технического подхода к одним модулям и оценочного — к другим.

Критерий A — Творческий процесс

A.1 Идеи и оригинальность проекта

A.2 Понимание целевого рынка

A.3 Единство и связь между всеми заданиями (если применимо)

Критерий B — Итоговый проект

B.1 Качество визуальной композиции (эстетическая привлекательность, баланс) проекта

B.2 Визуальное воздействие и коммуникационная информативность проекта

B.3 Качество типографики для оформления (выбор шрифта, читаемость, форматирование)

B.4 Качество цветов в проекте (подбор, баланс, гармоничность)

B.5 Качество обработки изображений (ретушь, клонирование, наложение, настройки цвета т.д.)

B.6 Качество перерисовки объектов в векторном приложении для дизайна

B.7 Качество оформления других элементов (диаграммы, графики, таблицы, карты, оформление абзаца и т.д.)

B.8 Качество смонтированной презентации или 3D сборки

Критерий C — Программно-аппаратное обеспечение

C.1 Разрешение связанных, встроенных или оригинальных изображений в соответствии с заданием

C.2 Цветовой режим связанных изображений, указанный в задании

C.3 Размеры изображения или элемента в соответствии с требованиями задания

C.4 Использование таблиц стилей или основных элементов в макете в соответствии с требованиями задания

C.5 Окончательные размеры макета в соответствии с требованиями задания

C.6 Наличие всего указанного текста в задании

C.7 Наличие всех указанных элементов в задании

C.8 Применение корпоративных стандартов в контексте задания

Критерий D — Навыки визуальной презентации

D.1 Установка распечаток на картоне для презентации

D.2 Представление только распечаток

D.3 Сборка трехмерной модели (компьютерное или ручное проектирование)

D.4 Методы цифровой презентации

Критерий E — Знание допечатной подготовки

E.1 Значение выпуска за обрез в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании

E.2 Линии сгиба, метки обрезки и совмещения представлены в соответствии с требованиями задания

E.3 Значение треппинга в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании

E.4 Значение оверпринта в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании

E.5 Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF соответствуют указаниям в задании

E.6 Дайлайн, клей и метки соответствуют указаниям в задании

Критерий F - Сохранение и формат файла

F. 1 Все файлы сохранены в правильном формате согласно заданию

F. 2 Профиль ICC в изображениях, PDF или макетном файле соответствует указаниям в задании

F. 3 Сохранение в указанном формате PDF в соответствии с требованиями задачи

F. 4 Сохранение в заданном формате

F. 5 Конечная структура папок сохраняется в соответствии с требованиями задачи

F. 6 Экспорт интерактивных PDF файлов в правильном формате, указанном в задании

Критерий G — Интеграция цифровых носителей

G.1 Создание интерактивной формы с контрольными списками, кликабельными и заполняемыми функциями, используемыми в макете по мере необходимости.

G.2 Встроенные носители, такие как звук и видео, используются в макете в соответствии с требованиями задачи

G. 3 Вставка гиперссылок, закладок и кнопок, используются в макете, в соответствии с требованиями задачи

G. 4 Создание эффектов перехода страницы, используемых в макете в PDF-файле, как указано в задании

G. 5 Использование корпоративного стиля, применяемого к мобильному приложению, дизайну интерфейса или интерактивному приложению, соответствует поставленной задаче

G. 6 Создание оглавления с использование интерактивных перекрестных ссылок, применяемые в макете в соответствии с требованиями задачи

G. 7 Галереи и слайд-шоу, применяемые в макете в соответствии с требованиями задачи

G. 8 Всплывающая панель/меню и окна применяемые в макете по мере необходимости в задаче

Критерии оценки мастерства юниорской линейки

Модуль А – Фирменный стиль и продукты брендбдука

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта

- Соблюдение правил верстки и стандартов

– Информационный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль B – Упаковка

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание чертежа развертки
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Критерии оценки мастерства основной линейки:

Модуль A – Многостраничный дизайн и цифровые публикации

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание спуска полос
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов

- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль B – Упаковка

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание чертежа развертки
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Визуализация упаковки

Модуль C – Корпоративный и информационный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль D – Реклама и цифровой дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов

- Подготовка к печати и публикации продуктов
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Алгоритмы создания полиграфических и интерактивных продуктов

Критерии оценки мастерства вузовской линейки:

Модуль А – Фирменный стиль и продукты брендбдука

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Проведение анализа рынка и конкурентной среды
- Разработка и защита презентации

Модуль В – Информационный дизайн и медиа

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка к печати и публикации продуктов
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Алгоритмы создания полиграфических и интерактивных продуктов
- Проведение анализа рынка и конкурентной среды

Модуль С – Многостраничный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию

- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание спуска полос
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Проведение анализа рынка и конкурентной среды

Модуль D – Упаковка

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание чертежа развертки
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Проведение анализа рынка и конкурентной среды

4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ

Главный эксперт и Заместитель Главного эксперта обсуждают и распределяют Экспертов по группам (состав группы не менее трех человек) для выставления оценок. Каждая группа должна включать в себя как минимум одного опытного эксперта. Эксперт не оценивает участника из своей организации.

Для всех модулей применяется один и тот же способ презентации; независимый (-е) разработчик (-и) выбирает(-ют) аспекты, соответствующие модулю. При наличии нескольких заданий в модуле (например, разработка

логотипа и постера), аспекты могут применяться к каждому заданию при необходимости (например, критерий B.6 может применяться к логотипу (одна оценка) и постеру (вторая оценка).

5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

5.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Разделы 2, 3 и 4 регламентируют разработку Конкурсного задания. Рекомендации данного раздела дают дополнительные разъяснения по содержанию КЗ.

Продолжительность Конкурсного задания для основной линейки не должна быть менее 15 и более 22 часов.

Продолжительность Конкурсного задания для линейки Junior не должна быть более 12 часов.

Конкурсное задание для ВУЗов должно длиться не менее 12 и не более 16 часов.

Возрастной ценз участников для выполнения Конкурсного задания:

- Junior 14-16 лет
- СПО 16-22 лет
- МежВуз 17-35 лет

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов WSSS.

Конкурсное задание не должно выходить за пределы WSSS.

Оценка знаний участника должна проводиться исключительно через практическое выполнение Конкурсного задания.

При выполнении Конкурсного задания не оценивается знание правил и норм WSR.

5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание должно включать в себя общую информацию - название модуля, допустимые форматы файлов, правила работы с текстом дополнительные требования к макетам, данные о медиа файлах, прилагаемых к заданию; инструкцию, в которой прописываются пути сохранения файлов; представление, в котором описывается компания для которой предстоит выполнить задание, ее целевая аудитория и даются ключевые слова; задание, в котором подробно излагаются требования заказчика, указывается программное обеспечение, необходимые элементы, технические требования и выходные файлы.

Конкурсное задания для юниорской линейки содержит 2 модуля:

Модуль А (4 часа). Фирменный стиль и продукты бренбдука с элементами информационного дизайна:

Выполняемая работа:

- Создание логотипа компании заказчика;
- Формирование правил использования логотипа;
- Создание продуктов брендбука;
- Создание макетов сувенирной продукции.

Информационный дизайн:

Выполняемая работа:

- Создание элементов рекламной продукции;
- Создание интерактивного баннера для веб-сайтов;
- Создание страницы сайта;
- Создание элементов дизайна электронного приложения.

Модуль В (4 часа). Упаковка:

Выполняемая работа:

- Чертеж развертки упаковки;
- Отрисовка необходимых элементов;

- Создание макета упаковки;

Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений:

- Дизайн упаковки (стандартный ящик, лоток, разрывная упаковка, этикетка и т.д.). С печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом флексографии с применением составных или плашечных цветов (тексты и заголовки, состав, название бренда, изображения, штрих-коды, линия разъема и т.д.)
- Корпоративный и информационный дизайн (визитная карточка, логотип, фирменный бланк, указатели, символы, графики, таблицы и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом шелкографии с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста, иллюстрация, создание логотипа, символ, векторный рисунок и т.д.)
- Дизайн для рекламы и демонстраций (постеры, транспаранты, билборды, автомобильная картография, рекламные объявления на всю полосу, большой формат и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо на струйном плоттере с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста или слоган, обработка изображений или фотомонтаж, работа с большими файлами и т.д.)

Конкурсное задание основной линейки содержит 4 модуля:

Модуль А (4 часа). Многостраничный дизайн и цифровые публикации:

Выполняемая работа:

- Создание обложки;
- Спуск полос многостраничного издания;
- Отрисовка графических элементов.

- Создание интерактивных публикаций

Модуль B (4 часа). Упаковка:

Выполняемая работа:

- Чертеж развертки упаковки;
- Отрисовка необходимых элементов;
- Создание макета упаковки;

Модуль C (4 часа). Корпоративный и информационный дизайн:

Выполняемая работа:

- Создание логотипа компании заказчика;
- Формирование правил использования логотипа;
- Создание продуктов брендбука;
- Создание макетов сувенирной продукции.

Модуль D. Реклама и цифровой дизайн:

Выполняемая работа:

- Создание элементов рекламной продукции;
- Создание интерактивного баннера для веб-сайтов;
- Создание страницы сайта;
- Создание элементов дизайна электронного приложения.

Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений:

- Многостраничный дизайн и цифровые публикации (обложка и/или внутренние страницы, лифлеты, меню ресторана, газеты, буклеты, электронные книги, объединение данных, простые анимированные gif файлы, интерактивные формы, слайд-шоу изображений или аналогичные коммуникационные интерактивные проекты) Могут включать (заголовки, подзаголовки, текст, изображение, графика, таблицы, другие элементы и т.д.).

- Дизайн упаковки (обычная коробка, лоток, разрывная упаковка, этикетка для уже существующей упаковки, контейнера или аналогичного продукта) может включать текст и заголовки, а также любые другие стандартизированные данные, указанные в задании, визуализация продуктов.
- 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 и цифровой дизайн (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.

Конкурсное задание вузовской линейки содержит 4 модуля:

Модуль А (4 часа). Фирменный стиль и продукты бренбдука:

Выполняемая работа:

- Создание логотипа компании заказчика;
- Формирование правил использования логотипа;
- Создание продуктов брендбука;
- Создание макетов сувенирной продукции.
- Создание презентации
- Защита презентации

Модуль B (4 часа). Информационный дизайн:

Выполняемая работа:

- Создание элементов рекламной продукции;
- Создание интерактивного баннера для веб-сайтов;
- Создание страницы сайта;
- Создание элементов дизайна электронного приложения.
- Анализ конкурентов
- Применение определенного стиля графического дизайна на готовые продукты

Модуль C (4 часа). Многостраничный дизайн:

Выполняемая работа:

- Создание обложки;
- Спуск полос многостраничного издания;
- Отрисовка графических элементов.

Модуль D (4 часа). Упаковка:

Выполняемая работа:

- Чертеж развертки упаковки;
- Отрисовка необходимых элементов;
- Создание макета упаковки;
- Анализ конкурентов и способов выкладки товара на витрины

Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений:

- Корпоративный и информационный дизайн (визитная карточка, логотип(печатный и анимированный), фирменный бланк, указатели, символы, графики, таблицы и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом

шелкографии с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста, иллюстрация, создание логотипа, символ, векторный рисунок и т.д.)

- Дизайн для рекламы и демонстраций (постеры, транспаранты, билборды, автомобильная картография, рекламные объявления на всю полосу, большой формат, электронные опросники и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо на струйном плоттере с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста или слоган, обработка изображений или фотомонтаж, работа с большими файлами и т.д.)
- Дизайн изданий и новые медиа-технологии (обложка или внутренняя полоса журнала, брошюра, меню ресторана, буклет, электронные книги и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги или с использованием рулонной офсетной печатной машины с применением составных или плашечных цветов (заголовки, подзаголовки, текст, изображение, графика, таблицы, основной элемент и т.д.).
- Дизайн упаковки (стандартный ящик, лоток, разрывная упаковка, этикетка и т.д.). С печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом флексографии с применением составных или плашечных цветов (тексты и заголовки, состав, название бренда, изображения, штрих-коды, линия разъема и т.д.

5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание предоставляется участникам в день начала конкурса - помодульно. Для каждой линейки прописываются необходимые данные, выполняемая работа и ее результат.

Формат вывода

Использование программных продуктов AdobePhotoshop или аналога, Illustrator или аналога, InDesign или аналога

Версию определяет Главный эксперт за 6 месяцев до конкурса.

- Техническое задание, отпечатанное на принтере, формат А4;
- Распечатка продуктов на формат А3;
- Файлы, компоненты, и т.п. согласно инструкциям, для конкурсного задания;
- В ходе конкурса каждому участнику разрешается получить не больше двух контрольных распечаток продуктов графического дизайна. Финальная распечатка происходит в конце каждого модуля соревнований.

5.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание разрабатывается по образцам, представленным Менеджером компетенции на форуме WSR (https://forums.worldskills.ru/join/knsm2awvm3pn34oi5zyap4l3/). Представленные образцы Конкурсного задания должны меняться один раз в год.

5.4.1. КТО РАЗРАБАТЫВАЕТ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ/МОДУЛИ

Конкурсное задание разрабатывается внешним (-и) разработчиком (-ами) Конкурсного задания под надзором менеджера компетенций. Конкурсное задание должно быть составлено в соответствии с глоссарием и ведомостями оценок.

5.4.2. КАК РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсное задание или модули разрабатываются независимым (-и) разработчиком (-ами).

Менеджер компетенций руководит работой независимого (-ых) разработчика (-ов), обеспечивая охват содержанием всех необходимых тем и равномерное и справедливое распределение содержания по модулям. Конкурсное задание предполагает оценку широкого спектра творческих и технических компетенций, а также навыков применения ПО.

5.4.3. КОГДА РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсное задание разрабатывается согласно представленному ниже графику, определяющему сроки подготовки документации для каждого вида чемпионатов.

Временные рамки	Локальный чемпионат	Отборочный чемпионат	Национальный чемпионат
Шаблон Конкурсного задания	Берётся в исходном виде с форума экспертов задание предыдущего Национального чемпионата	Берётся в исходном виде с форума экспертов задание предыдущего Национального чемпионата	Менеджер компетенции находит независимого (-ых) разработчика (-ов) модулей. Независимый (-ые) разработчик (-и) определяет тему или направление для каждого модуля.за 6 месяцев до чемпионата
Утверждение Главного эксперта чемпионата, ответственного за разработку КЗ	За 2 месяца до чемпионата	За 3 месяца до чемпионата	За 4 месяца до чемпионата
Публикация КЗ (если применимо)	Не применимо (публикуется только проект задания)	Не применимо	Не применимо
Внесение и согласование с Менеджером компетенции 30% изменений в КЗ	Не применимо	Не применимо	Не применимо
Внесение предложений на Форум экспертов о модернизации ИЛ, ТО, ПЗ, ОТ	В день С+1	В день С+1	В день С+1

5.5 УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Главный эксперт и Менеджер компетенции принимают решение о выполнимости всех модулей и при необходимости должны доказать реальность его выполнения. Во внимание принимаются время и материалы.

Конкурсное задание может быть утверждено в любой удобной для Менеджера компетенции форме.

5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Если для выполнения задания участнику конкурса необходимо ознакомиться с инструкциями по применению какого-либо материала или с инструкциями производителя, он получает их заранее по решению Менеджера компетенции и Главного эксперта. При необходимости, во время ознакомления Технический эксперт организует демонстрацию на месте.

Материалы, выбираемые для модулей, которые предстоит построить участникам чемпионата (кроме тех случаев, когда материалы приносит с собой сам участник), должны принадлежать к тому типу материалов, который имеется у ряда производителей, и который имеется в свободной продаже в регионе проведения чемпионата.

6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ

6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ

Все предконкурсные обсуждения проходят на особом форуме (https://forums.worldskills.ru/join/knsm2awvm3pn34oi5zyap4l3/). Решения по развитию компетенции должны приниматься только после предварительного обсуждения на форуме. Также на форуме должно происходить информирование о всех важных событиях в рамке компетенции. Модератором данного форума являются Международный эксперт и (или) Менеджер компетенции (или Эксперт, назначенный ими).

6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для конкурсантов публикуется в соответствии с регламентом проводимого чемпионата. Информация может включать:

- Техническое описание;
- Проект Конкурсного задания;

- Обобщённая ведомость оценки;
- Инфраструктурный лист;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительная информация.

6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

Проекты конкурсных заданий доступны по адресу www.worldskills.ru.

6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Общее управление компетенцией осуществляется Международным экспертом и Менеджером компетенции с возможным привлечением экспертного сообщества.

Управление компетенцией в рамках конкретного чемпионата осуществляется Главным экспертом по компетенции в соответствии с регламентом чемпионата.

7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ

См. документацию по технике безопасности и охране труда предоставленные оргкомитетом чемпионата.

7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ

Специфичные требования отсутствуют.

8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример

данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

При разработке Инфраструктурного листа для конкретного чемпионата необходимо руководствоваться Инфраструктурным листом, размещённым на форуме экспертов Менеджером компетенции. Все изменения в Инфраструктурном листе должны согласовываться с Менеджером компетенции в обязательном порядке.

На каждом конкурсе технический эксперт должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а также запрещенные элементы.

По итогам соревнования, в случае необходимости, Технический эксперт и Главный эксперт должны дать рекомендации Оргкомитету чемпионата и Менеджеру компетенции о изменениях в Инфраструктурном листе.

8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX)

- Палитры Pantone или аналогичные каталоги образцов;
- Эскизная бумага и ручки;
- Градуировочные таблицы;
- Клавиатура;
- Графический планшет, мышь;
- Нож канцелярский;
- Линейка, стальная линейка;
- Двусторонний скотч.
- Биговка
- Ножницы (только в рамках Регионального чемпионата)

До соревнования эксперт-компатриот передает Техническому эксперту чемпионата по компетенции набор шрифтов (не более 50 шрифтов); все наборы шрифтов доступны всем Конкурсантам во время Чемпионата.

Всем конкурсантам можно использовать музыкальную подборку (эксперты могут добавлять музыку до начала соревнования (не более 50).

8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

- Дополнительные ОЗУ;
- Дополнительные жесткие диски;
- Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;
- Изображения и графические элементы Clipart;
- Клей;
- Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod, смарт-часы и т.д.);
- Конкурсантам не предоставляется доступ к Интернету.
- Ножницы (Отборочный и Национальный чемпионаты, Демонстрационный экзамен)

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.

ТЕМА/ЗАДАНИЕ	ПРАВИЛА ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Технические средства - USB, карты памяти	• Конкурсантам, Экспертам не разрешается приносить какие-либо цифровые устройства хранения данных (ОП, жесткие диски) на рабочую площадку.
Технические средства — персональные портативные компьютеры, планшеты и мобильные телефоны	• Экспертам разрешается использовать персональные портативные компьютеры, планшеты и мобильные телефоны только в помещении Экспертов или за пределами площадки.

	• Конкурсантам не разрешается использовать персональные портативные компьютеры, планшеты, мобильные телефоны.
Технические средства — персональные устройства для фото- и видеосъемки.	• Конкурсантам, Экспертам разрешается использовать персональные устройства для фото- и видеосъемки на рабочей площадке только после завершения Чемпионата в день С3.
Технические средства — другие устройства	• Конкурсантам, Экспертам запрещается приносить клавиатуры и мышь с внутренней памятью.

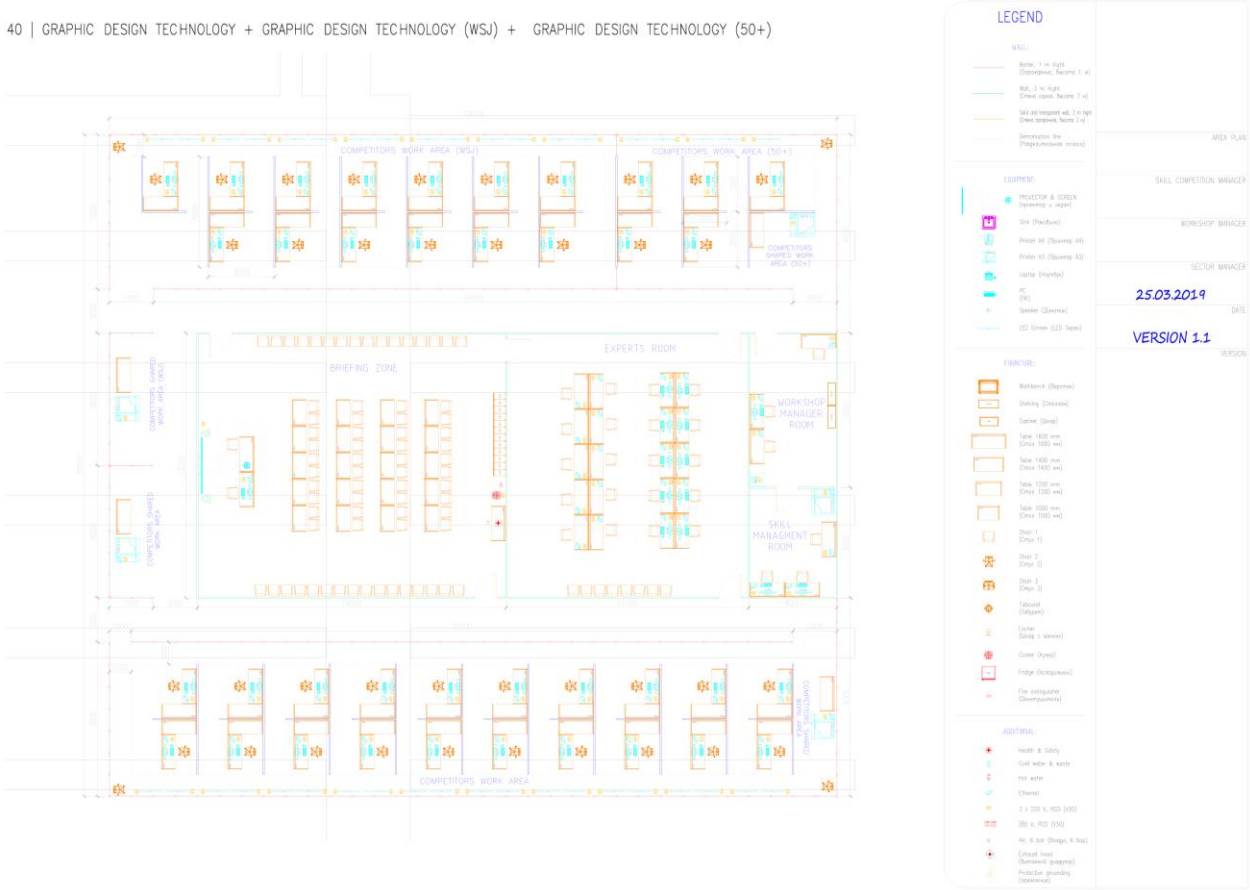
Инструменты / инфраструктура	• Конкурсантам не разрешается пользоваться Интернетом во время нахождения на рабочей площадке.
	• При нахождении на рабочей площадке Конкурсантам запрещается иметь при себе следующее:
	  • Книги, содержащие справочную информацию по дизайну
	  • Изображения и графические элементы Clipart
	  • Клейк (или любое другое клеящее вещество, не соответствующее нормам безопасности)
	  • Картон для монтажа, бумагорезальную машину или коврик для резки (а также любые другие инструменты, которые могут расцениваться как дающие Конкурсанту незаслуженное преимущество).

Чертежи, записи	• Конкурсантам ни при каких обстоятельствах не разрешается приносить на рабочую площадку заметки. Все заметки, которые делают конкурсанты за рабочей станцией, не должны покидать стола конкурсанта. Выносить заметки с рабочей площадки до окончания соревнования в день С3 запрещено.
Отказ оборудования	• В случае отказа оборудования конкурсанты должны немедленно поставить в известность экспертов об этом, подняв руку. Эксперты зафиксируют время, в течение которого Конкурсант не мог использовать свое оборудование. Время, потерянное из-за отказа оборудования, будет предоставлено конкурсанту по окончании стандартного времени на модуль. Дополнительное время на работу, не сохраненную до отказа оборудования, предоставляться не будет.
Охрана труда, техника безопасности и защита окружающей среды	• См. Политику в области охраны труда, техники безопасности и охраны окружающей среды и руководящий документ.

Прочее	● Эксперты не должны находиться на рабочем месте Конкурсанта без своей группы по оцениванию. Находиться на рабочем месте Конкурсанта-компатриота строго запрещено. ● Только Технический эксперт (или Ассистент технического эксперта) может загружать какое-либо ПО или устройства на компьютер Конкурсанта, используемый им в рамках соревнования. ● Конкурсные задания не рассылаются; распространение Конкурсного задания среди Конкурсантов до начала соревнования запрещено.

8.4. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ

Схема конкурсной площадки Национального Чемпионата 2019 (*см. иллюстрацию*).



9. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ 14-16 ЛЕТ

Время на выполнения задания не должны превышать 4 часов в день.

При разработке Конкурсного задания и Схемы оценки необходимо учитывать специфику и ограничения применяемой техники безопасности и охраны труда для данной возрастной группы. Так же необходимо учитывать антропометрические, психофизиологические и психологические особенности данной возрастной группы. Тем самым Конкурсное задание и Схема оценки может затрагивать не все блоки и поля WSSS в зависимости от специфики компетенции.