

ТИПОВОЕ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
ДЛЯ РЕГИОНАЛЬНЫХ ЧЕМПИОНАТОВ
Чемпионатного цикла 2021-2022 гг.
компетенции
«Графический дизайн»
для основной возрастной категории
16-22 года

Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. Форма участия в конкурсе:	2
2. Общее время на выполнение задания:	2
3. Задание для конкурса	2
4. Модули задания и необходимое время	2
5. Критерии оценки.	4
6. Приложения к заданию.	

ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.

1. **Форма участия в конкурсе:** Индивидуальный конкурс

2. **Общее время на выполнение задания:** 16 ч.

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**

Таблица 1.

Наименование модуля		Соревновательный день (C1, C2, C3)	Время на задание
А	Модуль А: Корпоративный и информационный дизайн Разработать логотип, который будет использоваться как в статичном, так и в анимационном формате (на основе gif), стилеобразующие элементы, регистрационную форму для сайта компании и акционный флаер с корпоративным героем для организации, специализирующейся в сфере продаж. Фирменный стиль компании должен быть основан на определенной направлении дизайна.	C1	09.00-13.00 (4 часа)
	Модуль В: Реклама и цифровой дизайн Разработать прототип мобильного приложения в программе Adobe XD для компании, занимающейся сельскохозяйственной деятельностью.	C1	14.00-18.00 (4 часа)

	Создать рекламный продукт для продвижения товара.		
С	Модуль С: Многостраничный дизайн Подготовить дизайн-макет обложки и внутреннего блока подарочного издания для детей. Макет должен быть дополнен авторскими оформительскими элементами.	C2	09.00-13.00 (4 часа)
D	Модуль D: Упаковка Разработать упаковку для продукции с прозрачным элементом/элементами, определенным типом дна и ложементом, учитывая фирменную стилистику компании, специализирующейся в сфере продаж.	C2	14.00-18.00 (4 часа)

Модуль А:

Разработать логотип, который будет использоваться как в статичном, так и в анимационном формате (на основе gif), стилеобразующие элементы, регистрационную форму для сайта компании и акционный флаер с корпоративным героем для организации, специализирующейся в сфере продаж. Фирменный стиль компании должен быть основан на определенной направлении дизайна.

Результатом работы являются подготовленные PDF-файлы к печати, gif файл для интерактивной среды, интерактивный PDF-файл.

Модуль В:

Разработать прототип мобильного приложения в программе Adobe XD для компании, занимающейся сельскохозяйственной деятельностью.

Создать рекламный продукт для продвижения товара.

Результатом является электронный файл прототипа. Распечатанный и накатанный на пенокартон презентационный щит со всеми экранами. PDF-файл рекламного продукта.

Модуль С:

Подготовить дизайн-макет обложки и внутреннего блока подарочного издания для детей. Макет должен быть дополнен авторскими оформительскими элементами.

Результатом работы являются PDF-файлы для печати и сигнальный экземпляр.

Модуль D:

Разработать упаковку для продукции с прозрачным элементом/элементами, определенным типом дна и ложементом, учитывая фирменную стилистику компании, специализирующейся в сфере продаж.

Результатом работы являются подготовленный PDF-файл к печати и распечатанный, собранный 3Д-макет.

5. Критерии оценки.

Таблица 2.

Критерий		Баллы		
		Судейские аспекты	Объективная оценка	Общая оценка
A	Творческий процесс	15		15,00
B	Итоговый проект	30		30,00
C	Технические параметры создания продукта		15	15,00
D	Печать и макетирование	5	5	10,00
E	Знание технических параметров при печати		20	20,00
F	Сохранение и формат файла		10	10,00
Итого		50	50	100