

# **КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

(Региональный этап Чемпионата по профессиональному мастерству "Профессионалы"  
Челябинской области)

*Чемпионатного цикла 2023 г.*

**КОМПЕТЕНЦИИ**

**«Графический дизайн»**

для юниорской линейки

14-16 года

**Время выполнения: 8 часов**

**Разработано:**  
Главный эксперт

**Шишова Е.С.**

**Согласовано:**  
Индустриальный эксперт

**Вальковская Д.А.**

**Согласовано:**  
Менеджер компетенции

**Филиппова О.С.**

## **Модуль А. Разработка айдентики и брендинг (2 часа)**

### **НАПОЛНЕНИЕ**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

### **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку на рабочем столе под названием *YY\_Модуль\_А* (где YY обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки: Задание 1-Задание 4, в них папки «Рабочая» (папка с именем «Рабочая» должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Итоговая» (папка с названием «Итоговая» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «КЕЙС-модуль\_А».
- В случае требования на выходных файлах цветовых шкал, размещаются все используемые цвета дизайна в макете.
- Формат (размер) продукта, разрешение, линкованность и цветовой режим растровых изображений будут проверяться в рабочем файле.
- Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

### **ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

Вы получили заказ на разработку фирменного стиля компании, связанной с общественным питанием.

Бриф, техническое задание и медиа файлы предоставлены в папке «КЕЙС-модуль\_А».

*Заказчик желает получить современный фирменный логотип.. Вам необходимо показать вариативность применения элементов фирменного стиля на различных товарах общепита. Для сотрудников компании необходимо сделать нанесение логотипа на фирменную одежду и бейдж.*

*Результатом работы являются подготовленные файлы к печати и публикации, файл с презентацией, смонтированный презентационный щит.*

**Программное обеспечение:** Adobe Illustrator / вспомогательное Adobe Photoshop

### **Задание 1 Логотип и варианты логотипа**

Разработать логотип и его варианты согласно техническому заданию.

Обязательные элементы:

- Соответствие цветовому предпочтению заказчика
- Текст 100% в кривых – «Модуль А\_text.docx»;
- Иконка в виде персонажа без текста;

Технические характеристики:

1. Рабочий документ в формате А4.
2. Треппинг (при необходимости).
3. Цвета СМΥК для полной версии лого

Выходные файлы:

1. Рабочий файл
2. Один файл в формате PDF/X-1a без меток;
3. 6 EPS файлов

## **Задание 2 Правила поведения и использования логотипа**

Вам необходимо разработать правила использования логотипа для брендинга данной компании.

Обязательные элементы:

- Структурное поведение полного варианта логотипа (горизонтальный, вертикальный вариант);
- Версия логотипа в 100% чёрном цвете и его выворотка на чёрной плашке;
- Поведение логотипа на фирменных цветовых плашках;
- Монохромная полная версия лого;
- Поясняющий текст (наименование представленных элементов).

Технические ограничения:

1. Рабочий документ: А3 горизонтальный
2. Цвет: СМΥК.

Выходные файлы:

1. Один рабочий документ «Варианты лого»;
2. Один файл «Варианты лого» в формате PDF/X-1a с метками реза и без блидов.

## **Задание 3 Дизайн корпоративного продукта и его визуализация**

Вам необходимо разработать дизайн и представить визуализацию одежды сотрудника, сделать нанесение полной версии логотипа на носители фирменного стиля компании. В оформлении должен быть использован паттерн с иконками.

Обязательные элементы:

- Логотип (задание 2);
- Текст для бейджа в кривых – «Модуль А\_text.docx»;
- Фирменные цвета (задание 1);
- Стилеобразующий элемент – паттерн с иконками на футболке;
- Фото из папки «Медиа» для мокапов

Технические ограничения:

1. Размер 70x34 мм для бейджа сотрудника;
3. Цвет для бейджа: CMYK 1+0
4. ICC Profile: Coated FOGRA29 (бейдж);
6. Разрешение 300 ppi.
7. Цветовой режим для мокапов: RGB;
8. Цветовое пространство для мокапов: Adobe RGB 1998.

Выходные файлы:

1. Рабочий файл «Бейдж»;
2. Рабочий файл «Футболка»;
3. Рабочие файлы мокапов «Мокап 1», «Мокап 2», «Мокап футболка»
4. Файл в формате для бейджа PDF/X-1a (с блидами, метками реза);
5. Файлы мокапов в формате PNG с визуализацией.

#### **Задание 4 Презентация фирменного стиля**

Вам необходимо разработать презентацию фирменного стиля компании, которая будет представлена заказчику.

Обязательные элементы:

- Логотип, варианты логотипа и поведение логотипа из задания 1 и задания 2
- Мокапы из задания 3;
- Поясняющий текст (наименование представленных элементов).

Технические параметры:

1. Формат: А3 вертикальный;
2. Цвет: CMYK;
4. Блиды 5 мм

Выходные файлы:

1. Один рабочий документ;
3. Один файл в формате PDF/X-1a (с метками реза, блидами).

## **Модуль Б. Коммерческая иллюстрация (2 часа)**

### **НАПОЛНЕНИЕ**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

### **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку на рабочем столе под названием *YY\_Модуль\_Б* (где YY обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки: Задание 1-Задание 2, в них папки «Рабочая» (папка с именем «Рабочая» должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Итоговая» (папка с названием «Итоговая» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «КЕЙС-модуль\_Б».
- В случае требования на выходных файлах цветовых шкал, размещаются все используемые цвета дизайна в макете.
- Формат (размер) продукта, разрешение, линкованность и цветовой режим растровых изображений будут проверяться в рабочем файле.
- Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

### **ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

#### **Модуль Б:**

Вы получили заказ на разработку разворота женского модного журнала. Редактор журнала просит вас произвести верстку разворота. Вам необходимо проиллюстрировать фотографию дополнительными векторными элементами.

Результатом работы являются подготовленный файл разворота для размещения в журнале. Распечатанные иллюстрации на формате для презентации заказчику.

Бриф, техническое задание и медиа файлы предоставлены в папке «КЕЙС-модуль\_А».

**Программное обеспечение:** Adobe InDesign (основная) / Adobe Illustrator / Adobe Photoshop

### **Задание 1 Иллюстрации для разворота**

Вам необходимо добавить векторную графику двум фотографиям

Обязательные элементы:

- Два фото флакона с векторной графикой на выбор автора
- Текст 100% название духов на флаконе из файла «Модуль Б\_text»
- Соответствие референсу от заказчика
- Авторская графика
- Шрифты в кривых
- 

Технические характеристики:

1. Размер для презентации иллюстрации заказчику А4 горизонтальный
2. Цвета CMYK
3. Формат фото-иллюстраций: 1500 на 2000 px

Выходные файлы:

4. Рабочий файл «Фото-иллюстрации»;
5. Один файл «Фото-иллюстрации» в формате PDF/X-1a с метками реза и блидами для печати.

### **Задание 2 Верстка разворота модного журнала**

Осуществите верстку разворота модного журнала, используя текст от редактора. Разворот должен содержать два фото с авторской графикой (задание 1), два фото.

Обязательные элементы:

- Два фото флакона с векторной графикой на выбор автора из задания 1
- Текст 100% статьи из файла «Модуль Б\_text»
- Шрифты в кривых
- Колонцифра из файла «Модуль Б\_text»

Технические характеристики:

1. Размер для разворота журнала в развернутом виде А3 горизонтальный
2. Вылеты 4 мм
3. Цвета CMYK

Выходные файлы:

1. Рабочий файл «Разворот»;
2. Один файл «Разворот» в формате PDF/X-1a с метками реза и блидами для печати.

## **Модуль В. Дизайн рекламной продукции (2 часа)**

### **НАПОЛНЕНИЕ**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

### **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку на рабочем столе под названием *УУ\_Модуль\_В* (где *УУ* обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки: Задание 1, в ней папки «Рабочая» (папка с именем «Рабочая» должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Итоговая» (папка с названием «Итоговая» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «КЕЙС-модуль\_В».
- В случае требования на выходных файлах цветовых шкал, размещаются все используемые цвета дизайна в макете.
- Формат (размер) продукта, разрешение, линкованность и цветовой режим растровых изображений будут проверяться в рабочем файле.
- Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

### **ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

Вы получили заказ на разработку буклета для общественной организации. Буклет должен информировать населения города о центре.

Бриф, техническое задание и медиа файлы предоставлены в папке «КЕЙС-модуль\_В».

*Результатом работы являются подготовленные файл к печати, распечатанный и сложенный буклет по типу «Окошко».*

Программное обеспечение: Adobe Illustrator / вспомогательное Adobe Photoshop

### **Задание 1**

Разработать *рекламный буклет* согласно техническому заданию.

Обязательные элементы:

- Соответствие фирменному стилю компании
- Текст 100% из файла «Модуль В\_text»
- Соответствие стилю графического дизайна
- Логотип организации из папки «Медиа»

- Рекламные модули из папки «Медиа»
- Авторская графика в соответствии с референсом от заказчика
- Не менее трех фотографий животных из папки медиа

Технические характеристики:

1. Размер в свернутом виде 210x297мм
2. Разрешение картинок 220ppi
3. Оверпринт (если требуется)
4. ICC Profile: Coated FOGRA39

Выходные файлы:

1. Рабочий файл «Буклет»
2. Экспорт макета «Буклет» в jpg
3. Файл для печати «Буклет» в pdf/x-4 без меток реза, с блидами



## **Модуль Г. Дизайн цифровых продуктов (2 часа)**

### **НАПОЛНЕНИЕ**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

### **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку на рабочем столе под названием *УУ\_Модуль\_Г* (где *УУ* обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать следующие вложенные папки: Задание 1-Задание 2, в них папки «Рабочая» (папка с именем «Рабочая» должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Итоговая» (папка с названием «Итоговая» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «КЕЙС-модуль\_Г».
- В случае требования на выходных файлах цветовых шкал, размещаются все используемые цвета дизайна в макете.
- Формат (размер) продукта, разрешение, линкованность и цветовой режим растровых изображений будут проверяться в рабочем файле.
- Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

### **ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

Вы получили заказ на разработку нового цифрового продукта - электронной книги для подростков.

Вам необходимо сделать дизайн обложки книги, представить интерактивную карточку товара для интернет-рассылки, анимированный баннер для публикации в социальных сетях.

Бриф, техническое задание и медиа файлы предоставлены в папке «КЕЙС-модуль\_Г».

*Результатом работы являются подготовленные файлы к распространению в социальных сетях, демонстрации на рекламном мероприятии.*

**Программное обеспечение:** Adobe InDesign /Adobe Photoshop; вспомогательное Adobe Illustrator

### **Задание 1 Дизайн обложки цифровой книги**

Разработать дизайн обложки книги.

Обязательные элементы:

- Текст из файла «Модуль Г\_text»
- Авторская графика персонажей
- Логотип издательства из папки «Медиа»

Технические характеристики:

1. формат А5, вертикальный
2. цветовая палитра RGB для интернет-пространства
3. Линии сгиба согласно техническому заданию

Выходные файлы:

1. Рабочий файл “Обложка”
2. Экспорт макета в jpg “Обложка”

### **Задание 2 Интерактивная карточка товара**

Заказчик хочет получить интерактивный pdf-файл для рекламной рассылки с кнопкой-переходом на сайт-партнера, где будет продаваться книга.

Обязательные элементы:

- Автор книги (текст из файла «Модуль Г\_text»)
- Обложка книги из задания 1
- Интерактивные элементы: кнопка «Заказать книгу» с переходом на сайт партнера по ссылке из файла, кнопка типа «Закрыть».

Технические параметры:

- 1.Профиль Adobe RGB (1998)
- 2.Разрешение: 300 dpi
- 3.Размер: 300 x 600 px

Выходные файлы:

- 1.Один рабочий документ «Карточка товара» в формате Indd
- 2.Один интерактивный PDF «Карточка товара» с переходом на сайт партнера

### **Задание 3 Анимированный баннер для рекламной компании**

Разработайте анимированный видео-ряд для показа на мероприятии и размещения в сети интернет.

Обязательные элементы

- 1.Логотип издательства из папки «Медиа»
- 2.Текст из файла Модуль Г\_text 1.docx
- 3.Графика из обложки (задания 1)

Технические параметры:

1. Цветовой режим RGB;
2. Максимальное время: 10 секунд;
3. Размер области анимации: 1440 px на 1080px
4. Частота смены кадров: 30 сек
5. Разрешение кадров 72 dpi

Выходные файлы:

1. Рабочий файл, название файла «Баннер».
2. Анимация рекламного поста в формате mp4 с названием «Баннер».