



ВСЕРОССИЙСКОЕ  
ЧЕМПИОНАТНОЕ  
ДВИЖЕНИЕ  
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ  
МАСТЕРСТВУ

# КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

«Графический дизайн»

для основной линейки

Чемпионата по профессиональному мастерству  
«Профессионалы» в 2024 г.

2024 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ .....	3
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ .....	3
1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» .....	3
1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ .....	7
1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ .....	8
1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) <b>Error! Bookmark</b>	
2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ .....	43
2.1. Личный инструмент конкурсанта.....	455
3. Приложения .....	477

## **ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

- 1. ТЗ – техническое задание*
- 2. КЗ – конкурсное задание*
- 3. ТК- требования компетенции*

## 1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

### 1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Графический дизайн» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

### 1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Таблица №1

#### Перечень профессиональных задач специалиста

№ п/п	Раздел	Важность в %
1	Организация и планирование - Специалист должен знать и понимать: - Правила охраны труда, безопасные методы работы - Временные рамки и ограничения в отрасли - Профессиональную терминологию в области дизайна - Характер и цели технических условий выполнения проектов и заказов - Перечень программного обеспечения для выполнения проектов и заказов - Методы планирования выполнения работ - Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности - Гражданское и трудовое законодательство Российской Федерации	9

	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Читать и понимать техническое задание проекта и заказа;</li> <li>- Выдерживать временные рамки при работе над проектом;</li> <li>- Самостоятельно планировать и организовывать деятельность при работе над проектом;</li> <li>- Адаптироваться к изменяющимся условиям при работе над проектом;</li> <li>- Планировать и совершенствовать процесс работы для минимизации временных затрат и ресурсов;</li> <li>- Находить решение проблем.</li> </ul>	
2	Проектная деятельность	26
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Методы изучения технического задания и брифа проекта</li> <li>- Способы анализировать, группировать и распределять исходные данные под конкретные задачи</li> <li>- Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ</li> <li>- Художественное конструирование и техническое моделирование</li> <li>- Основы рекламных технологий</li> <li>- Нормы этики делового общения</li> <li>- Методы проведения комплексных дизайнерских исследований</li> <li>- Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований</li> <li>- Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Основы маркетинга</li> <li>- Основы психологии</li> </ul>	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</li> <li>- Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета</li> <li>- Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Разрабатывать проектные задания на создание объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Эскизировать графические пользовательские интерфейсы</li> <li>- Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.</li> </ul>	
3	Креативность и дизайн	27
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Тенденции в графическом дизайне</li> <li>- Методы организации творческого процесса дизайнера</li> <li>- Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования</li> <li>- Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика</li> <li>- Теория композиции</li> <li>- Цветоведение и колористика</li> <li>- Типографика, фотографика, мультипликация</li> <li>- Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема</li> <li>- Методы представления статистической информации</li> <li>- Технологии визуализации данных</li> </ul>	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Выявлять и использовать существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</li> <li>- Подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования</li> <li>- Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления</li> <li>- Работать в границах заданного стиля</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Соблюдать существующие принципы корпоративного стиля и руководства по стилю</li> <li>- Трансформировать идеи в креативное и приятное оформление</li> </ul>	
4	Технические аспекты разработки дизайн продукта	29
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения</li> <li>- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения</li> <li>- Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства</li> <li>- Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления</li> <li>- Общие принципы анимации</li> <li>- Правила типографского набора текста и верстки</li> <li>- Технические требования к интерфейсной графике</li> <li>- Цветовые модели, плашечные цвета и цветовые профили ICC под разные носители</li> <li>- Системы измерения</li> </ul>	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания</li> <li>- Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> <li>- Использовать все требуемые для создания проекта элементы;</li> <li>- Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</li> <li>- Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана</li> <li>- Создавать и подготавливать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений</li> <li>- Рисовать анимационные последовательности и раскадровку</li> <li>- Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя</li> <li>- Верстать текст</li> <li>- Вносить корректировку цветов в файл</li> </ul>	
5	Технические аспекты печати и публикации дизайн продукта	9
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Современные методы печати и публикации продуктов графического дизайна</li> <li>- Стандарты, регламентирующие требования к эргономике</li> </ul>	

	<p>взаимодействия человек - система</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие;</li> <li>- Метки печати и метки под обрез;</li> <li>- Тиснения, позолоты, лаки</li> </ul>	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</li> <li>- Проводить презентации дизайн-проектов</li> <li>- Создавать макеты прототипов для презентации;</li> <li>- Макетировать в соответствии со стандартами презентации;</li> <li>- Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета</li> <li>- Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации)</li> <li>- Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;</li> <li>- Осуществлять сопровождение печати (публикации)</li> <li>- Сохранять и генерировать файлы в соответствующем формате;</li> <li>- Выполнять конвертацию различных видов информации, форматов файлов в соответствии с техническим заданием</li> <li>- Организовывать и поддерживать структуру папок и файлов для итогового вывода продукта, архивирования и публикации</li> </ul>	

### 1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

Таблица №2

#### Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки

Критерий/Модуль								Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Разделы ТРЕБОВАНИЙ		А	Б	В	Г	Д	Е	
	1		2	2	1	2	1	1

<b>КОМПЕТЕНЦИИ</b>	<b>2</b>	8	4	2	4	6	2	26
	<b>3</b>	8	4	4	6	4	1	27
	<b>4</b>	6	8	4	6	4	1	29
	<b>5</b>	2	2	1	2	1	1	9
<b>Итого баллов за критерий/модуль</b>		26	20	12	20	16	6	<b>100</b>

#### 1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

Таблица №3

#### Оценка конкурсного задания

Критерий		Методика проверки навыков в критерии
<b>А</b>	<b>Разработка айдентики и брендрование</b>	<p>A1. Понимание целевой аудитории:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории</li> <li>– Вызывает интерес целевой аудитории</li> <li>– Не достаточно подходит целевой аудитории</li> <li>– Не подходит целевой аудитории</li> </ul> <p>A2. Креативность проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге</li> <li>– Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика</li> <li>– Минимально креативен, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>A3. Визуальное воздействие проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен</li> <li>– Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>A4. Композиция в макете</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге</li> </ul>

- Эффектная композиция, заказчик доволен
- Слабая композиция, у заказчика есть претензии
- Плохая композиция, заказчик будет не доволен

#### A5. Типографика

- Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге
- Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен
- Подбран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии
- К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен

#### A6. Качество работы с цветом

- Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
- Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
- Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
- Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

#### A7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)

- Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
- Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
- Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
- Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

#### A8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)

- Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
- Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
- Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
- Низкое качество, заказчик будет не доволен

#### A9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)

- Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
- Качественное оформление объектов, заказчик доволен
- Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
- Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

#### A10. Технические требования к созданию макета

- Размеры макета по ТЗ
- Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
- Наличие всего текста по ТЗ
- Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
- Разрешение растра в макете по ТЗ
- Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ

#### A11. Подготовка макетов к печати и публикации

- Значение выпуска за обрез в файле макета PDF
- Линии сгиба, высечки и т.д. в файле макета PDF
- Лак, клей и т.д. в файле макета PDF
- Значение трешпинга и оверпринта в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
- Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF
- Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF

#### A12. Презентация и макетирование

- Визуальное качество презентации проекта
  - Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
  - Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
  - Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
  - Презентация не применима, заказчик будет не доволен
- Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
  - Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
  - Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
  - Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии
  - Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен
- Наличие печатного экземпляра или визуализации
- Печать или визуализация в заданных параметрах

#### A 13. Сохранение проекта

- Правильная структура папок
- Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
- Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF
- Соблюдение профиля ICC макета в PDF

**Б** **Дизайн  
многостраничных  
изданий и  
интерактивных  
продуктов**

**Б1. Понимание целевой аудитории:**

- Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории
- Вызывает интерес целевой аудитории
- Не достаточно подходит целевой аудитории
- Не подходит целевой аудитории

**Б2. Креативность проекта**

- Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге
- Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика
- Минимально креативен, у заказчика есть претензии
- Отсутствует, заказчик будет не доволен

**Б3. Визуальное воздействие проекта**

- Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге
- Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен
- Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии
- Отсутствует, заказчик будет не доволен

**Б4. Композиция в макете**

- Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге
- Эффектная композиция, заказчик доволен
- Слабая композиция, у заказчика есть претензии
- Плохая композиция, заказчик будет не доволен

**Б5. Типографика**

- Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге
- Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен
- Подбран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии
- К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен

**Б6. Качество работы с цветом**

- Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
- Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
- Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
- Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

**Б7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)**

- Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге

- Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
  - Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
  - Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен
- Б8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)
- Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
  - Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
  - Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
  - Низкое качество, заказчик будет не доволен
- Б9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)
- Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
  - Качественное оформление объектов, заказчик доволен
  - Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
  - Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен
- Б10. Соблюдение фирменного стиля/тренда/условий заказчика/серийности
- Полное соблюдение условий, заказчик в восторге
  - Частичное соблюдение условий, заказчик доволен
  - Минимальное соблюдение условий, у заказчика есть претензии
  - Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен
- Б11. Технические требования к созданию макета
- Размеры макета по ТЗ
  - Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
  - Наличие всего текста по ТЗ
  - Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
  - Разрешение растра в макете по ТЗ
  - Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ
  - Работа со стилевой таблицей
  - Работа с шаблонами
- Б12. Подготовка макетов к печати и публикации
- Значение выпуска за обрез в файле макета PDF
  - Линии сгиба, высечки и т.д. в файле макета PDF
  - Лак, клей и т.д. в файле макета PDF
  - Значение треппинга и оверпринта в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
  - Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF
  - Цвета RGB для публикации в Интернет

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF</li> </ul> <p><b>Б13. Презентация и макетирование</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Визуальное качество презентации проекта <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге</li> <li>○ Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен</li> <li>○ Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии</li> <li>○ Презентация не применима, заказчик будет не доволен</li> </ul> </li> <li>– Качество сборки и установки макета ручное или визуализация <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге</li> <li>○ Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен</li> <li>○ Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии</li> <li>○ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен</li> </ul> </li> <li>– Наличие печатного экземпляра или визуализации</li> <li>– Печать или визуализация в заданных параметрах</li> </ul> <p><b>Б14. Сохранение проекта</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Правильная структура папок</li> <li>– Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов</li> <li>– Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF</li> <li>– Соблюдение профиля ICC макета в PDF</li> </ul> <p><b>Б15. Работают интерактивных элементов согласно ТЗ</b></p> <p>Работа элемента 1 согласно таймингу и дополнительным условиям</p> <p>Работа элемента 2 согласно таймингу и дополнительным условиям</p>
<b>В</b>	<b>Дизайн полиграфической рекламной продукции</b>	<p><b>В1. Понимание целевой аудитории:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории</li> <li>– Вызывает интерес целевой аудитории</li> <li>– Не достаточно подходит целевой аудитории</li> <li>– Не подходит целевой аудитории</li> </ul> <p><b>В2. Креативность проекта</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге</li> <li>– Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес</li> </ul>

заказчика

- Минимально креативен, у заказчика есть претензии
- Отсутствует, заказчик будет не доволен

**В3. Визуальное воздействие проекта**

- Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге
- Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен
- Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии
- Отсутствует, заказчик будет не доволен

**В4. Композиция в макете**

- Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге
- Эффектная композиция, заказчик доволен
- Слабая композиция, у заказчика есть претензии
- Плохая композиция, заказчик будет не доволен

**В5. Типографика**

- Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге
- Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен
- Подбран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии
- К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен

**В6. Качество работы с цветом**

- Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
- Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
- Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
- Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

**В7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)**

- Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
- Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
- Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
- Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

**В8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)**

- Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
- Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен

- Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
  - Низкое качество, заказчик будет не доволен
- В9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)**
- Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
  - Качественное оформление объектов, заказчик доволен
  - Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
  - Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен
- В10. Технические требования к созданию макета**
- Размеры макета по ТЗ
  - Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
  - Наличие всего текста по ТЗ
  - Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
  - Разрешение растра в макете по ТЗ
  - Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ
- В11. Подготовка макетов к печати и публикации**
- Значение выпуска за обрез в файле макета PDF
  - Линии сгиба, высечки и т.д. в файле макета PDF
  - Лак, клей и т.д. в файле макета PDF
  - Значение треппинга и оверпринта в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
  - Плашечные и СМΥК-цвета в файле макета в PDF
  - Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF
- В12. Презентация и макетирование**
- Визуальное качество презентации проекта
    - Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
    - Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
    - Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
    - Презентация не применима, заказчик будет не доволен
  - Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
    - Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
    - Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
    - Сборка выполнена, модель не сохраняет свою

		<p>форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен</li> <li>– Наличие печатного экземпляра или визуализации</li> <li>– Печать или визуализация в заданных параметрах</li> </ul> <p><b>В 13. Сохранение проекта</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Правильная структура папок</li> <li>– Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов</li> <li>– Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF</li> <li>– Соблюдение профиля ICC макета в PDF</li> </ul>
<b>Г</b>	<b>Дизайн упаковочной продукции</b>	<p><b>Г1. Понимание целевой аудитории:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории</li> <li>– Вызывает интерес целевой аудитории</li> <li>– Не достаточно подходит целевой аудитории</li> <li>– Не подходит целевой аудитории</li> </ul> <p><b>Г2. Креативность проекта</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге</li> <li>– Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика</li> <li>– Минимально креативен, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p><b>Г3. Визуальное воздействие проекта</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен</li> <li>– Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p><b>Г4. Композиция в макете</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектная композиция, заказчик доволен</li> <li>– Слабая композиция, у заказчика есть претензии</li> <li>– Плохая композиция, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p><b>Г5. Типографика</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен</li> <li>– Подбран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии</li> <li>– К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p><b>Г6. Качество работы с цветом</b></p>

- Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге
- Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен
- Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии
- Цвета не подходят, заказчик будет не доволен

Г7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)

- Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
- Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
- Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
- Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен

Г8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)

- Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
- Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
- Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
- Низкое качество, заказчик будет не доволен

Г9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)

- Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
- Качественное оформление объектов, заказчик доволен
- Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
- Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

Г10. Соответствие фирменному стилю компании

- Полное соответствие фирменному стилю компании, заказчик в восторге
- Частичное соответствие фирменному стилю, заказчик доволен
- Минимальное соответствие фирменному стилю, у заказчика есть претензии
- Полное не соответствие фирменному стилю компании, заказчик будет не доволен

Г11. Серийность

- Все элементы дизайна отражают серийность продукции, заказчик в восторге
- Некоторые элементы дизайна поддерживают серийность

продукции, заказчик доволен

- Минимальное количество элементов поддерживают серийность продукции, у заказчика есть претензии
- Полное отсутствие элементов дизайна, отражающих серийность продукции, заказчик будет не доволен

#### Г12. Технические требования к созданию макета

- Размеры макета по ТЗ
- Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
- Наличие всего текста по ТЗ
- Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
- Разрешение растра в макете по ТЗ
- Цветовой режим связанного растра в макете по ТЗ

#### Г13. Подготовка макетов к печати и публикации

- Значение выпуска за обрез в файле макета PDF
- Линии сгиба, высечки и т.д. в файле макета PDF
- Лак, клей и т.д. в файле макета PDF
- Значение трешпинга и оверпринта в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
- Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF
- Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF

#### Г14. Презентация и макетирование

- Визуальное качество презентации проекта
  - Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
  - Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
  - Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
  - Презентация не применима, заказчик будет не доволен
- Качество сборки и установки макета ручное или визуализация
  - Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге
  - Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен
  - Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии
  - Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен
- Наличие печатного экземпляра или визуализации
- Печать или визуализация в заданных параметрах

#### Г15. Сохранение проекта

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Правильная структура папок</li> <li>– Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов</li> <li>– Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF</li> <li>– Соблюдение профиля ICC макета в PDF</li> </ul>
Д	Дизайн цифровых продуктов	<p>Д1. Понимание целевой аудитории:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории</li> <li>– Вызывает интерес целевой аудитории</li> <li>– Не достаточно подходит целевой аудитории</li> <li>– Не подходит целевой аудитории</li> </ul> <p>Д2. Креативность проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге</li> <li>– Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика</li> <li>– Минимально креативен, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>Д3. Визуальное воздействие проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен</li> <li>– Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>Д4. Композиция в макете</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сильный эстетичный макет, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектная композиция, заказчик доволен</li> <li>– Слабая композиция, у заказчика есть претензии</li> <li>– Плохая композиция, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>Д5. Типографика</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Отличный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектный подбор шрифта и форматирования, читаемость, заказчик доволен</li> <li>– Подобран шрифт и форматирование, у заказчика есть претензии</li> <li>– К тексту не применено соответствующее форматирование, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>Д6. Качество работы с цветом</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Очень эффектная цветовая гармония и баланс, соблюдение трендов, заказчик в восторге</li> <li>– Эффектная цветовая гармония и баланс, заказчик доволен</li> <li>– Минимум цветовой гармонии и баланса, у заказчика есть претензии</li> </ul>

- Цвета не подходят, заказчик будет не доволен
- Д7. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация и т.п.)
- Очень креативна и уместная обработка, превосходит ожидания, заказчик в восторге
  - Обработка креативная и интересная, заказчик доволен
  - Минимальная обработка, у заказчика есть претензии
  - Обработка отсутствует, заказчик будет не доволен
- Д8. Качество работы с векторными изображениями (иллюстрация, отрисовка)
- Очень эффективное качество векторных объектов, заказчик в восторге
  - Эффективное качество векторных объектов, заказчик доволен
  - Посредственное качество векторных объектов, у заказчика есть претензии
  - Низкое качество, заказчик будет не доволен
- Д9. Качество оформления других элементов проекта (диаграммы, графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)
- Очень эффективное оформление объектов, заказчик в восторге
  - Качественное оформление объектов, заказчик доволен
  - Посредственное качество оформления объектов, у заказчика есть претензии
  - Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен
- Д10. Технические требования к созданию макета
- Размеры макета по ТЗ
  - Использование обязательных элементов в макете по ТЗ
  - Наличие всего текста по ТЗ
  - Размеры отдельных элементов макета по ТЗ
  - Разрешение раstra в макете по ТЗ
  - Цветовой режим связанного раstra в макете по ТЗ
- Д11. Презентация и макетирование
- Визуальное качество презентации проекта
    - Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
    - Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
    - Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
    - Презентация не применима, заказчик будет не доволен
  - Качество сборки и установки макета ручное или визуализация

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге</li> <li>○ Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен</li> <li>○ Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии</li> <li>○ Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Наличие визуализации</li> <li>– Визуализация в заданных параметрах</li> </ul> <p>Д 12. Сохранение проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Правильная структура папок</li> <li>– Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов</li> <li>– Соблюдение стандартов интерактивного PDF</li> <li>– Соблюдение профиля цифрового продукта</li> </ul> <p>Д 13. Оценка цифровых носителей</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Использование интерактивных элементов цифрового носителя (интерактивные формы, гиперссылки, закладки, списки, кнопки и т.п.) по ТЗ</li> <li>– Использование мультимедиа по ТЗ</li> <li>– Создание эффектов перехода страницы по ТЗ</li> <li>– Создание галереи и слайд-шоу по ТЗ</li> <li>– Всплывающая панель/меню и окна по ТЗ</li> <li>– Создание анимации по ТЗ</li> <li>– Правильная работа дополнительных элементов по ТЗ</li> <li>– Использование компонентов/библиотек согласно ТЗ</li> <li>– Соблюдение тайминга согласно ТЗ</li> </ul>
<p><b>Е Управление персональными трансформациями</b></p>	<p>Е1. Креативность проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Продукт оригинален, яркая креативность и инновации, заказчик в восторге</li> <li>– Продукт креативен и оригинален, вызывает интерес заказчика</li> <li>– Минимально креативен, у заказчика есть претензии</li> <li>– Отсутствует, заказчик будет не доволен</li> </ul> <p>Е2. Соответствие запросам целевой аудитории</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории</li> <li>– Вызывает интерес целевой аудитории</li> <li>– Не достаточно подходит целевой аудитории</li> <li>– Не подходит целевой аудитории</li> </ul> <p>Е3. Соответствие целям и задачам брифа</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Полностью удовлетворяет цели брифа или решает поставленные задачи</li> </ul>

- Удовлетворяем целям брифа и частично решает поставленные задачи
- Не достаточно соответствует целям брифа и частично решает поставленные задачи  
Не соответствует целям брифа и не решает поставленные задачи

#### E4. Соблюдение тренда/стиля/условий заказчика

- Полное соблюдение, заказчик в восторге
- Частичное соблюдение, заказчик доволен
- Минимальное соблюдение, у заказчика есть претензии
- Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен

#### E5. Качество презентации проекта

- Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге
- Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен
- Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии
- Презентация не применима, заказчик будет не доволен

#### E6. Профессиональная грамотность при составлении производственных документов

- Высокий уровень владения профессиональной терминологией и навыками составлениями логичного структурирования ТЗ или исследования
- Достаточный уровень владения профессиональной терминологией и навыками составлениями логичного структурирования ТЗ или исследования
- Удовлетворительный уровень владения профессиональной терминологией и навыками составлениями логичного структурирования ТЗ или исследования
- Неудовлетворительный уровень владения профессиональной терминологией и навыками составлениями логичного структурирования ТЗ или исследования

#### E7. Соблюдение всех требований заказчика

- Выполнены все пожелания заказчика, заказчик в восторге
- Выполнено менее 50% пожеланий заказчика, вызывает интерес заказчика
- Выполнено менее 25% пожеланий заказчика, у заказчика есть претензии
- Полное игнорирование пожеланий заказчика, заказчик будет не доволен

	<p>Е 8. Полнота проведенного исследования</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Исследование проведено в полном объеме и отражает все аспекты</li> <li>– Исследование проведено частично и отражает не все аспекты</li> <li>– Исследование проведено поверхностно и лишь частично затрагивает необходимые аспекты</li> <li>– Исследование не проведено/или проведено поверхностно, не затрагивает необходимые аспекты</li> </ul> <p>Е9. Использование профессиональной терминологии при составлении или изменении производственных документов (использование ключевых слов в исследовании, использование параметрических характеристик при составлении ТЗ и т.д.)</p> <p>Е10. Производительность и оптимизация менеджмента (сокращение уставленного времени на выполнение задания или соблюдение тайминга при выполнении задач и представлению готовых результатов)</p> <p>Е11. Наличие готового продукта/исследования/проектной карты и т.д.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Субкритерии и аспекты по каждому модулю могут варьироваться в зависимости от специфики разрабатываемых продуктов графического дизайна. Полный и актуальный состав аспектов определяет главный эксперт при разработке актуального задания для текущего чемпионата. Сокращение аспектов по каждому модулю должно быть не более 20%. В схему оценки вносятся все аспекты для проверки выполнения всех заданий модуля, которые базируются только на задании. Не допускается внесение аспектов, которые не отражены в задании модуля. При распределении баллов между субъективными и объективными аспектами модуля следует придерживаться схемы 50/50. Например количество баллов модуля А - 26, значит 13 баллов распределяются между субъективными аспектами и другие 13 между объективными аспектами.

## **1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

Общая продолжительность Конкурсного задания<sup>1</sup>: 15-18 ч. (согласно проекту задания для чемпионатной линейки: Региональный этап – 15 ч., Отборочный 15-18 ч., Финал 16-18 ч.)

Количество конкурсных дней: 3 дня

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

Оценка знаний участника должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

### **1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания**

Конкурсное задание состоит из 7 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - 6 модулей, и вариативную часть - 1 модулей. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов. Конкурсное задание разрабатывается по проекту задания (*см. Приложение*) согласно шаблону для разработки (*см. Приложение*).

Количество заданий для модуля вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от материальных возможностей площадки соревнований и потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. При этом, количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются.

---

<sup>1</sup> Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.

## Матрица конкурсного задания

Обобщенная трудовая функция	Трудовая функция	Нормативный документ/ЗУН	Модуль	Константа/вариатив	ИЛ	КО
Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)	Модуль А. Разработка айдентики и брендрование	Константа	ИЛ основной раздел	26
	Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Проведение предпроектных дизайнерских исследований	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				

	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)	Модуль Б. Дизайн многостраничных изданий и интерактивных продуктов	Константа	ИЛ основной раздел	20
	Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Проведение предпроектных дизайнерских исследований	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				

	информации, идентификации и коммуникации	54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)	Модуль В. Дизайн полиграфической рекламной продукции	Константа	ИЛ основной раздел	12
	Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Проведение предпроектных дизайнерских исследований	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Выполнение работ по	Создание эскизов и оригиналов элементов	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО	Модуль Г. Дизайн упаковочной	Константа	ИЛ основной	20

созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)	продукции		раздел	
	Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Проведение предпроектных дизайнерских исследований	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 573; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563 Специалист по дизайну графических	Модуль Д. Дизайн цифровых продуктов	Константа	ИЛ основной раздел	16

		пользовательских интерфейсов; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов
Подготовка интерфейсной графики	Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов
	Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов
Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563 Специалист по дизайну графических пользовательских

		интерфейсов; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов				
	Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов				
Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер ПС: 563 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов; ФГОС СПО 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов				
Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и	Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)	Модуль Е. Управление персональными трансформациями	Вариатив	ИЛ основной раздел	6

коммуникации						
Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПС: 573 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.01.20 Графический дизайнер; ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)				
						100

## 1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

### Модуль А. Разработка айдентики и брендинг (3 часа)

#### НАПОЛНЕНИЕ

Кейс состоит из следующей документации:

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

#### ИНСТРУКЦИИ

Создайте папку под названием «УУ\_Модуль\_А» (где УУ – обозначает ваш номер по жеребьевке).

Папка Модуля должна содержать вложенные папки:

- Папка «черновик» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка «ИТОГ» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Эта папка должна содержать вложенные папки Задание 1, задание 2, задание 3, задание 4:

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «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!

Программное обеспечение: Adobe Illustrator / Adobe Photoshop

### **Задание 1. Сравнительный анализ**

Вам предстоит разработать визуальный сравнительный анализ 3 фирм, занимающихся продажей продуктов питания.

Оформить анализ необходимо в текстовом формате.

Обязательные пункты сравнения:

- Логотип
- Иконки
- Рекламные блоки
- Проработанность и целостность концепции.

Технические характеристики:

1. Формат А4
2. Шрифт TimesNewRoman
3. Размер шрифта 12

Выходной файл:

Согласно брифу. Финальный файл в формате docx

### **Задание 2. Мудборд**

Согласно ранее разработанному анализу скомпоновать презентационный щит.

Обязательные пункты визуализации в презентации:

- Логотип
- Иконки
- Рекламные блоки
- Проработанность и целостность концепции.
- Подписи

Технические характеристики:

1. Формат А3
2. Разрешение 320 ppi
3. Цветность CMYK

4. Информационные подписи, помогающие понять тему сравнения
5. Авторская графика

Выходной файл:

Экспорт макета в jpg «Задание2»

### **Задание 3.**

Разработать на основе анализа логотип для цифровой среды.

*Фирма ждет от вас новый логотип. Логотип должен быть представлен в 5 видах:*

- Иконка
- иконка и названия;
- иконка, название и дескриптор;
- чб версии;
- выворотка.

Обязательные пункты визуализации в презентации:

- Иконка
- иконка и названия;
- иконка, название и дескриптор;
- чб версии;
- выворотка;

Технические характеристики:

1. Формат А3
2. Цветность CMYK
3. Не более 3 шрифтовых гарнитур
4. Шрифт в кривых
5. Разрешение изображений 150 ppi
6. ИСС Профиль

Выходной файл:

1. Финальный файл в формате AI
2. Файл для печати в pdf согласно техническому заданию

### **Задание 4.**

*Фирма разрабатывает сайт и их Web дизайнеру необходимы элементы брендбука.*

Вам предстоит разработать серию анимированных иконок (5 штук) и общительного чат бота с вариантами анимации.

Обязательные пункты визуализации в презентации:

- Иконки
- Анимация иконок
- Чат бот
- Анимация чат бота

Технические характеристики:

1. Формат 1000 px 1000px
2. Формат иконки: 40 px 40 px
3. Формат чат бота: 50 px 50 px
4. Цветность RGB
5. Разрешение изображений

Выходной файл:

1. Исходные форматы файлов
2. Gif

**Результатом модуля является:**

- распечатанный документ задания
- распечатанное на формате А3 задание
- распечатанный на формате А3 и накатанный на пенокартон Задание

**Модуль Б. Дизайн многостраничных изданий и интерактивных продуктов (3 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: *“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 *«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**

*Заказчик желает получить современный интерактивный календарь с медиа-файлами, с автоматическим слайдером, который будет использоваться в выставочной деятельности компании.*

Программное обеспечение: Adobe Illustrator / Adobe inDesign для верстки, вспомогательное Adobe Photoshop

### **Задание:**

Разработать интерактивный календарь выставки на 2024, сохраняя целевую аудиторию - молодые специалисты в возрасте 18 - 60 лет.

Вам предстоит создать календарь с интерактивными элементами, которые показывают ключевые моменты выставки с помощью различных типов анимации и интерактива. Для сохранения готовой работы используйте EPUB.

*Общая тема:*

популяризация компаний, брендов и самостоятельных специалистов из различных сфер креативных индустрий.

*Ключевые слова:*

молодые специалисты, проекты в области креативных технологий, вакансии, творчество, искусство.

Обязательные элементы:

- Календарь на 3 месяца
- Календарная сетка
- Изображения
- Слайдер, видео, музыка.
- Текст из файла «текст»

Технические параметры:

1. Формат А4
2. Цветовой режим RGB
3. Разрешение изображений
4. Кнопки
5. Интерактив
6. Авторская графика
7. Навигация

Выходные файлы:

- упакованная папка продукта
- финальная композиция из всех страниц календаря в виде анимированной презентации в формате ePab.

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

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание

Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

**ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку под названием «УУ\_Модуль\_В» (где УУ обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать две папки:

- Папка «черновик» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка «ФИНАЛ» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Допустимы только следующие форматы файлов JPG/ PNG/ TIFF / EPS / AI / PSD / INDD.

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «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**

Вам предстоит поучаствовать в проекте по разработке почтовых открыток.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator / Adobe Photoshop

### **Задание**

Вам предстоит разработать серию почтовых открыток с оформлением адресных данных и кодового штампа.

Обязательные элементы:

- 2 открытки
- Обратная сторона

- Иллюстрация
- Текст
- Толщина и шаг линий

### **Технические характеристики:**

1. Формат 148 мм x 105 мм
2. СМУК
3. 4+4
4. Разрешение 270 ppi
5. Цветовой профиль
6. Блиды 3 мм
7. Трепинг и оверпринт

### **Выходные файлы:**

Исходный файл «Открытка»

PDF всей серии открыток, подготовленный к печати

### **Модуль Г. Дизайн упаковочной продукции (3 часа)**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание

Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

### **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку под названием «УУ\_Модуль\_Д» (где УУ обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать две папки:

Эта папка должна содержать следующие вложенные 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).

Допустимы только следующие форматы файлов JPG/ PNG/ TIFF / EPS / AI / PSD / INDD.

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «Модуль\_Д».
- 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**

Компания, занимающаяся продажей, разработала для мероприятий серию товаров. Компания хочет видеть эксклюзивный дизайн.

### **Задание**

Вы должны разработать дизайн и развертку упаковки с автоматическим типом дна, а также ложементом для отдельных продуктов компании, занимающейся продажей товаров. В рамках разработки необходимо учитывать фирменную стилистику компании.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator / Adobe Photoshop

### **Задание 1. Упаковка и ложемент**

#### **Обязательные элементы**

- Логотип (любая форма его поведения)
- Авторская графика, отображающая идею компании
- Ложемент
- штрихкод

#### **Технические характеристики**

1. Автоматическое дно

2. Клей
3. Инфографика
4. Текст 100%
5. Тип решетка-разделитель
6. Блиды
7. Цветовая модель СМУК
8. Оверпринт и треппинг по необходимости
9. ИСС профиль под мелованную бумагу
10. Номер станции на основании

## **Вывод**

Рабочий файл AI  
PDF

**Результатом** работы являются подготовленные PDF-файлы к печати, каждый продукт которого с масштабирован на формат А3, упаковка с ложементом.

Разработанные продукты необходимо продемонстрировать при помощи собранного 3д-макета.

## **Модуль Д. Дизайн цифровых продуктов (3 часа)**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание

Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

## **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку под названием «YY\_Модуль\_Г» (где YY обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать две папки:

- Папка «Итог» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка «ФИНАЛ» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Допустимы только следующие форматы файлов JPG/ PNG/ TIFF / EPS / AI / PSD / INDD.

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Файлы необходимые для работы находятся на рабочем столе в папке «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!

### **Задание**

Программное обеспечение: Adobe X, вспомогательное Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

Вам предстоит сверстать лонгрид для обозревателей из сферы IT. Дизайн верстки должен быть простой, лаконичный, но запоминающийся. Лонгрид должен быть размещен на сайте. Ваш задача сделать его пригодным к верстке.

### **Обязательные элементы:**

- Текст 100%
- Все картинки
- Автоматические фреймы
- Анимация
- Дополнительные графические элементы

### **Технические характеристики:**

1. Формат 1920\*1080 px
2. Марджинги не менее 10 px
3. Якорное меню

### **Выходные файлы:**

Файл XD

Финальный файл mp4 - Файл анимации под названием «Анимация» mp4

## **Модуль Е. Управление персональными трансформациями (1 час)**

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание

Медиа-файлы включающие текстовые и графические материалы

### **ИНСТРУКЦИИ**

Создайте папку под названием «Модуль\_Е\_YY» (где YY номер станции).

Эта папка должна содержать две папки:

- Папка «черновик» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка «ИТОГ» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Допустимы только следующие форматы файлов JPG/ PNG/ TIFF / EPS / AI / PSD / INDD.

### **Описание**

Продемонстрировать владение профессиональной терминологией/ соблюдение тайминга/ интеграцию многозадачности в организации своего рабочего процесса. Основные и вспомогательные графические программы для выполнения подобрать самостоятельно.

Выполнить профессиональные задачи с учетом технических параметров.

Наполнение: Папка «Медиа\_Е»

Результатом работы Модуля Е являются распечатанный PDF-файл презентации из всех результатов задач.

## 2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ<sup>2</sup>

Общая продолжительность конкурсного задания не менее 12 часов. Допускается комбинирование модулей конкурсного задания в рамках Отборочных соревнований и Финала с учетом определения оптимального времени на его выполнение (возможно сокращение общего времени выполнения заданий одного конкурсного дня до 5 часов).

В рамках регионального этапа Конкурсное задание разрабатывается главным Региональным экспертом согласно проекту задания и согласовывается с индустриальным партнером и менеджером компетенции. Форма публикуемого конкурсного задания указана в *приложении* и является шаблонной для всех модулей.

Опираясь на задание и основываясь на требованиях сектора экономики региона главный эксперт/методист разрабатывает кейсы для каждого модуля конкурсного задания, которые открываются только в дни проведения модуля. В кейсе описывается бриф, информация о разрабатываемом продукте, особенные конструктивные и технические параметры, дополнительные ограничения. К кейсу прилагаются медиа файлы. Структура кейса указана в *приложении*. 30% изменений вносится в типовое конкурсное задание в с-2 и включается в себя изменения в части наименования продуктов модулей, технических ограничений, обязательных элементов и выходных файлов и не должны касаться изменений в кейсе.

Конкурсный проект должен быть выполнен в соответствии со всеми требованиями. Конкурсное задание выполняется помодульно. Оценка работ производится по отношению к представленным результатам и происходит от модуля к модулю.

Знакомство с кейсом участниками и экспертами происходит в дни проведения чемпионата перед выполнением соответствующего модуля.

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.).

---

<sup>2</sup> Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.

- 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.

До соревнования конкурсант может передать техническому эксперту чемпионата по компетенции набор шрифтов собранных в одну папку (не более 20 шрифтов); все наборы шрифтов доступны всем Конкурсантам во время Чемпионата.

Всем конкурсантам можно использовать музыкальную подборку - не более 30 композиций. Конкурсанты могут передать носитель с музыкой техническому эксперту в подготовительный день до начала соревнования. Использование музыки возможно после проверки и добавления папки с музыкой на рабочий стол участника. Для прослушивания музыки участники могут использовать только стандартные проводные наушники.

## **2.1. Личный инструмент конкурсанта**

Тип тулбокса: неопределенный

Список материалов, оборудования и инструментов, которые конкурсант может привезти с собой на соревновательное мероприятие.

- Клавиатура;
- Графический планшет, мышь;
- Нож канцелярский, макетный нож (скальпель);
- Пластиковая, деревянная, стальная линейка;
- Двусторонний скотч (широкий, узкий по 2шт.);
- Биговка или аналог;

- Дополнительный инструмент и материал (например, инструмент для перфорации, пленка) по согласованию с главным экспертом (Отборочный чемпионат и ФНЧ).

## **2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке**

- Дополнительные ОЗУ;
- Дополнительные жесткие диски, флеш-накопители;
- Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;
- Изображения и графические элементы Clipart;
- Клей;
- Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod, смарт-часы и т.д.);
- Ножницы.

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.

### **3. ПРИЛОЖЕНИЯ**

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

Приложение №3 Критерии оценки

Приложение №4 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Графический дизайн»

Приложение №5 Проект конкурсного задания на текущий сезон

Приложение №6 Шаблон задания, брифа и технического задания

Приложение № 7 Форма публикуемого конкурсного задания на один модуль.

Приложение № 8 Структура кейса на один модуль.