



ВСЕРОССИЙСКОЕ
ЧЕМПИОНАТНОЕ
ДВИЖЕНИЕ
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ
МАСТЕРСТВУ

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Графический дизайн»

Юниоры

Региональный этап Чемпионата
по профессиональному мастерству «Профессионалы»

Челябинская область

регион проведения

2025 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 ТРЕБОВАНИЯКОМПЕТЕНЦИИ.....	4
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХКОМПЕТЕНЦИИ.....	4
1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН».....	4
1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ	8
1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ	8
1.5.2. Структура модулей конкурсного задания(инвариант).....	18
2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ	Ошибка! Закладка не определена.
2.1. Личный инструмент конкурсанта.....	Ошибка! Закладка не определена.
3. ПРИЛОЖЕНИЯ.....	Ошибка! Закладка не определена.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

1. ФГОС – Федеральный государственный образовательный стандарт
2. ПС – Профессиональный стандарт
3. КЗ – Конкурсное задание
4. ИЛ – Инфраструктурный лист
5. КО – критерии оценки
6. ТЗ – техническое задание
7. 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	7
	-Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">- 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	

	<p>интеллектуальной собственности</p> <ul style="list-style-type: none"> - Гражданское и трудовое законодательство Российской Федерации 	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Читать и понимать техническое задание проекта и заказа; - Выдерживать временные рамки при работе над проектом; - Самостоятельно планировать и организовывать деятельность при работе над проектом; - Адаптироваться к изменяющимся условиям при работе над проектом; - Планировать и совершенствовать процесс работы для минимизации временных затрат и ресурсов; - Находить решение проблем. 	
2	Проектная деятельность	12
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Методы изучения технического задания и брифа проекта - Способы анализировать, группировать и распределять исходные данные под конкретные задачи - Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ - Художественное конструирование и техническое моделирование - Основы рекламных технологий - Нормы этики делового общения - Методы проведения комплексных дизайнерских исследований - Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований - Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации - Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации - Основы маркетинга - Основы психологии 	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации - Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации - Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений - Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации - Определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации - Эскизировать графические пользовательские интерфейсы - Получать из открытых источников релевантную 	

	профессиональную информацию и анализировать ее.	
3	Креативность и дизайн	41
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Тенденции в графическом дизайне - Методы организации творческого процесса дизайнера - Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования - Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика - Теория композиции - Цветоведение и колористика - Типографика, фотографика, мультипликация - Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема - Методы представления статистической информации - Технологии визуализации данных 	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выявлять и использовать существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации - Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации - Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории - Подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования - Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления - Работать в границах заданного стиля - Соблюдать существующие принципы корпоративного стиля и руководства по стилю - Трансформировать идеи в креативное и приятное оформление 	
4	Технические аспекты разработки дизайн продукта	20
	<ul style="list-style-type: none"> - Специалист должен знать и понимать: - Основы технологии производства в области полиграфии и цифрового пространства - Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации - Общие принципы анимации - Правила типографского набора текста и верстки - Технические требования к интерфейсной графике - Цветовые модели, плашечные цвета и цветовые профили ICC под разные носители - Системы измерения 	
	-Специалист должен уметь:	

	<ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания - Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации - Использовать все требуемые для создания проекта элементы; - Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов - Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана - Создавать и подготавливать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений - Рисовать анимационные последовательности и делать раскадровку - Оформлять текст - Вносить корректировку цветов в файл 	
5	Технические аспекты печати и публикации дизайн продукта	20
	<p>-Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Современные методы печати и публикации продуктов графического дизайна - Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система - Соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие; - Метки печати и метки под обрез; - Дополнительно оформление: тиснения, позолоты, лаки 	
	<p>-Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта - Проводить презентации дизайн-проектов - Создавать макеты прототипов для презентации; - Макетировать в соответствии со стандартами презентации; - Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета - Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации) - Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати; - Осуществлять сопровождение печати (публикации) - Сохранять и генерировать файлы в соответствующем формате; - Выполнять конвертацию различных видов информации, форматов файлов в соответствии с техническим заданием - Организовывать и поддерживать структуру папок и файлов для итогового вывода продукта, архивирования и публикации 	

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 КОМПЕТЕНЦИИ		А	Б	В	Г	
	1	1	2	2	2	7
	2	3	3	3	3	12
	3	10	12	9	10	41
	4	6	4	6	4	20
	5	5	4	5	6	20
Итого баллов за критерий/модуль		25	25	25	25	100

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
А Разработка айдентики и брендрование	<p>А1. Понимание целевой аудитории:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории – Вызывает интерес целевой аудитории – Недостаточно подходит целевой аудитории – Не подходит целевой аудитории <p>А2. Креативность проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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

А3. 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

А4. 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

А5. Типографика

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

А6. 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

А7. 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

А8. 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

А9. 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

		<ul style="list-style-type: none"> - Неприемлемое выполнение, заказчик будет не доволен <p>A10. Технические требования к созданию макета</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>A11. Подготовка макетов к печати и публикации</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF <p>A12. Презентация и макетирование</p> <ul style="list-style-type: none"> - Визуальное качество презентации проекта <ul style="list-style-type: none"> o Очень эффектная презентация, нет вопросов, заказчик в восторге o Качественная презентация, требуются пояснения, заказчик доволен o Качественная презентация, возникают вопросы, у заказчика есть претензии o Презентация не применима, заказчик будет не доволен - Качество сборки и установки макета ручное или визуализация <ul style="list-style-type: none"> o Сборка выполнена качественно, модель сохраняет свою форму, заказчик в восторге o Сборка выполнена аккуратно, модель ровная, имеются незначительные дефекты, заказчик доволен o Сборка выполнена, модель не сохраняет свою форму, имеются значительные дефекты, у заказчика есть претензии o Сборка не выполнена, заказчик будет не доволен - Наличие печатного экземпляра или визуализации - Печать или визуализация в заданных параметрах <p>A 13. Сохранение проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> - Правильная структура папок - Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов - Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF - Соблюдение профиля ICC макета в PDF
Б	Дизайн рекламной продукции	<p>Б1. Понимание целевой аудитории:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории - Вызывает интерес целевой аудитории - Недостаточно подходит целевой аудитории - Не подходит целевой аудитории <p>Б2. Креативность проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
- Подобран 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,

		<p>графики, таблицы, карты, инфографика и т.п.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <p>Б10. Технические требования к созданию макета</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <p>Б11. Подготовка макетов к печати и публикации</p> <ul style="list-style-type: none"> – Значение выпуска за обрез в файле макета PDF – Линии сгиба, выскочки 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 – Метки обрезки и совмещения в файле макета PDF <p>Б12. Презентация и макетирование</p> <ul style="list-style-type: none"> – Визуальное качество презентации проекта <ul style="list-style-type: none"> ○ 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"> ○ 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 <p>Б13. Сохранение проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> – Правильная структура папок – Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов – Соблюдение стандартов печатного и интерактивного PDF – Соблюдение профиля ICC макета в PDF
В	Дизайн цифровых продуктов	<p>В1. Понимание целевой аудитории:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории

- Вызывает интерес целевой аудитории
- Недостаточно подходит целевой аудитории
- Не подходит целевой аудитории

V2. 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

V3. 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

V4. 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

V5. Типографика

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

V6. 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

V7. 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

V8. 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

V9. 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

V10. 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

V11. 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 визуализации
- Визуализация в заданных параметрах

V12. Сохранение проекта

- Правильная структура папок
- Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
- Соблюдение стандартов интерактивного PDF
- Соблюдение профиля цифрового продукта

V13. Оценка цифровых носителей

- Использование интерактивных элементов цифрового носителя (интерактивные формы, гиперссылки, списки, кнопки и т.п.) по ТЗ

		<ul style="list-style-type: none"> – Использование мультимедиа по ТЗ – Создание эффектов перехода страницы по ТЗ – Создание галереи и слайд-шоу по ТЗ – Всплывающая панель/меню и окна по ТЗ – Создание анимации по ТЗ – Правильная работа дополнительных элементов по ТЗ – Использование компонентов/библиотек согласно ТЗ – Соблюдение тайминга согласно ТЗ
Г	Коммерческая иллюстрация	<p>Г1. Понимание целевой аудитории:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Полностью удовлетворяет интересы целевой аудитории – Вызывает интерес целевой аудитории – Недостаточно подходит целевой аудитории – Не подходит целевой аудитории <p>Г2. Креативность проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <p>Г3. Визуальное воздействие проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> – Сильное визуальное воздействие, заказчик в восторге – Эффектное визуальное воздействие, заказчик доволен – Достаточное визуальное воздействие, у заказчика есть претензии – Отсутствует, заказчик будет не доволен <p>Г4. Визуальная коммуникация в проекте (сторителлинг)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Полная визуальная коммуникация, заказчик в восторге – Частичное визуальная коммуникация, заказчик доволен – Минимальная коммуникация, у заказчика есть вопросы и претензии – Плохая коммуникация, заказчик будет не доволен <p>Г5. Композиция в проекте</p> <ul style="list-style-type: none"> – Сильный эстетичный проект, заказчик в восторге – Эффектная композиция, заказчик доволен – Слабая композиция, у заказчика есть претензии – Плохая композиция, заказчик будет не доволен <p>Г6. Работа с текстом</p> <ul style="list-style-type: none"> – Очень креативные, эффектные и уместные манипуляции с текстом, заказчик в восторге – Креативные, интересные и уместные манипуляции с текстом, заказчик доволен – Интересные манипуляции с текстом, но качество и креативность низкие, у заказчика есть претензии – Манипуляции отсутствуют или не выходят за рамки стандартного форматирования, заказчик будет не доволен <p>Г7. Качество работы с цветом</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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
- Г8. Качество обработки растрового изображения (ретушь, цветокоррекция, обтравка, стилизация, коллажирование, фотомонтаж 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
- Г9. 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
- Г10. 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
- Г11. Владение техниками цифровой иллюстрации:
- Высокий уровень владения заданной техникой, заказчик в восторге
 - Хороший уровень владения заданной техникой, требуется доработка, заказчик доволен
 - Удовлетворительный уровень владения заданной техникой, требуются значительные доработки, у заказчика есть претензии
 - Несоответствие техники заданной, 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
- Г13. Презентация и макетирование
- Визуальное качество презентации проекта
 - Очень эффектная презентация, нет вопросов,

	<ul style="list-style-type: none"> 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"> ○ 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 <p>Г14. Сохранение проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> – Правильная структура папок – Соблюдение форматов сохранения и конвертации файлов
--	--

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 10%. 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 судейскими и измеримыми аспектами модуля следует придерживаться схемы 50/50. Например количество баллов модуля А - 25, значит 13 баллов распределяются между судейскими аспектами и другие 12 между измеримыми аспектами. Допускается 5% перевес в сторону судейской оценки. Перевес в сторону измеримой оценки недопустим.

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсанты Юниоры – обучающиеся образовательных организаций по программам общего (основного и среднего) образования и не проходящих

обучение по программам среднего профессионального образования в возрасте от 14 лет.

Общая продолжительность Конкурсного задания¹: 11 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня

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

Оценка знаний конкурсанта 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 4 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - 4 модуля. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания(инвариант)

¹ Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.

Модуль А. Разработка айдентики и брендинг (Инвариант)

Время на выполнение модуля 3 часа

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиафайлы, включающие текстовые и графические материалы

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Инструкция

На рабочем столе компьютера создайте папку под названием YY_Модуль_А (где YY обозначает ваш номер по жеребьевке).

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

Данные папки должны содержать две вложенные папки: «Рабочая» (папка с именем «Рабочая» должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Финальная» (папка с названием «Финальная» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

Представление

Вы получили заказ на разработку фирменного стиля для строительной компании.

Вам необходимо разработать логотип, правила его поведения и фирменные носители для компании.

Задание 1. Разработайте логотип

Необходимо разработать современный логотип с учетом описания компании, особых пожеланий заказчика

Основная программа: Adobe Illustrator

Обязательные элементы

- Текст 100% (из файла Модуль А_текст.docx).
- Логотип должен включать авторские векторные элементы
- Черно-белое изображение логотипа
- Выворотка логотипа на 100% черном
- Цветная версия в RGB
- Цветная версия в CMYK
- Не более 3 фирменных цветов, включая цвет текста

Технические характеристики

- Рабочий документ А4 вертикальный
- Треппинг: 0.25 Pt при необходимости

Выходные файлы

- Один рабочий файл с названием «Логотип_XX».
- Один итоговый файл в формате PDF под печать со всеми вариантами логотипа «Печать».

Задание 2. Создать правила поведения для данного логотипа

Нужно разработать правила поведения логотипа, которые необходимы для дальнейшего использования логотипа на различных фирменных носителях.

Основная программа: Adobe Illustrator

Обязательные элементы:

1. Вариации расположения логотипа

- Полный вариант вертикального логотипа (иконка + текст)
- Полный вариант горизонтального логотипа (иконка + текст)

2. Выворотка логотипа на цветных плашках

- Выворотка логотипа на плашечных фирменных цветах

3. Цветовые коды

- RGB
- CMYK

4. Шрифт

- Название и семейство шрифта
- Начертание на примере символов

Технические ограничения:

- Рабочий документ А3
- Горизонтальная ориентация
- ICC Profile: Coated FOGRA39

Выходные файлы:

- Один рабочий документ под названием «Поведение_logo_XX»
- Один PDF/X-4 с цветовыми шкалами под названием «Презентация логотипа»

Распечатать правила поведения логотипа на листе А3

Задание 3. Создать рекламный продукт сложной формы, в котором предусмотрено место для блока записей

Необходимо разработать и собрать рекламный продукт сложной формы, с учетом разработанных ранее фирменных элементов, в котором предусмотрено место для блока записей.

Основная программа: Adobe Illustrator

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop

Обязательные элементы:

- Полный цветной логотип
- Текст 100% (из файла Модуль А_текст.docx).
- Одно фото с обработкой из папки «Медиа»
- Авторская графика к концепции фирменного стиля

Технические ограничения:

- СМΥК (4+0+2)
- Блиды 3 мм
- Линии реза на отдельном слое «dieline» плашечным цветом Cyan 100%.
- Нанесение лака на отдельном слое «lak» плашечным цветом Yellow 100%
- Разрешение используемых фотографий 200 ppi

Выходные файлы:

- Один рабочий документ под названием «ПодстаВка_XX»
- Один послойный PDF/X-4:2010 с метками реза и блидами для печати под названием «Для печати»

Распечатать рекламный продукт на листе А3 и собрать**Задание 4. Создать блок для записей для рекламного продукта**

Необходимо разработать и собрать блок для записей, который будет помещаться в рекламный продукт сложной формы. Блок должен быть разработан с учетом конструкции рекламного продукта и фирменного стиля.

Основная программа: Adobe Illustrator

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop

Обязательные элементы

- Оформление линий для записи
- Авторская графика
- Дизайн изображения должен позволять вносить заметки на лист и не перекрывать его целиком
- Полный цветной логотип

Технические ограничения:

- СМΥК (4+0)
- Размер «листочков» исходя из вашего дизайна и формы основного рекламного продукта
- Блиды 3 мм для «листочка»
 - Линии реза на отдельном слое «dieline» одноименным плашечным цветом Cyan 100%.
- Рабочий документ А4

Выходные файлы:

- Один рабочий документ под названием «Блок для записей»
- Один PDF/X4:2010 с метками реза и блидами для печати под названием «Блок_XX»

Перед печатью скомпоновать 4 «листочка» на монтажную область, распечатать на листе А4 и вырезать.

Предоставление результатов:

Предоставить распечатанное поведение логотипа (см. задание 2) и собранный сигнальный экземпляр рекламного продукта с блоком (см. задание 3 и 4).

Модуль Б. Дизайн рекламной продукции (Инвариант)

Время на выполнение модуля 3 часа

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиафайлы, включающие текстовые и графические материалы

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Инструкция

На рабочем столе компьютера создайте папку под названием УУ_Модуль_Б (где УУ - где УУ обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать следующую вложенную папку - Задание 1.

Данная папка должна содержать две 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 задании).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Не забудьте обозначить распечатанную и собранную работу номером своего рабочего места!

Представление

Вы получили заказ на разработку оригинального дизайн-макета календаря от компании.

Задание 1. Разработка календаря оригинальной формы.

Ваша задача — сделать календарь оригинальной формы и разработать для календаря уникальную модульную календарную сетку.

Основная программа: Adobe Illustrator

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop

Обязательные элементы:

- Логотип заказчика «логотип.svg»
- Авторская графика
- Одно фото из папки «Медиа»
- Инфографика
- Оригинальная календарная сетка
- Текст 100% (из файла Модуль Б_текст.docx).

Технические ограничения:

- Формат развертки согласно техническому заданию
- Размер монтажной области А3
- Припуски под обрезку 4 мм;
- Цветовой режим: CMYK 4+0+2;
- Линии реза на отдельном слое «dieline» плашечным цветом Cyan 100%
- Нанесение клея на отдельном слое «glow» плашечным цветом Yellow 100%
- ИСС профиль для мелованной бумаги;
- Оверпринт (если необходим);
- Разрешение для фотографии: 275 dpi.

Выходные файлы:

- Один рабочий документ под названием «Форма_Календаря»

- Один послойный PDF/X-4:2010 с метками реза с учетом вылетов за обрез, цветовыми шкалами и регистрационными метками под названием «Календарь_XX»

Печать: Распечатанный и собранный сигнальный макет календаря

Модуль В. Дизайн цифровых продуктов (Инвариант)

Время на выполнение модуля 2 часа

НАПОЛНЕНИЕ

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиафайлы включающие текстовые и графические материалы

ИНСТРУКЦИИ

На рабочем столе компьютера создайте папку под названием УУ_Модуль_В (где УУ - где УУ обозначает ваш номер по жеребьевке).

Эта папка должна содержать следующую вложенную папку - Задание 1, Задание 2, Задание 3.

Данные папки должны содержать две вложенные папки: «Оригинал» (папка с именем «рабочая» должна содержать все вспомогательные файлы, которые используются для работы) и «Финал» (папка с названием «итоговая» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задании).

Обратите внимание:

- Предоставленный текст должен оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков.
- Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

Представление

Вы получили заказ на разработку цифрового анимированного продукта в определенной стилистике.

Задание 1. Разработка цифрового анимированного продукта

Основная программа: Adobe Photoshop

Вспомогательная программа: Adobe Illustrator

Обязательные элементы:

- Логотип
- Динамическая анимация (не менее трех различных эффектов анимации).
- Соблюдение определенного стиля, указанного в техническом задании.

Технические параметры:

- Формат 1000 px X 1000px
- Формат иконок: 200px X 200px
- Цветовой режим RGB
- Разрешение: 200 ppi.
- Анимация не более 10 секунд

Выходные файлы:

- Рабочий файл под названием «XX_Анимация»;
- Анимация в формате Gif с 4 повторами «Просмотр»

Задание 2: Дизайн интерактивного баннера с новым продуктом

Основная программа: Adobe Photoshop

Вспомогательная программа: Adobe Illustrator

Вам необходимо разработать цифровой рекламный баннер для интерактивного панно с использованием разработанных ранее анимированных продуктов.

Обязательные элементы

- Текст 100% (из файла Модуль В_текст.docx).
- Анимированные продукты из задания 1
- Анимация появления логотипа компании
- Одно фото с из папки «Медиа»
- Авторская графика

Технические параметры:

- Габаритный размер: 1920×1080 px
- Цветовая модель RGB
- Разрешение – 150 ppi
- Анимация не менее 5 секунд

Выходные файлы:

- Один рабочий документ под названием «Интерактивный баннер»
- Один файл в формате видео «XX».

Задание 3: Реклама в интернет

Вам необходимо разработать интернет-рекламу продукта для соцсети. Дизайн данного продукта должен быть основан на фирменном стиле компании и отражать современный тренд дизайна.

Основная программа: Adobe Illustrator

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop

Обязательные элементы интернет-рекламы:

- Логотип
- Текст 100% (из файла Модуль В_текст.docx).

- Авторская графика
- Одно фото из папки «Медиа»

Технические требования:

- Цветовая модель для экранных презентаций
- Размер: 510x582 px
- Разрешение используемых изображений: 280 ppi

Вам нужно предоставить:

- Формат jpeg «Для публикации»
- Один рабочий документ под названием «Реклама»

Предоставление результатов

Результатом работы являются подготовленные файлы для вывода в интернет-пространство.

Модуль Г. Коммерческая иллюстрация (Инвариант)

Время на выполнение модуля 3 часа

НАПОЛНЕНИЕ

Кейс состоит из следующей документации:

- Бриф
- Техническое задание
- Медиафайлы включающие текстовые и графические материалы

Инструкции:

Создайте на рабочем столе папку NN_Модуль_Г, где NN – номер вашей рабочей станции при жеребьевке. Эта папка должна содержать следующие папки: Задание 1, Задание 2.

- Черновик: папка должна содержать исходные файлы, которые вы использовали для создания проекта (программные в формате .ai, .indd, .psd, прилинкованные изображения)

- Итог: папка должна содержать финальные файлы, которые вы должны предоставить согласно заданию.

Обратите внимание:

- Предоставленный текст может оформляться согласно вашему дизайну без потери текстовых знаков
- Формат продукта, разрешение, линкованность и цветовой режим растровых изображений будут проверяться в рабочем файле и финальном файлах.
- Не забудьте обозначить распечатанные работы номером своего рабочего места!

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Задание 1. Вы получили заказ на разработку дизайна фирменного персонажа «XX».

Основная программа: Adobe Illustrator

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop

Обязательные элементы:

- Фирменный персонаж XX
- Использование фирменных цветов
- Авторская графика
- Персонаж должен содержать элементы
- Пропорции персонажа

Технические параметры:

- Цветовой режим: RGB
- Размер монтажной области А4
- Размер персонажа по длинной стороне не должен превышать 200 мм

Выходные файлы:

- исходный рабочий файл под название «Персонаж_XX»;
- Один файл формата .jpg по размеру персонажа «XX».

Задание 2. Вы получили заказ на разработку раскадровки действий фирменного персонажа «XX» для макета.

Основная программа: Adobe Illustrator

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop

Обязательные элементы:

- Текст 100% (из файла Модуль Г_текст.docx).
- Авторская графика

Технические ограничения:

- Монтажная область – А3 (горизонтальная ориентация)
- Расположение эпизодов раскадровки по слоям
- Цветовая модель CMYK

Выходные файлы:

- Исходный рабочий файл «Раскадровка_XX»
- Один файл формата pdf послойный под цифровую печать под названием «Персонаж_Печать»
- Один файл png под названием «XX»

Печать: Распечатка всех слоев раскадровки на формате А3.