

# Конкурсное задание для VII открытого Регионального чемпионата 2019 г.

## Компетенция «Графический дизайн» (Graphic Design Technology)

### 40. Технология графического дизайна

Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. Введение
2. Формы участия в конкурсе
3. Задание для конкурса
4. Модули задания и необходимое время
5. Критерии оценки
6. Необходимые приложения

Количество часов на выполнение задания: 16 ч.

Разработано экспертами WSR:

Минаева О.

Ермаков А.

Филиппова О.

Страна: Россия

# ВВЕДЕНИЕ

## 1.1. Название и описание профессиональной компетенции.

1.1.1 Название профессиональной компетенции: Графический дизайн.

1.1.2. Описание профессиональной компетенции.

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин. Профессия графического дизайнера имеет несколько направлений, и один дизайнер может работать либо в одном из них, либо совмещать два или три направления. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернет. Графические дизайнеры работают в дизайн-студиях, брендинговых и рекламных агентствах, издательствах, на любых государственных предприятиях и в частных фирмах, предпочитающих держать в штате собственного дизайнера.

К важным качествам дизайнера относятся: развитый художественный вкус, образное и объемно-пространственное мышление, инициативность, креативность, изобретательность, чувство стиля, зрительная память, вовлеченность в современную культуру.

Дизайнер должен уметь выражать свои идеи в графике (что также часто называют рисунком от руки). Знать истории искусств, дизайна и их современного состояния. Владеть специализированными компьютерными программами: Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw, InDesign, Acrobat PRO.

## 1.2. Область применения

1.2.1. Каждый Эксперт и Участник обязан ознакомиться с данным проектом конкурсного задания.

## 1.3. Сопроводительная документация

1.3.1. Поскольку данный проект конкурсного задания содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- «WorldSkills Russia», Техническое описание. Графический дизайн;
- «WorldSkills Russia», Правила проведения чемпионата
- Принимающая сторона – Правила техники безопасности и санитарные нормы.

## 2. ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Индивидуальный конкурсный проект.

## 3. ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА

Содержанием конкурсного задания является создание продуктов графического дизайна. Участники соревнований получают техническое задание с описанием всех требований к продукту. Проект делится на несколько модулей со своими подзадачами. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно.

Конкурсный проект должен быть выполнен в соответствии со всеми требованиями.

Окончательные аспекты критериев оценки уточняются членами жюри. Оценка производится как в отношении работы модулей, так и в отношении процесса выполнения конкурсной работы. Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, такой участник может быть отстранен от конкурса.

Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

Конкурсное задание должно выполняться помодульно. Оценка также происходит от модуля к модулю.

## 4. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Так как задание секретное и разрабатывается индустрией совместно с менеджером компетенции, то знакомство с заданием происходит в дни чемпионата.

**Ниже приведен пример формирования проекта задания.**

Модули и время сведены в таблице 1 (для примера формирования)

Таблица 1

№ п/п	Наименование модуля	Рабочее время	Время на задание
1	<b>Модуль 1: Фирменный стиль и элементы корпоративного дизайна</b> Разработать фирменный стиль для компании, занимающейся организацией экспедиций (логотип и 8 страничный логобук).	С1 9.15-13.15	4 часа
2	<b>Модуль 2: Информационный дизайн и медиа</b> Продумать и разработать двухсгибочный рекламный лифлет для компании, занимающейся организацией экспедиций. На одной из сторон поместить отрисованную карту маршрута. Разработать	С1 14.30-18.30	4 часа

	информационный блок для сайта компании, который должен включать логотип, авторскую графику и лозунг компании		
3	<b>Модуль 3: Многостраничный дизайн</b> Разработать дизайн-макет обложки и внутреннего блока энциклопедии для детей от издательства «...» с использованием авторской графики и отрисовкой фрагментов для занимательных упражнений	C2 9.15-13.15	4 часа
4	<b>Модуль 4: Дизайн упаковки</b> Разработать дизайн упаковки для кондитерской продукции согласно представленному шаблону	C2 9.15-13.15	4 часа

### **Модуль 1: Фирменный стиль и элементы корпоративного дизайна**

Разработать фирменный стиль компании, занимающейся организацией экспедиций (логотип и 8 страничный логобук).

Результатом выполнения модуля являются файлы, 3 D- и 2D-макеты.

### **Модуль 2: Информационный дизайн**

Продумать и разработать двухсгибочный рекламный лифлет для компании, занимающейся организацией экспедиций. На одной из сторон поместить отрисованную карту маршрута. Разработать информационный блок для сайта компании, который должен включать логотип, авторскую графику и лозунг компании.

Результатом выполнения модуля являются файлы, 3 D- и 2D-макеты.

### **Модуль 3: Многостраничный дизайн.**

Разработать дизайн-макет обложки и внутреннего блока энциклопедии для детей от издательства «...» с использованием авторской графики и отрисовкой фрагментов для занимательных упражнений.

Результатом выполнения модуля являются файлы, 3 D- и 2D-макеты.

### **Модуль 4: Дизайн упаковки.**

Разработать дизайн упаковки для кондитерской продукции согласно представленному шаблону

Результатом выполнения модуля являются файлы, 3 D- и 2D-макеты.

## 5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов таблица 2. Общее количество баллов задания/модуля по всем критериям оценки составляет 100.

Таблица 2

		КРИТЕРИИ						ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ НА РАЗДЕЛ	БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ И СТАНДАРТОВ НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ
		A	B	C	D	E	F		
РАЗДЕЛ СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТОВ	1	5					5	10	10
	2		2	4	5	2		13	13
	3		8	4				12	12
	4	5	10		5	5		25	25
	5		10	12		13	5	40	40
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ		10	30	20	10	20	10	100,00	100,00

Критерий	Расшифровка
A	Творческий процесс
B	Итоговый дизайн
C	Технические параметры создания продукта
D	Печать и макетирование
E	Знание технических параметров для печати
F	Параметры сохранения и форматы

**Judgment (судейская оценка)** - Присуждаются баллы от 0 до 3. Данную оценку выставляют три независимых эксперта из индустрии.

**Measurement (измерения)** – выставляют эксперты-компатриоты, сгруппированные в группы по 3-4 человека, причем работу своего участника эксперт не оценивает.

## 6. НЕОБХОДИМЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Не требуется