

# III РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС»

Утверждено

Центр развития движения «Абилимпикс»

по Республике Мордовия

Руководитель РЦРД  Н.Н. Ганина

25.02.2019г

## КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

**Графический дизайн**



Саранск 2019

## Содержание

### 1. Описание компетенции.

#### 1.1. Актуальность 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, InDesign и др.

#### 1.2. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт. (конкретные стандарты)

Школьники	Студенты	Специалисты
	ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайн	

#### 1.3. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
	<ul style="list-style-type: none"><li>• обладать теоретическими знаниями и практическими умениями, необходимыми дизайнеру;</li><li>• уметь анализировать произведения в различных видах дизайна;</li><li>• обладать знаниями методов организации творческого процесса дизайнеров;</li><li>• иметь опыт реализации художественного замысла в практической деятельности</li></ul>	умения из профессиональных стандартов

	дизайнера; • иметь реальные представления о процессе художественно-промышленного производства; • иметь навыки научно-исследовательской деятельности в области искусства дизайна.	
--	--	--

## **2. Конкурсное задание.**

### **2.1. Краткое описание задания 1 дня.**

#### **Задание 1. Разработка логотипа.**

Создайте простой логотип для ателье "Мастерица". Производственный логотип должен иметь название на русском языке, цвета без градиента, плоские формы, изображение и шрифтовую надпись.

**Программа:** Adobe Photoshop или Adobe Illustrator

#### **Технические требования:**

Формат листа: А4 (вертикальный или горизонтальный)

Размер логотипа в листе : 100×150 мм

Цветовая модель : CMYK

Разрешение : 300PPI

Печать : односторонняя

Количество цветов : максимум 3 цвета

#### **Необходимо предоставить:**

Итоговая папка с названием "Итог 1 дня", в которой создаётся папка с названием "Логотип" для сохранения разработанных файлов (сохраняются все исходные файлы, например в формате AI или файл PS, 1 файл логотипа в расширении jpg в палитре CMYK, а так же правила использования логотипа: 1 файл логотипа с заменой цвета, 2 ч/б варианта логотипа, выворотка на формате А4), подборка фирменных цветов с прописанным цветовым кодом.

#### **Задание 2. Дизайн визитки**

Разработайте рабочий дизайн корпоративной двухсторонней визитки ателье "Мастерица", которая обязательно включает в себя производственный логотип организации, необходимую информацию о ней и элементы авторской графики. Вся необходимая информация для оформления визитной карты находится в папке "Первый день".

**Программа:** Adobe Photoshop или Adobe Illustrator

#### **Технические требования:**

Размер : 90×50 мм

Выпуск за обрез : 0,5 см.

Цветовая модель : CMYK

Разрешение : 300 PPI

Количество цветов : произвольное

#### **Необходимо предоставить:**

Итоговая папка с названием "Итог 1 дня", в которой создаётся папка с названием "Визитка" для сохранения разработанных файлов (сохраняются все исходные файлы в формате AI или файл PS, а так же каждая из сторон визитной карты в расширении jpg в палитре CMYK на формате A4)

**Задание 3. Оформление сувенирной продукции.**

Разработайте рабочий дизайн печати на футболку, кружку, пакет, дизайн обложки блокнота, карманного календаря с элементами авторской фирменной графики.

**Программа:** Adobe Photoshop или Adobe Illustrator

**Технические требования:**

Размер формата : 420×297 мм  
 Цветовая модель : CMYK  
 Разрешение : 300 PPI  
 Количество цветов : произвольное

**Необходимо предоставить:**

Итоговая папка с названием "Итог 1 дня", в которой создаётся папка с названием "Сувенир" для сохранения разработанных файлов (сохраняются по отдельности все исходные файлы в формате AI или файл PS которые называются "Футболка", "Кружка", "Пакет", "Обложка", "Календарь", а так же композиция из оформленной сувенирной продукции на формате A3 в расширении jpg в палитре CMYK)

**2.2. Краткое описание задания 2 дня.**

**Задание 1. Разработка дизайна упаковки.**

Разработать дизайн картонной коробки для упаковки таких изделий как халаты, сорочки, детские вещи и т.д. Упаковка должна представлять из себя коробку с отверстием и крышкой. Форма упаковки может быть отрисована вами самостоятельно, а так же можно использовать предложенные развёртки. Вся необходимая информация для оформления упаковки находится в папке "Второй день".

**Программа:** Adobe Photoshop или Adobe Illustrator

**Технические требования:**

Размер : 420×297 мм  
 Выпуск за обрез : 0,5 см.  
 Цветовая модель : CMYK  
 Разрешение : 300 PPI  
 Количество цветов : Произвольное

**Необходимо предоставить:**

Итоговая папка с названием "Итог 2 дня" для сохранения разработанных файлов (сохраняются все исходные файлы в формате AI или файл PS, а так же развёртка упаковки с нанесённым на неё оформлением в расширении jpg в палитре CMYK на формате A3, бумажный объёмный макет упаковки)

**2.3. Структура и подробное описание конкурсного задания.**

Студент; специалист	<b>Задание 1. Разработка логотипа.</b>	Первый день	1 час.	Разработка логотипа в 4 интерпретациях в соответствии с техническим
------------------------	--	----------------	--------	---

				заданием.
	<b>Задание 2. Дизайн визитки.</b>	Первый день	1 час.	Разработка дизайна корпоративной визитки в соответствии с требованиями предъявляемыми к оформлению визитных карт.
	<b>Задание 3. Разработка сувенирной продукции.</b>	Первый день.	1 час.	Оформление фирменной сувенирной продукции (футболка, кружка, пакет, обложка для блокнота и карманный календарь)
	<b>Задание 3. Разработка дизайна упаковки.</b>	Второй день.	3 часа.	Разработка дизайна упаковки и сборка объёмного макета из бумаги.

## **2.4. Последовательность выполнения заданий первого и второго дней.**

### **Модуль 1. Разработка логотипа (первый день).**

**Цель:** разработка логотипа отражающего информацию о продукции или услугах, обеспечение визуального контакта между компанией и потенциальным клиентом.

**Задание:** разработка эскиза и выполнение логотипа в графическом редакторе (на выбор) отражающего суть и особенности организации или фирмы.

**Время на подготовку площадки и знакомство с рабочим местом:** 5 минут.

**Время на выполнение задания:** 1 час.

**Последовательность выполнения задания:**

1. Изучить конкурсное задание.
2. Определить род деятельности и характерные особенности организации, в соответствии с этим выполнить зарисовки и эскизы для будущего логотипа.
3. Определить и подобрать необходимую цветовую палитру для оформления логотипа отражающую его содержание.
4. Работа над выполнением логотипа в графическом редакторе в соответствии с т.з.
5. Сохранение результатов работы в папку "Итог 1 дня".

## **Модуль 2. Дизайн визитки (первый день).**

**Цель:** разработка визитки представляющей полную информацию об организации.

**Задание:** разработка эскиза и выполнение корпоративной визитной карты ателье в графическом редакторе (на выбор) передающей необходимую информацию об организации.

**Время на выполнение:** 1 час.

**Последовательность выполнения задания:**

1. Изучить конкурсное задание.
2. Изучить предоставляемую текстовую информацию для оформления визитной карты, разработка дизайн-концепции оформления визитки.
3. Работа над выполнением визитной карты в графическом редакторе в соответствии с т.з.
4. Сохранение результатов работы в папку "Итог 1 дня".

## **Модуль 3. Разработка сувенирной продукции (первый день).**

**Цель:** разработка дизайна сувенирной продукции в соответствии с общей концепцией оформления.

**Задание:** разработка дизайна для оформления фирменной футболки, кружки, пакета, обложки и календаря.

**Время на выполнение:** 1 час.

**Последовательность выполнения задания:**

1. Изучить конкурсное задание.
2. Оформление сувенирной продукции в соответствии с т.з., работа в программе.
3. Сборка итоговой композиции.
4. Сохранение результатов работы в папку "Итог 1 дня".

## **Модуль 1. Разработка дизайна упаковки (второй день).**

**Цель:** разработка дизайна упаковки и сборка макета.

**Задание:** разработать дизайн оформления фирменной упаковки в соответствии с концепцией оформления всей фирменной продукции, сборка объёмного бумажного макета упаковки.

**Время на выполнение:** 3 часа.

**Последовательность выполнения задания:**

1. Изучить конкурсное задание.
2. Оформление развёртки упаковки, работа в графическом редакторе.
3. Распечатка развёртки упаковки и сборка объёмного макета.
4. Сохранение результатов работы в папку "Итог 2 дня".

## **2.5. Критерии оценки выполнения задания**

### **Модуль 1. Разработка логотипа (первый день)**

<b>Критерии</b>	<b>Наивысший балл</b>	<b>Шкала оценки</b>
1. Художественный уровень выполнения работы	1	Объективная

2. Соответствие выполненной работы т.з.	3	Объективная
2.1 Размер	1	Объективная
2.2 Цветовая модель	1	Объективная
2.3 Количество цветов	1	Объективная
3. Соблюдение техники безопасности на площадке	1	Объективная
4. Соблюдение правил условий конкурса	1	Объективная
5. Легкость для восприятия логотипа	10	Субъективная
6. Креативность	10	Субъективная
7. Отражение специфики организации	10	Субъективная
8. Запоминаемость	10	Субъективная
9. Соблюдение временного регламента	1	Объективная
10. Уникальность (не ассоциируется с чужими компаниями)	10	Субъективная
11. Адаптивность	10	Субъективная
<b>Всего</b>	<b>94</b>	

### Модуль 2. Дизайн визитки (первый день)

Критерии	Наивысший балл	Шкала оценки
1. Соблюдение техники безопасности на площадке	1	Объективная
2. Соблюдение правил условий конкурса	1	Объективная
3. Соответствие работы поставленной цели	1	Объективная
4. Соблюдение правил верстки и стандартов	10	Субъективная
5. Выполнение работ по техническому заданию	5	Объективная
5.1 Размер	1	Объективная
5.2 Выпуск за обрез	1	Объективная
5.3 Цветовая модель	1	Объективная
5.4 Разрешение	1	Объективная

5.5 Количество цветов	1	Объективная
6. Типографика	10	Субъективная
7. Цветовое решение	10	Субъективная
8. Соответствие оформления визитки общему оформлению концепции	10	Субъективная
9. Соблюдение временного регламента	1	Объективная
<b>Всего</b>	<b>49</b>	

### Модуль 3. Разработка сувенирной продукции (первый день)

Критерии	Наивысший балл	Шкала оценки
1. Соблюдение техники безопасности на площадке	1	Объективная
2. Соблюдение правил условий конкурса	1	Объективная
3. Соответствие работы поставленной цели	1	Объективная
4. Соблюдение правил верстки и стандартов	10	Субъективная
5. Соответствие оформления визитки общему оформлению концепции	1	Объективная
6. Соблюдение временного регламента	1	Объективная
7. Соблюдение правил композиции (футболка)	10	Субъективная
8. Соблюдение правил композиции (кружка)	10	Субъективная
9. Соблюдение правил композиции (конверт)	10	Субъективная
10. Грамотность составления итоговой композиции	10	Субъективная
11. Наличие авторской графики на сувенирной продукции	1	Объективная
<b>Всего</b>	<b>56</b>	

### Модуль 1. Разработка дизайна упаковки (второй день).

Критерии	Наивысший балл	Шкала оценки
1. Соответствие работы поставленной цели	1	Объективная



2. Соблюдение правил верстки	10	Субъективная
3. Соответствие оформления упаковки общему оформлению концепции	1	Объективная
4. Соблюдение временного регламента	1	Объективная
5. Соблюдение правил композиции	10	Субъективная
6. Привлекательность	10	Субъективная
7. Наличие макета	10	Субъективная
8. Соблюдение техники безопасности на площадке	1	Объективная
9. Соблюдение правил условий конкурса	1	Объективная
10. Наличие авторской графики	1	Объективная
<b>Всего</b>	<b>56</b>	

### 3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

#### Категории: студент; специалист

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА				
№	Наименование	тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во
1	Компьютер (ноутбук)	Компьютер технически соответствующий предъявляемым задачам с установленным необходимым ролевым обеспечением.	шт.	1
2	Компьютерная мышь.	Компьютерная мышь с USB разъёмом.	шт.	1
3	Коврик для мыши.	Пластиковый коврик размером 21x25 см.	шт.	1
4	Канцелярский нож.	Нож с пластиковым корпусом и выдвижным сменным металлическим лезвием.	шт.	1
5	Макетный коврик.	Мягкий самовосстанавливающийся коврик с нанесённой на него разметкой.	шт.	1
6	Линейка.	Металлическая линейка со шкалой.	шт.	1
7	Двухсторонний скотч.	Тонкая узкая плёнка с клеящейся поверхностью с обеих сторон.	шт.	1

<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА</b>				
№	Наименование	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во
1	Карандаш.	Карандаш простой черногографитный для письма	шт.	1
2	Бумага.	Бумага для записей формата А4	шт.	5
3	Бумага.	Бумага для печати формата А3	шт.	4
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ МОЖЕТ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)</b>				
1	Графический планшет.	Устройство для ввода информации, созданной от руки, непосредственно в компьютер, состоящее из пера и плоского планшета.	шт.	1
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ</b>				
Все, кроме перечисленного выше				
Оборудование либо инвентарь согласовав заранее с главным экспертом				
<b>ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (при необходимости)</b>				
№	Наименование	Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика.	Ед. измерения	Кол-во
1	Стул.	Стул ученический нерегулируемый по высоте.	шт.	1
2	Стол.	Стол ученический двухместный, регулируемый по высоте.	шт.	1/2
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)</b>				
№	Наименование	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во
1	Ручка шариковая	Шариковая ручка для письма с чернилами синего цвета	шт.	1
2	Карандаш.	Карандаш простой для письма	шт.	1
3	Бумага.	Бумага для записей формата А4.	шт.	10
<b>ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)</b>				
№	Наименование	тех. Характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика.	Ед. измерения	Кол-во
1	Компьютерный стол.	Стол предназначенный для установки компьютера и его комплектующих.	шт.	6
2	Стул.	Стул ученический не регулируемый по высоте.	шт.	5
3	Компьютер(ноутбук).	Компьютер технически соответствующий предъявляемым задачам с установленным необходимым программным обеспечением.	шт.	6

4	Принтер АЗ.	Цветной принтер с форматом печати АЗ.	шт.	1
5	Макетный стол.	Стол для резки и сборки макетов.	шт.	1
<b>КОМНАТА УЧАСТНИКОВ (при необходимости)</b>				
-				
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ</b>				
№	Наименование	Тех. характеристики		
1	Кулер	Кулер с горячей и холодной водой 19 л.	шт	1
2	Розетка	Разетка 220 В	шт	6
3	Урна для мусора	Урна пластиковая 10 л.	шт	6

#### 4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий.

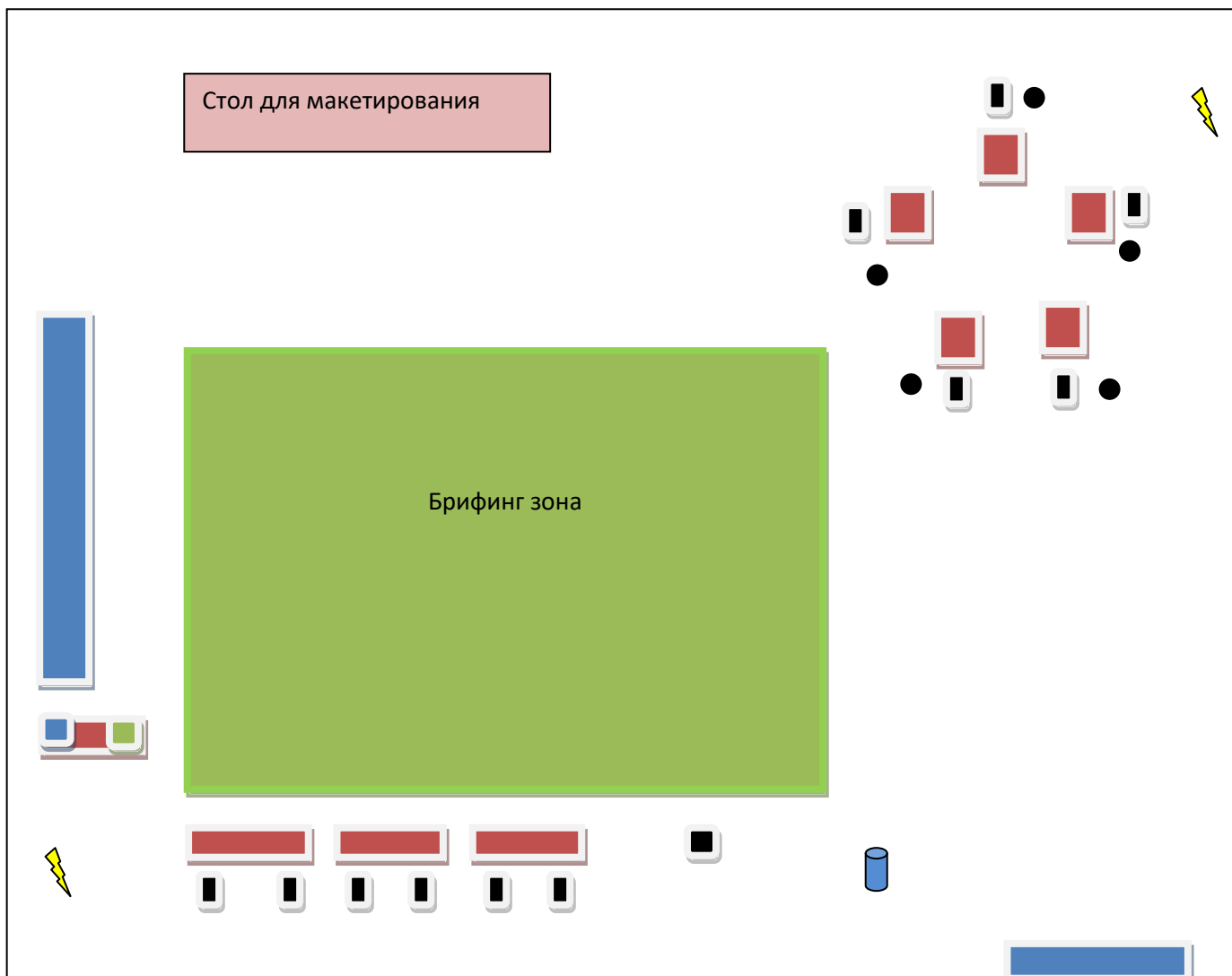
##### 4.1. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий.

	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.*
Рабочее место участника с нарушением слуха	55 м <sup>2</sup>		
Рабочее место участника с нарушением зрения			
Рабочее место участника с нарушением ОДА			
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями			
Рабочее место участника с ментальными нарушениями			










\*указывается ссылка на сайт с тех. характеристиками, либо наименование и тех. характеристики специализированного оборудования.

##### 4.2. Схема застройки соревновательной площадки.

Категории: студент; специалист.



#### Условные обозначения

 Стол	 А3	 Розетка 220 В
 Стул	 Экран	 Куллер
 Компьютер	 Бриф зона	 Урна для мусора

### 4.3 Инструкция и общие требования по охране труда.

1. К самостоятельной работе с ПК допускаются студенты после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.

2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 45 минут работы

3. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить.

4. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.

5. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.

6. Участник соревнования должен знать местонахождения медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим и уметь оказать медицинскую помощь. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь или доставить в медицинское учреждение.

7. При работе с ПК участник соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.

8. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.

9. Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70 см).

10. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.)

11. содержать в порядке и чистоте рабочее место.

12. Перед работой проверь исправность инструментов. Работать ножницами и канцелярским ножом можно только на специально отведённом рабочем месте.

13. Правила безопасности при работе с режущими предметами:

13.1. Выдвигать небольшую часть лезвия.

13.2. Работать канцелярским ножом на рабочей доске.

13.3. Выполняя разрезы, крепко держать нож одной рукой, а второй - материал с которым работаешь.

13.4. В случае, когда нож находится в нерабочем состоянии, лезвие должно быть спрятано внутрь.