

Проект конкурсного задания РЧ 2020 -2021г.

Компетенция «Графический дизайн» юниоры (J02 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: 8 ч.

Разработано экспертами WSR:
Москалева А.

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, интерактивная продукция. 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, 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 | Модуль 1: Дизайн упаковки с продуктами фирменного стиля Разработать логотип, визитку, сувенирную продукцию компании. Компания занимается производством туристического оборудования. Для реализации предложенного товара разработать упаковку с учетом фирменного стиля компании. | C1 09.00-13 00 | 4 ЧАСА |
| 3 | Модуль 2: Информационный дизайн Продумать и разработать креативный фальцевый рекламный лифлет с объемными элементами и афишу для компании организующей путешествия на парусных яхтах | C2 9.00-13.00 | 4 ЧАСА |

Модуль 1: Дизайн упаковки с продуктами фирменного стиля

Разработать логотип, визитку, сувенирную продукцию компании. Компания занимается производством туристического оборудования. Для реализации предложенного товара разработать упаковку с учетом фирменного стиля компании. Результатом выполнения модуля являются PDF-файлы, 3D- и 2D- макеты.

Модуль 2: Информационный дизайн

Продумать и разработать креативный фальцевый рекламный лифлет с объемными элементами и афишу для компании организующей путешествия на парусных яхтах. Результатом выполнения модуля являются PDF-файлы (печатный и интерактивный), 3D- 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 СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ |
|-----------------|---|----------|----|----|---|----|---|-----------------------------------|--|
| | | A | B | C | D | E | F | | |
| РАЗДЕЛ СПЕЦИФИК | 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