****

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

**профессия**

**«Графический дизайнер»**

****

**ВВЕДЕНИЕ**

Специалисты в сфере графического дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Они также могут заниматься распечаткой или размещением продукции он-лайн. Эта сфера характеризуется непосредственным взаимодействием с клиентом, что требует развитых навыков коммуникации для успешного достижения целей, поставленных заказчиком. В сфере графического дизайна ценятся развитые навыки взаимодействия, исследовательские, дизайнерские, технические навыки. Для этого, в свою очередь, требуется понимание целевой аудитории, рынков, тенденций, культурных различий и желаний клиента. Такие специалисты должны уметь работать в формальных и неформальных коллективах либо самостоятельно.

Продукция графического дизайнера помогает компаниям выстраивать свои отношения с партнерами и целевой аудиторией. В разработанном фирменном стиле отражаются особенности организаций, проектов, сообществ, что позволяет им позиционировать себя на рынке, продвигать свои проекты, масштабировать бизнес.

Для создания продукции графического дизайна специалисту необходимо выполнять следующие профессиональные функции:

- создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

- проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Конкурсная документация по компетенции «Графический дизайн» включает в себя:**

* Техническое описание профессии
* Краткое и полное описание конкурсного задания
* Инфраструктурный лист
* Критерии оценки выполнения задания (файлы \*.xls)
* Правила техники безопасности и охраны труда

**ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ**

Участие в чемпионате по графическому дизайну индивидуальное. В чемпионате могут принимать участие школьники 10-17 лет от организаций общего и дополнительного образования.

# 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.

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.

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

# МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Знакомство с особенностями содержания задания происходит непосредственно перед началом чемпионата.

Модули и время сведены в таблице 1

Таблица №1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование модуля | Рабочее время | Время на задание |
| 1  | Модуль 1: **Фирменный стиль и продукты брендбука.** Разработать фирменную символику для Ассоциации разработки, реализации и продвижения новой интегративной образовательной модели: логотип, визитную карточку, а также показать поведение логотипа, фирменную палитру и шрифты. | С1 | 4 часа |
| 2  | Модуль 2: **Элементы информационного дизайна** Разработать шрифтовую афишу и флаер для продвижения в образовательных учреждениях Ассоциации разработки, реализации и продвижения новой интегративной образовательной модели | С2 | 4 часа |
| 3 | Модуль 3: **Упаковка** Разработать дизайн фирменной упаковки для подарочных сувениров **Чемпионата** и создать серию наклеек с использованием авторской графики для упаковки | С3 | 4 часа  |

**Модуль 1: Фирменный стиль и продукты брендбука**

Разработать фирменную символику для Ассоциации «Открытая МастерШкола» для реализации и продвижения новой интегративной образовательной модели: логотип, визитную карточку, а также показать поведение логотипа, фирменную палитру и шрифты.

Элементы фирменного стиля и продукты брендбука должны быть распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Модуль 2: Элементы информационного дизайна**

Разработать шрифтовую афишу и флаер для Ассоциации «Открытая МастерШкола» и новой интегративной образовательной модели Ассоциации «Открытая МастерШкола».

Представить в виде PDF-файла, готового к печати. Результат должен быть распечатан и наклеен на презентационный щит.

**Модуль 3: Упаковка**

Разработать дизайн фирменной упаковки для подарочных сувениров **Чемпионата** и создать серию наклеек с использованием авторской графики для упаковки.

Представить в виде PDF-файла, готового к печати.

Результатом является выклеенный макет коробки.

# КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

1. Творческий процесс
2. Итоговый дизайн
3. Технические параметры создания продукта
4. Печать и макетирование
5. Знание технических параметров для печати
6. Параметры сохранения и форматы
7. Владение Soft skills

# ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ

Для выполнения конкурсного задания участникам будут предоставлены:

* Компьютер с комплектом программного обеспечения;
* Расходные материалы: согласно инфраструктурному листу

# ТРЕБОВАНИЯ К ТУЛБОКСУ УЧАСТНИКОВ

Для выполнения задания и реализации творческих замыслов участникам необходимо/возможно иметь с собой на чемпионате тулбокс со следующими средствами, инструментами и оборудованием:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Линейка  | длина 50 см  | шт. | 1 |
| Нож канцелярский | На усмотрение участника  | шт. | 1 |
| Карандаш, маркер, ластик | На усмотрение участника | шт. | 1 |
| Двухсторонний скотч | На усмотрение участника | шт. | 2 |
| Графический планшет | На усмотрение участника  | шт. | 1 |