



## *Чемпионат ЮниорМастерс. Креатив 2024 г.*

### *Отборочный тур*

#### **Компетенция «Модельер-конструктор». Конкурсное задание по профессии «Модельер-конструктор»**

#### **Краткое конкурсное задание «Модельер-конструктор»**

**Контекст задания:** Данное задание оценивает профессиональные знания умение, навыки участниками конкурса справляться с задачами: использовать основные приемы эскизирования, дизайна, конструировать, декорировать изделие, работать с тканью.

#### **Участник должен уметь:**

- разработать предмет одежды по заданию;
- выполнить раскрой изделия;
- осуществлять отделку предметов одежды вручную;
- определять стилевые особенности, направления моды различных видов швейных изделий;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой;
- разрабатывать модель, применяя основы композиции и цветовые решения;
- применять разнообразие фактур используемых материалов;
- выполнить декор изделия;
- выполнять разные способы обработки изделий одежды в соответствии с техническими условиями и требованиями.

#### **Иметь практический опыт:**

- поиска творческих источников;

- участия в моделировании;
- поиска и выбора рациональных способов технологии изготовления швейных изделий;
- создания модели одежды.

Данное техническое задание состоит из 2-х этапов

### **Задание:**

#### **1 Этап – отборочный тур.**

1. Создать эскиз коллекции одежды и описание модели по теме «Костюм для детской спортивной команды: для выхода на награждение». Эскиз, может быть выполнен в любой технике, в цвете, с описанием модели, выполненной в традиционном решении или по последним тенденциям моды, несущей смелый взгляд, креативное цветовое решение, новые формы, с обязательным использованием национального костюма, элементов кроя или декора. Эскиз должен сопровождаться описанием и обоснованием использования его элементов;

2. Создать принт для печати в цифровом формате (возможные расширения: cdr, ai, eps, svg и pdf).

#### **2 Этап – Определение побудителей финала Чемпионата по компетенции «Модельер-конструктор»**

1. Принты, участников, занявших первые 10 мест, напечатает Компания-партнер Чемпионата и пришлет ткани участникам.
2. Финалисты отшивают образец Костюма из ткани с напечатанным принтом.

### **Этапы задания:**

1. Создание эскиза коллекции одежды и описание модели.
2. Воплощение коллекции/деталей коллекции под руководством дизайнеров и педагогов-наставников.

### **Условия и сроки выполнения задания:**

1 Этап: Отборочный тур - осуществляется прием заявок, эскизов и описания моделей с 01 августа 2024 года по 10 октября 2024 года.

Заявка на участие в отборочном туре с приложением документов, указанных в пункте 1.3.2 настоящего Положения оформляется на официальном сайте Чемпионата <https://юниормастерс-креатив.рф/>

Рейтинговый список участников публикуется на сайте Организатора Чемпионата не позднее 10 октября 2024 г. Право на участие в финале Чемпионата получают первые 10 участников в рейтинговой таблице участников.

II Этап: Воплощение модели коллекции под руководством дизайнеров и педагогов-наставников в виде отшитых из ткани с напечатанным принтом экземпляров одежды.

Коллекция одежды создается на основе эскизов и описаний участников, вошедших в первые 10 рейтинговой таблицы в 1 Этапе Чемпионата.

## **Полное конкурсное задание «Модельер конструктор»**

### **Введение**

Специалист по компетенции «Модельер-конструктор» осуществляет виды деятельности, связанные с созданием одежды. Техническая квалификация включает в себя навыки и умения по проектированию, конструктивного моделирования, разработке дизайна, технической документации на изготовление лекал и шаблонов, раскроя, изготовлению и отделке одежды.

При работе над заданием участник должен: обладать способностью бережно относиться к материалам (аккуратность), выбирать технологические способы обработки на современном оборудовании.

Дизайн одежды требует творческого мышления, знаний последних тенденций моды и оборудования. Участнику необходимо обладать такими способностями как - интерес, любознательность, креативность, концентрация внимания и стремление к развитию. Конкурсное задание имеет несколько

модулей, выполняемых последовательно. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно.

### **Участники Чемпионата**

В чемпионате могут принимать участие школьники 10-17 лет от организаций общего и дополнительного образования. В компетенции «Модельер-конструктор» предусмотрено индивидуальное участие – в команде 1 участник.

Команде необходимо на рабочем месте правильно пользоваться инструментами и расходными материалами, следить за чистотой, соблюдать технику безопасности.

**Контекст задания:** Данное задание оценивает профессиональные знания умение, навыки участниками конкурса справляться с задачами: использовать основные приемы эскизирования, дизайна, конструировать, декорировать изделие, работать с тканью.

### **Участник должен уметь:**

- разработать предмет одежды по заданию;
- выполнить раскрой изделия;
- осуществлять отделку предметов одежды вручную;
- определять стилевые особенности, направления моды различных видов швейных изделий;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой;
- разрабатывать модель, применяя основы композиции и цветовые решения;
- применять разнообразие фактур используемых материалов;
- выполнить декор изделия;
- выполнять разные способы обработки изделий одежды в соответствии с техническими условиями и требованиями.

### **Иметь практический опыт:**

- поиска творческих источников;
- участия в моделировании;

- поиска и выбора рациональных способов технологии изготовления швейных изделий;
- создания модели одежды.

Данное техническое задание состоит из 2-х этапов

**Этапы задания:**

**Задание:**

### **1 Этап – отборочный тур.**

3. Создать эскиз коллекции одежды и описание модели по теме «Костюм для детской спортивной команды: для выхода на награждение». Эскиз, может быть выполнен в любой технике, в цвете, с описанием модели, выполненной в традиционном решении или по последним тенденциям моды, несущей смелый взгляд, креативное цветовое решение, новые формы, с обязательным использованием национального костюма, элементов кроя или декора. Эскиз должен сопровождаться описанием и обоснованием использования его элементов;

4. Создать принт для печати в цифровом формате (возможные расширения: cdr, ai, eps, svg и pdf).

### **2 Этап – Определение побудителей финала Чемпионата по компетенции «Модельер-конструктор»**

1. Принты, участников, занявших первые 10 мест, напечатает Компания-партнер Чемпионата и пришлет ткани участникам.
2. Финалисты отшивают образец Костюма из ткани с напечатанным принтом.

**Этапы задания:**

1. Создание эскиза коллекции одежды и описание модели.
2. Воплощение коллекции/деталей коллекции под руководством дизайнеров и педагогов-наставников.

### **Условия и сроки выполнения задания:**

1 Этап: Отборочный тур - осуществляется прием заявок, эскизов и описания моделей с 01 августа 2024 года по 10 октября 2024 года.

Заявка на участие в отборочном туре с приложением документов, указанных в пункте 1.3.2 настоящего Положения оформляется на официальном сайте Чемпионата <https://юниормастерс-креатив.рф/>

Рейтинговый список участников публикуется на сайте Организатора Чемпионата не позднее 10 октября 2024 г. Право на участие в финале Чемпионата получают первые 10 участников в рейтинговой таблице участников.

II Этап: Воплощение модели коллекции под руководством дизайнеров и педагогов-наставников в виде отшитых из ткани с напечатанным принтом экземпляров одежды.

Коллекция одежды создается на основе эскизов и описаний участников, вошедших в первые 10 рейтинговой таблицы в 1 Этапе Чемпионата.



# Конкурс для детей «Модельер-Конструктор»



# Создать костюм для детской спортивной команды: для выхода на награждение





1 этап: Эскиз + принт для печати в цифровом формате  
(возможные расширения: cdr, ai, eps, svg и pdf)



- После 1 этапа – отправленные принты напечатает Компания спонсор и пришлет ткани участникам

## 2 этап: Отшив образца из тканей



- Отшить образец из ткани с напечатанным принтом

# Создать костюм для детской спортивной команды: для выхода на награждение

**Цифровой образ.** Цифровой рисунок в виде модели одежды для девочки или мальчика должен быть выполнен в электронном виде с использованием компьютерной графики.

## Критерии оценки:

Оригинальность, творческий подход в выполнении работы, художественное воображение, исполнительское мастерство.

## Требование к фото:

Фото можно прислать в формате JPG в четком качестве Объем файла не должен превышать 500 Кб.

**Подарки от российского бренда одежды AVL (Российский производитель верхней одежды для детей и подростков Аврора г Тула)**

Критерии оценки	Баллы
Функциональность костюма	30
Удобство для занятия спортом	10
Использование «Дышащие» эластичные спортивные ткани	10
Комплектность костюма	10
Оригинальность костюма	40
Цвета, отличающие команду от других	10
Наличие эмблемы/нашивки школы	10
Дизайн принта	10
Дизайн костюма	10
Исполнение	30
Качество пошива	10
Качество посадки	10
Принты/Нашивки/Дополнительные элементы	10