

# ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

## Графический дизайн

Организация WorldSkillsRussia (WSR) с согласия технического комитета в соответствии с уставом организации и правилами проведения конкурсов установила нижеизложенные минимально необходимые требования владения этим профессиональным навыком для участия в конкурсе.

1.	Введение	
2.	Профессиональные навыки и объем работ	
3.	Конкурсный проект	
4.	Общение и оповещение	
5.	Критерии оценки	
6.	Безопасность	
7.	Материалы и оборудование	
8.	Посетители и пресса	

Дата вступления в силу: \_\_\_\_\_

Тымчиков Алексей Юрьевич, Технический директор WorldSkillsRussia

Разработано: Экспертное сообщество WSR

Утверждено: Главный эксперт О.Е. Минаева

## **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 Интернета. Графические дизайнеры работают в дизайн-студиях, брендинговых и рекламных агентствах, издательствах и в любых государственных предприятиях и 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: AdobePhotoshop, Illustrator, InDesign и др.

### **1.2 Документация:**

1.2.1 Все эксперты и конкурсанты должны знать техническое описание

1.2.2 Данный документ создан на основе официальной документации WSI (<http://worldskills.org>)

### **1.3 Дополнительная информация**

1.3.1 Техническое описание касается только профессиональных вопросов. Изучать его необходимо вместе со следующими документами:

- WSR – конкурсными правилами;
- WSR- онлайн-ресурсами на сайте <http://worldskills.ru/>;
- законодательством в области охраны труда и здоровья РФ.

## **2. ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И ОБЪЕМ РАБОТ**

Конкурс является демонстрацией профессиональных навыков. Тестовые испытания состоят только из практических заданий.

### **2.1 Определение профессионального уровня:**

Конкурсант обязан знать и понимать:

- принципы работы с клиентом и учитывать его потребности при разработке дизайна;
- различные целевые рынки и элементы дизайна, удовлетворяющие каждое направление рынка.
- принципы эстетического и творческого дизайна
- концепцию и конкретные элементы дизайна
- общие требования для печати и технические стандарты для изготовления продукции
- различные сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов
- правила оформления текста и элементов текстовой информации
- как применять творческие способности в разработке дизайна сайта, используя цвет, типографию и графику при создании контента

Конкурсант обязан уметь:

- Выбрать идею, которая может быть воспроизведена в отведенное время.
- Выбрать фирменные цвета, связанные с оригинальной идеей и целевым рынком.
- Выбрать формат издания, чтобы сделать его читаемым и последовательным.
- Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции.
- Сохранять оригинальную дизайнерскую идею и увеличить ее визуальное воздействие.
- Транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн.
- Нарисовать или перерисовать логотипы, графики, диаграммы, карты или любой другой графический элемент в Векторном формате.
- Создать оригинальные иллюстрации или фон, используя векторные приложения.
- Создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.
- Создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях.
- Создавать специальные элементы дизайна.
- Настраивать разрешение и цветовой режим изображения.
- Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя подходящий цвет ICC профиля.
- Использовать точные измерения.
- Использовать RGB, CMYK и Плшечные Цвета.
- Добавлять необходимые линии обрезки или линии складывания в макете.
- Заверстывать и располагать элементы текстовой и графической информации.
- Собирать 2D элементы для создания 3D-макета.

- Подготавливать итоговую презентацию упаковки в 3D-макете.
- Планировать и аргументировать концепт дизайна шаблона сайта.
- Уметь создавать карандашные и выклеенные макеты изданий.

## 2.2 Теория

2.2.1 Теоретические знания необходимы, однако не подлежат отдельному тестированию

2.2.2 Знание правил и законов не тестируется отдельно

## 2.3 Практика

Серия из 4-х отдельных модулей для 2-х дней соревнований

### МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Таблица 1.

№ п/п	Наименование модуля	Рабочее время	Время на задание
1	Модуль 1: <b>Фирменный стиль и элементы бренбдука.</b> Разработать фирменную символику фестиваля русского фольклора: логотип, приглашенный билет. А так же сувенирную продукцию: фирменную кружку, ложку.	C1	3 часа
2	Модуль 2: <b>Информационный дизайн</b> Разработать дизайн афиши и баннер на сайт для фестиваля русского фольклора	C1	3 часа
3	Модуль 3: <b>Многостраничный дизайн</b> Оформить макет каталога товаров для фирмы, торгующей медицинской техникой (1-2 разворота). Разработать обложку для брошюры.	C2	3 часа
4	Модуль 4: <b>Упаковка</b> Разработать дизайн упаковки для медицинской продукции, с отрисовкой медицинского инструмента на упаковке.	C2	3 часа

#### **Модуль 1: Фирменный стиль и элементы бренбдука.**

Разработать фирменную символику фестиваля русского фольклора: логотип, приглашенный билет. А так же сувенирную продукцию: фирменную кружку, ложку.

Элементы фирменного стиля и эскизы сувенирной продукции должны быть распечатаны и наклеены на презентационный щит.

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

Разработать дизайн афиши и баннер на сайт для фестиваля русского фольклора.

Макеты афиши спектакля и рекламный баннер должны быть представлены в виде распечатки на принтере.

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

Оформить макет каталога товаров для фирмы, торгующей медицинской техникой (1-2 разворота).

Разработать обложку для брошюры.

Данный продукт предоставить в виде выклеенного макета (сигнального экземпляра).

## **Модуль 4: Упаковка.**

Разработать дизайн упаковки для медицинской продукции, с отрисовкой медицинского инструмента на упаковке.

Результатом является выклеенной макет коробки.

## **3. КОНКУРСНЫЙ ПРОЕКТ**

### **3.1 Формат проекта**

Проект делится на несколько модулей со своими подзадачами. Каждый день выполняются по два модуля.

### **3.2 Требования к оформлению**

Конкурсный проект должен быть разработан по критериальному плану, предоставленному в пункте 5.1.

Особые эксперты будут следить за ходом выполнения конкурсных проектов. Старший эксперт и его заместитель выбирают особых экспертов сразу после получения информации о необходимости независимой экспертизы. Других требований по дизайну нет.

### **3.3 Разработка конкурсного проекта**

Конкурсный проект должен быть выполнен в соответствии со всеми требованиями Организации, доступными на сайте (<http://www.worldskills.org/competitionpreparation>).

Текстовые документы должны быть оформлены в формате Word, графические в DWG.

Время до конкурса	Действие
9 месяцев	Эксперты делятся на команды разработчиков конкурсных заданий. Каждая группа экспертов должна разработать особый модуль на закрытом заседании.
6 месяцев	Обнародование первых набросков модулей.
3 месяца	Окончательные варианты конкурсных заданий высылают техническому директору конкурса и размещают на сайте конкурса.
3 месяца	Эксперты меняют схему задания на 30%. Она держится в строжайшем секрете.
2 месяца	Сбор и сортировка данных
2 месяца	Обнародование полной версии тестового задания в переводе на другие языки при необходимости

1 месяц	Каждая группа экспертов изменит задание на 30%. В каждой группе должен быть разработан текстовый документ, в котором указаны изменения. Каждая группа должна предоставить документацию по проекту конкурсанту либо переводчику. Вся документация должна находиться в свободном доступе в зоне пребывания экспертов на конкурсе.
конкурс	Обнародование измененных заданий перед конкурсантами/переводчиками, внесение последних уточнений.

### **3.3.1 Разработчики заданий**

Конкурсные задания / модули разрабатывают Эксперты.

### **3.3.2 Где и как разрабатываются задания**

Главный эксперт и экспертное сообщество составляет 4 конкурсных модуля.

Конкурсное задание разрабатывается в программе «Word», и все файлы должны прилагаться к конкурсному заданию.

В течение всего периода конкурса, необходимо присутствие технического эксперта или сис. администратора.

### **3.3.3 Когда разрабатываются задания**

За полгода до конкурса.

Первые версии заданий разрабатываются за 6 месяцев до конкурса.

Усовершенствованные версии предоставляются техническому директору за 3 месяца до конкурса. Конкурсные задания меняют минимум на 30% перед конкурсом.

## **3.4 Схема судейства**

Задания должны сопровождаться схемой судейства, основанной на критериях, приведенных в разделе 5.

**3.4.1 Проект схемы выставления оценок** разрабатывает лицо (лица), занимающееся разработкой конкурсного задания. Подробная окончательная схе-



ма выставления оценок разрабатывается и утверждается всеми Экспертами на конкурсе.

**3.4.2 Схемы выставления оценок** заносится в АСУС (Автоматизированная система управления соревнованиями) до начала конкурса..

### **3.5 Проверка конкурсного проекта**

Задание должно быть выполнимо с помощью предоставленных на конкурсе инструментов, материалов, оборудования, с учетом знаний конкурсантов и времени на его выполнение. Каждый независимый эксперт должен быть готов доказать это.

### **3.6 Выбор конкурсного проекта**

Проект конкурсного задания предлагается Главным экспертом. Конкурсное задание формируется путем обсуждения Экспертов WSR по модулям на Дискуссионном форуме, за 2 месяца до начала конкурса.

Технический директор наблюдает за голосованием Экспертов WSR и размещает модули на открытом форуме для ознакомления с ними всех Экспертов WSR. Каждое задание должно быть изменено минимум на 30% после предварительного обнародования. В случае отсутствия эксперта на обсуждении, принятие решения по выбору задания необходимо отсрочить.

### **3.7 Обнародование конкурсного проекта**

Конкурсное задание не обнародуется.

### **3.8 Согласование конкурсного задания (подготовка к конкурсу)**

Согласованием конкурсного задания занимаются: Главный эксперт и Технический директор.

### **3.9 Изменение задания на соревновании**

Каждое конкурсное задание подлежит 30% изменению. Например, удалению определенных элементов из задания, изменение материалов, изменение версий и добавление новых заданий. Эти изменения вносятся по согласованию с экспертами.

## **4. ОБЩЕНИЕ И ОПОВЕЩЕНИЕ**

### **4.1 Форум**

Все предконкурсные обсуждения проходят на особом форуме

(<https://www.facebook.com/groups/426606834138068/> или <http://forum.worldskillsrussia.org/viewforum.php?f=54>). Изменения принимаются только после предварительного обсуждения на форуме. Старший эксперт является модератором форума.

### **4.2 Информация для конкурсантов**

Информация для конкурсантов доступна по адресу

(<http://www.worldskills.ru>).

Информация включает:

- правила конкурса;
- техническое описание;
- тестовые задания;
- дополнительную информацию.

### **4.3 Архив тестовых заданий**

Тестовые задания доступны по адресу:

(<http://www.worldskills.org/testprojects>)

### **4.4 Текущий менеджмент**

Текущее руководство компетенцией производится Главным экспертом по данной компетенции.

Группа управления компетенцией состоит из Председателя жюри, Главного эксперта и Заместителя Главного эксперта. План управления компетенцией разрабатывается за 1 месяц до начала чемпионата, а затем окончательно дорабатывается во время чемпионата совместным решением Экспертов.

## **5. ОЦЕНКА**

В данном пункте предоставляется описание принципов оценки экспертами конкурсных заданий, включая соответствие процесса и результата необходимым требованиям.

## 5.1 Критерии оценки

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

**Субъективные оценки** - Присуждаются баллы от 1 до 10. Если субъективный критерий отсутствует, все эксперты ставят 1 балл.

Соревнования проводятся в течении двух дней и состоит из последовательного выполнения четырех разных модулей с заданием: Модуль первый -1 день; Модуль второй – 1 день Модуль третий и четвертый – 2 день. Оценка результат работы конкурсантов проводится экспертами каждый день, окончательный результат доводится до участников в конце соревнований. Итоговая оценка работы каждого участника формируется согласно следующим критериям:

- A. Творческий процесс.
- B. Итоговый дизайн.
- C. Технические параметры создания продукта.
- D. Печать и макетирование.
- E. Знание технических параметров для печати параметры для печати
- F. Параметры сохранения и форматы
- G. Soft skills

Таблица 2.

Раздел	Критерий	Оценки		
		Субъективная	Объективная	Общая
A	Творческий процесс		0	8,00

		8,00		
B	Итоговый дизайн	28,00	0	28,00
C	Технические параметры создания продукта		16,00	16,00
D	Печать и макетирование	0	8,00	8,00
E	Знание технических параметров при печати	0	16,00	16,00
F	параметры сохранения и форматы	0	20,00	20,00
G	Soft skills	4	0	4,00
Итого =		40	60	100

## 5.2 Аспекты

Субъективные критерии: 40 баллов

- Креативность и идея 10
- Качество композиции 10
- Типографика 5
- Цветовое решение 5
- Соответствие цели задания и целевой аудитории 10

Объективные критерии: 60 баллов

- Технические параметры верстки текста и работе с иллюстрациями 30
- Технические параметры при подготовке документа к печати и использование правильного формата при сохранении 20
- Присутствие всех продуктов, элементов и текста в документе по описанию задания 10

Разделы аспектов каждая группа экспертов выбирает по необходимости.

### 5.2 Субъективная оценка.

Присуждаются баллы от 1 до 10. Если субъективный критерий отсутствует, все эксперты ставят 1 балл.

### **5.3 Оценка владения профессиональным навыком**

3 группы экспертов начисляют баллы по двум критериям в аспектах по каждому модулю. Конкурсантам предоставят необходимые материалы перед началом каждого этапа конкурса. Конкурсант обязан самостоятельно проверить наличие всех материалов и заданий, предварительно проверенных и подписанных двумя экспертами.

### **5.4 Процедура оценки**

- все руководства по модулю, связанные с заданием, должны предоставляться конкурсному участнику вместе с самим заданием;
- -все эксперты, посещающие конкурс, разделятся на группы;
- эксперты должны использовать единую систему оценки для всех конкурсантов с погрешностью не более 5%;
- для вынесения субъективных оценок экспертов следует разделить на культурно близкие группы;
- задание оценивается строго после выполнения.

## **6. ОСОБЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К БЕЗОПАСНОСТИ**

Соблюдаются в соответствии с законодательством РФ в области здравоохранения и безопасности труда.

Конкурсантам рекомендуется делать частые перерывы во избежание перенапряжения глаз.

Конкурсантам рекомендуется использовать эргономичные клавиатуры и мыши в случае наличия у них профессиональных заболеваний суставов.

## **7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ**

### **7.1 Инфраструктурные листы**

Инфраструктурный лист доступен по адресам (<http://www.worldskills.ru>, <https://www.facebook.com/groups/426606834138068/>).

Инфраструктурный лист включает все, что необходимо для выполнения конкурсных заданий. Организатор конкурса дополняет список точным количеством необходимых материалов, их особенностей, моделей и марок. Инфраструктура, предоставляемая организатором, включена в отдельный список.

Перед каждым конкурсом эксперты обязаны проверить и скорректировать список, а так же согласовать его с техническим директором WSR.

На каждом конкурсе технический супервайзер должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а так же запрещенные элементы.

## **7.2 Материалы и оборудование для конкурсантов**

Конкурсанту разрешается использовать собственные:

- клавиатуру на любом языке. Если конкурсант пользуется своей клавиатурой и она выходит из строя, организатор предоставляет ему замену;
- языковые файлы для клавиатуры;
- мышь;
- графический планшет;
- наушники;
- музыку.

Все материалы, принесенные конкурсантами, могут быть проверены экспертами и супервайзерами на наличие внутренних запоминающих устройств. В случае обнаружения материалы будут изыматься.

### 7.3 Материалы и оборудование для экспертов

Не допускается.

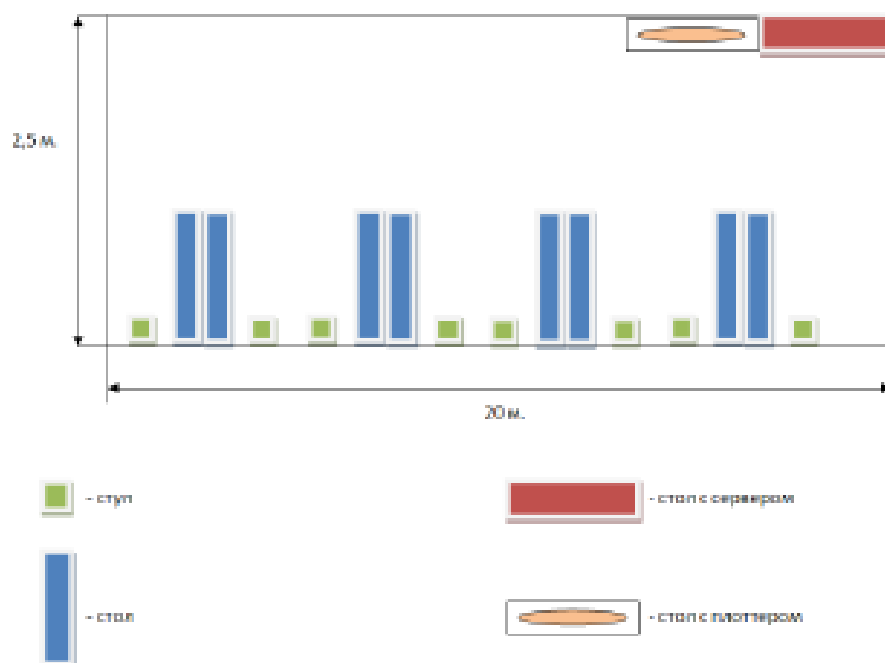
### 7.4 Запрещенные материалы и оборудование

- дополнительные программы;
- мобильные телефоны;
- фото/видео устройства;
- карты памяти и другие носители информации;
- внутренние устройства памяти в собственном оборудовании.

### 7.5 Расположение рабочих мест в зоне конкурса

Расположение с конкурса

Расположение. Рис 1



## **8. ПОСЕТИТЕЛИ И ПРЕССА**

### **8.1 Привлечение максимального количества посетителей и прессы**

- проведение ярмарки вакансий;
- расположение экранов, показывающих информацию о конкурсантах и этапы их работы;
- описание конкурсных проектов;
- объяснение зрителям, в чем заключаются действия конкурсантов;
- предоставление информации о конкурсантах;
- ежедневные отчеты о ходе конкурса;
- приз зрительских симпатий.

### **8.2 Экология и эргономика**

- переработка;
- использование экологически безопасных материалов;
- использование завершенных проектов на практике;
- минимизация печати;
- использование pdf-файлов и электронных документов в максимальном количестве случаев;
- сократить количество программ, которые необходимо установить на компьютеры конкурсантов.