УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания республиканского организационного комитета

27 февраля 2020г. № 1

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

первого этапа республиканского конкурса по основам профессиональной подготовки среди учащихся «JuniorSkills Belarus» по конкурсной компетенции «Графический дизайн» (возрастная категория 10 – 13 лет)

**Описание конкурсной 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 и др. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернета.

**Конкурсная документация:**

конкурсное задание, критерии оценки его выполнения по конкурсной компетенции (далее – компетенция) «Графический дизайн»;

правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке по компетенции «Графический дизайн»;

инфраструктурный лист по компетенции «Графический дизайн».

**Конкурсное задание**

В конкурсе принимают участие команды, состоящие из 1(одного) учащегося в возрасте 10-13 лет. Возраст участника определяется на момент проведения конкурса.

Рекомендуемое время выполнения конкурсных заданий – 4(четыре) часа.

Исходные данные для заданий определяют организаторы первого этапа республиканского конкурса.

Конкурсная работа включает2 задания, связанные общей темой. Тему заданий определяют организаторы первого этапа республиканского конкурса.

**Общие требования к выполнению конкурсного задания**

Для выполнения задания по компетенции «Графический дизайн» участники должны владеть навыками:

создания логотипа с помощью программы AdobeIllustrator;

умения применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;

грамотного выполнения многостраничного дизайна с помощью программы AdobeInDesign;

выполнения дизайна упаковки с помощью программ Adobe Photoshop и AdobeIllustrator.

Все рабочие файлы сохраняются участниками на персональном компьютере: Рабочий стол\ УУ\_JS2020 \(где УУ обозначает номер рабочего места участника). Эта папка должна содержать подпапки: «Задание 1», «Задание 2», которые включают следующие папки: «Рабочая» (должна содержать все файлы, которые используются для работы); «Итоговая» (должна содержать все выходные файлы, как это требуется в задачах).

Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD / .PDF

Во время выполнения конкурсного задания участникам запрещается пользоваться электронными и мобильными устройствами: мобильные телефоны, смартфоны, плееры, наушники, диктофоны, камеры, ноутбуки, планшетные компьютеры и др.

**Задание №1**. Фирменный стиль и элементы корпоративного дизайна.

Участнику конкурса необходимо разработать фирменный логотип для спортивной школы по боксу «BoyLider».

ПРИМЕР: Специализированная детско-юношеская спортивная школа по боксу «BoyLider».

Программа школы бокса имеет единую систему подготовки спортсменов-боксеров, соблюдая все принципы спортивной тренировки, и позволяет включаться в процесс обучения детей любого школьного возраста и степени подготовленности. Регулярные занятия в детской секции бокса помогут развить в ребенке дисциплину, волевые качества, стремление к профессиональному росту и совершенствованию личности.

В нашей школе бокса трудятся опытные специалисты с многолетним стажем работы, подготовившие не одного мастера спорта и медалиста, имеют большой опыт работы в детском боксе.

Программа: Adobelllustrator

Обязательные элементы:

текст (название);

графический элемент.

Технические ограничения:

формат листа: А4;

размер логотипа: 150 мм по горизонтали;

использование не более трех цветов;

цвета: одна версия цветного логотипа в CMYK; одна монохромная версия логотипа в 100% black;

гарнитура: одна основная;

шрифты в кривые.

Участнику конкурса необходимо предоставить:

2 файла в формате EPS для каждой версии логотипа;

2 файла в формате PDF для цифровой печати без меток реза и блидов(припуски) для каждой версии логотипа.

Логотип должен отражать деятельность организации. Можно использовать написание как строчными, так и прописными буквами — в зависимости от авторского замысла.

**Задание 2.** Информационный дизайн.

Участнику конкурса необходимо разработать дизайн визитки для спортивной школы по боксу «BoyLider»

ПРИМЕР: Специализированная детско-юношеская спортивная школа по боксу «BoyLider» проводит набор мальчиков и юношей 5 – 14 лет для занятий боксом. Наш адрес: пр-т Фрунзе, 226. Телефон для справок: 8 0622 69 35 57

**Программа:** Adobe Illustrator, Adobe InDesign, (на выбор участника)

**Технические требования:**

цифровая печать;

шрифты в кривые.

**Обязательные элементы:**

логотип бренда, разработанный вами в Задании 1;

элемент собственной графики;

текст, реквизиты и адреса.

Участнику конкурса необходимо предоставить:

файл в формате EPS;

файл в формате PDF- для цифровой печати с метками реза.

**Критерии оценки конкурсного задания**

Конкурсное задание должно быть оценено в тот же день.

Оценка выполнения конкурсного задания осуществляется членами жюри в соответствии с приведенными критериями.

При равном количестве баллов по результатам выполнения задания преимущество отдается участнику, выполнившему задание за наименьшее количество времени.

Максимальная сумма баллов за выполнение конкурсного задания – 100.

Рекомендуемые критерии оценки:

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерии субъективные** | **Максимальное количество баллов** |
| Уникальность, современность логотипа | 7 |
| Адекватность, запоминаемость логотипа | 6 |
| Управляемые ассоциации (при трактовке логотипа) | 6 |
| Креативность копирайта (слоган) | 6 |
| Оригинальность номенклатуры носителей | 6 |
| Стилистическая целостность и адекватность номенклатурного ряда | 6 |
| Привлекательность для разновозрастной аудитории | 6 |
| Оригинальность проекта, его смысловая законченность, соответствие теме, цели и задачам | 6 |
| Художественная образность и выразительность, целостность восприятия проекта | 6 |
| *Максимальная сумма баллов за субъективные критерии* | 55 |
| **Критерии объективные** |  |
| Качество прорисовки проекта | 3 |
| Владение программными средствами (программы для работы с растровой графикой) | 3 |
| Владение программными средствами (программы для работы с векторной графикой) | 3 |
| Владение программными средствами (программы для верстки) | 3 |
| Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта | 3 |
| Масштабируемость, адаптивность (знак-эмблема) | 3 |
| Этапность выполнения (соответствие задачам) | 3 |
| Организованность и аккуратность при проведении проектной работы, чистота рабочего места | 3 |
| Выполнение проектных работ в соответствии с конкурсным заданием в полном объеме | 3 |
| Соответствие указанным/заданным размерам изображений | 3 |
| Соответствие номенклатуре (создание всех элементов, указанных в задании) | 3 |
| Использование указанной в задании цветовой модели | 3 |
| Количественное соответствие проекта поставленным задачам (количество листов) | 3 |
| Навыки при подготовке к печати | 3 |
| Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя) | 3 |
| *Максимальная сумма баллов за объективные критерии* | 45 |
| Максимальная сумма баллов | 100 |

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго выполнять правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке по компетенции «Графический дизайн».

За несоблюдение участниками конкурса правил безопасного поведения на площадке снимается от 0 до 50 баллов.

Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, он может быть отстранен от конкурса.

Правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке, инфраструктурный лист по компетенции «Графический дизайн» разрабатываются организаторами первого этапа республиканского конкурса в соответствии с особенностями используемого оборудования.