

**VII РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МАСТЕРСТВУ СРЕДИ ИНВАЛИДОВ
И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ
«АБИЛИМПИКС - 2022» В КУЗБАССЕ**

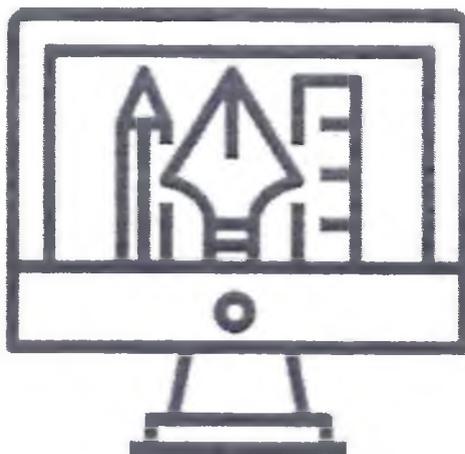
УТВЕРЖДЕНО:
Региональным центром
развития движения
«Абилимпикс»
А.В. Барышева / *Барышева*

«16» *июля* 2022 г.
Тюханов - В
от 16 июля 2022

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН



РАССМОТРЕНО:
Кемеровская областная
организация ООО
«Всероссийское общество
инвалидов»



А. В. Захарчук

2022г.

РАССМОТРЕНО:
Кемеровская региональное
отделение ООО
«Всероссийское общество
инвалидов»



А.А. Иващенко

2022г.

РАССМОТРЕНО:
Кемеровская областная
организация ОООИ
«Всероссийское ордена
Трудового Красного
Знамени общество слепых»



И.А.Крюкова

(подпись)
Ф.И.О.

« _____ » 2022г.

Кузбасс 2022 г.

Оглавление

1. Описание компетенции	3
2. Конкурсное задание.....	7
3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.....	14
4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологии.....	16
5. Требования охраны труда и техники безопасности.....	18

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции

Графический дизайнер – это специалист, который занимается оформлением окружающей среды средствами графики, придает продукту, сервису, компании особую стилистическую индивидуальность. Дизайнеры создают макеты- обложек и страниц, разрабатывают или подбирают шрифты, самостоятельно иллюстрируют либо создают коллажи из фотографий и рисунков, работают над фирменным стилем. Профессия дизайнера требует наличия хорошего вкуса и креативного мышления. Он должен владеть базовыми графическими программами Adobe: Photoshop, Illustrator и InDesign.

Работа графического дизайнера – это союз творчества и логики. Графический дизайнер решает одновременно несколько сложных и важных задач. Продукт, создаваемый им (логотип, шрифт и др.), должен быть ярким, запоминающимся и неповторимым, учитывать специфику организации, для которой он разрабатывается, и при этом быть пригодным для печати. Один из основных видов деятельности графического дизайнера – создание фирменного (корпоративного) стиля компании, то есть разработка логотипа, цветовой гаммы, шрифта и т.д. Поэтому на плечи дизайнера ложится большой груз, так как конечный результат должен быть уникальным, ярким и легко запоминающимся.

1.2. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт

Школьники	Студенты	Специалисты
ФГОС по профессии 29.01.24«Оператор электронного набора и верстки »для обучающихся 10-11 классов и училищ 09.01.03 «Мастер по обработке цифровой информации»	ФГОС специальности 261701.02«Оператор электронного набора и верстки» 09.01.03 «Мастер по обработке цифровой информации» Профстандарт: 11.013 «Графический дизайнер» Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N40н.	Профстандарт: 11.013 «Графический дизайнер» Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N40н.

1.3. Требования к квалификации

Указываются требования к квалификации участника для выполнения задания, а также необходимые знания, умения и навыки.

Требования к квалификации участника должны отражать квалификационные характеристики ФГОС, ФГОС ТОП-50 и профессиональных стандартов.

Школьники	Студенты	Специалисты
ФГОС по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер» для обучающихся 10-11 классов и училищ	ФГОС по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)» Профстандарт: 11.013 «Графический дизайнер» Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от Января 2017 года №40н.	ФГОС по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)» Профстандарт: 11.013 «Графический дизайнер» Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года №40н.
<p>Должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК): ОК 1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам. ОК 2 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности. ОК 3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие. ОК 4 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами. ОК 5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста. ОК 6 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей. ОК 7 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях. ОК 8 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности. ОК 9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности. ОК 10 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. ОК 11 Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. Должен обладать профессиональными компетенциями (далее ПК), соответствующими основным видам деятельности: ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн- продукта. ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн- макета с учетом их особенностей использования. ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию. ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком. ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания. ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания. ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет</p>	<p>Должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК): ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. ОК 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность. ОК 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. ОК 5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности. ОК 6 Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями. ОК 7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий. ОК 8 Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. ОК 9 Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности. Должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК), соответствующими основным видам деятельности: ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна. ПК 1.3. Производить расчеты технико- экономического обоснования предлагаемого проекта. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта. ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов. ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств. ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале. ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи. ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия. ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям</p>	<p>Должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК): ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. ОК 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность. ОК 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. ОК 5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности. ОК 6 Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями. ОК 7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий. ОК 8 Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. ОК 9 Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности. Должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК), соответствующими основным видам деятельности: ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна. ПК 1.3. Производить расчеты технико- экономического обоснования предлагаемого проекта. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта. ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов. ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств. ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале. ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи. ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия. ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям</p>

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>на основе технического задания. ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета. ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-продукта. ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн- макета. ПК 3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации). ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации). ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности. ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна. ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков. Должен уметь: проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико- экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; разрабатывать технологическую карту авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветное единство; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта: выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации; осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации; Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации. Идентификации и коммуникации. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Использовать компьютерные программы. необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации. идентификации и коммуникации. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн- проектов Должен знать:</p>	<p>стандартизации и сертификации. ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов. ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. ПК 4.2. Планировать собственную деятельность. ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий. Должен уметь: проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветное единство в композиции по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн- проектов Должен знать: область применения; методы измерения параметров и свойств материалов; технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; особенности испытания материалов; принципы перспективного построения геометрических форм; основные законы перспективы и распределения света и тени при изображении предметов, приемы черно-белой графики; основные законы изображения предметов, окружающей среды, фигуры человека, природу и основные свойства цвета; теоретические основы работы с цветом; особенности психологии восприятия цвета и его символику; теоретические принципы гармонизации цветов в композициях;</p>	<p>стандартизации и сертификации. ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов. ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. ПК 4.2. Планировать собственную деятельность. ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий. Должен уметь: проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветное единство в композиции по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн- проектов Должен знать: область применения; методы измерения параметров и свойств материалов; технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; особенности испытания материалов; принципы перспективного построения геометрических форм; основные законы перспективы и распределения света и тени при изображении предметов, окружающей среды, фигуры человека, природу и основные свойства цвета; теоретические основы работы с цветом; особенности психологии восприятия цвета и его символику; теоретические принципы гармонизации цветов в композициях;</p>

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов. технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования; технологии настройки макетов к печати или публикации; технологии печати или публикации продуктов дизайна; системы управления трудовыми ресурсами в организации; методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; способы управления конфликтами и борьбы со стрессом. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ Основы художественного конструирования и технического моделирования Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>различные виды техники живописи; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологию изготовления изделия; принципы и методы эргономики. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ Основы художественного конструирования и технического моделирования Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>различные виды техники живописи; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологию изготовления изделия; принципы и методы эргономики. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ Основы художественного конструирования и технического моделирования Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна</p>

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

Школьники

Модуль 1. Фирменный стиль

Разработка логотипа и правил его поведения

Модуль 2. Информационный дизайн

Разработка дизайна плаката

Студенты

Модуль 1. Фирменный стиль

Разработка логотипа, правил его поведения и дизайн корпоративной продукции (визитки)

Модуль 2. Информационный дизайн

Разработка дизайна плаката и интернет баннера

Специалисты

Модуль 1. Фирменный стиль

Разработка логотипа, правил его поведения и дизайн корпоративной продукции (визитки)

Модуль 2. Информационный дизайн

Разработка дизайна плаката и интернет баннера

2.2. Структура и описание конкурсного задания

	Наименование и описание модуля	День	Время	Результат
Школьник	Модуль 1. Фирменный стиль. Разработка логотипа и правил его поведения	1	2 часа	Подготовка экспозиционного планшета с разработанным логотипом и правилами его
	Модуль 2. Информационный дизайн. Разработка дизайна плаката	1	2 часа	Разработка дизайна плаката
Студент	Модуль 1. Фирменный стиль. Разработка логотипа, правил его поведения и дизайн корпоративной продукции (визитки)	1	2 часа	Подготовка экспозиционного планшета с разработанным логотипом, правилами его поведения и корпоративной продукцией
	Модуль 2. Информационный дизайн. Разработка дизайна плаката и интернет баннера	1	2 часа	Разработка дизайна плаката и интернет баннера
Специалист	Модуль 1. Фирменный стиль. Разработка логотипа, правил его поведения и дизайн корпоративной продукции (визитки)	1	2 часа	Подготовка экспозиционного планшета с разработанным логотипом, правилами его поведения и корпоративной продукцией
	Модуль 2. Информационный дизайн. Разработка дизайна плаката и интернет баннера	1	2 часа	Разработка дизайна плаката и интернет баннера

2.3. Последовательность выполнения задания

Школьники:

Модуль 1: Разработка логотипа и правил его поведения. Прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать форму иконки для логотипа, подобрать шрифт для текста к иконке. Разработать правила поведения логотипа. Разработанный логотип и правила поведения должны быть сохранены, согласно инструкции в задании, в указанных форматах. Логотип и правила его поведения должны быть скомпонованы, сохранены, распечатаны и наклеены на экспозиционный планшет.

Модуль 2: Разработка дизайна плаката. Продумать и разработать дизайн плаката для фирмы/организации/мероприятия. Выполнить манипуляции с фотографиями для дизайна плаката. Подобрать шрифт для текста. Разработанную плакат представить в формате рабочей программы и в виде PDF-файла, готового к печати. Результат должен быть распечатан.

Студенты:

Модуль 1: Разработка логотипа, правил его поведения и дизайн корпоративной продукции. Прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать форму иконки для логотипа, подобрать шрифт для текста к иконке. Разработать правила поведения логотипа. Разработать дизайн корпоративного продукта: разместить логотип, подобрать шрифт для текста. Разработанный логотип, правила поведения и корпоративный продукт должны быть сохранены, согласно инструкции в задании, в указанных форматах. Логотип, правила поведения и корпоративный продукт должны быть скомпонованы, сохранены, распечатаны и наклеены на экспозиционный планшет.

Модуль 2: Разработка дизайна плаката и интернет-баннера. Продумать и разработать дизайн плаката и интернет баннера для фирмы/организации/мероприятия. Выполнить манипуляции с фотографиями для дизайна. Подобрать шрифт для текста. Разработанные плакат и интернет баннер представить в формате рабочей программы и в виде PDF-файла, готового к печати. Результат должен быть распечатан.

Специалисты:

Модуль1: Разработка логотипа, правил его поведения и дизайн корпоративной продукции. Прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать форму иконки для логотипа, подобрать шрифт для текста к иконке. Разработать правила поведения логотипа. Разработать дизайн корпоративного продукта: разместить логотип, подобрать шрифт для текста. Разработанный

логотип, правила поведения и корпоративный продукт должны быть сохранены, согласно инструкции в задании, в указанных форматах. Логотип, правила поведения и корпоративный продукт должны быть скомпонованы, сохранены, распечатаны и наклеены на экспозиционный планшет.

Модуль 2: Разработка дизайна плаката и интернет-баннера. Продумать и разработать дизайн плаката и интернет баннера для фирмы/организации/мероприятия. Выполнить манипуляции с фотографиями для дизайна. Подобрать шрифт для текста. Разработанные плакат и интернет баннер представить в формате рабочей программы и в виде PDF-файла, готового к печати. Результат должен быть распечатан.

Особые указания:

Конкурсное задание является тайным, предварительной публикации не подлежит. Актуальное задание выдается участникам перед началом брифинга с главным экспертом на текущий модуль.

Инструменты, материалы и оборудование разрешенные участникам:

Палитры Pantone или аналогичные каталоги образцов, градуировочные таблицы;

Эскизная бумага (чистая), ручки, карандаши, маркеры, ластик;

Клавиатура, графический планшет, мышь без встроенной памяти и функций программирования;

Нож канцелярский, ножницы;

Линейка, стальная линейка;

Двусторонний скотч;

Биговка;

Набор шрифтов - не более 50 шрифтов (все наборы шрифтов доступны всем участникам Чемпионата);

Музыкальная подборка – не более 50 композиций (добавляется на рабочее место участника только до начала Чемпионата)

Инструменты, материалы и оборудование запрещенные участникам:

Дополнительные ОЗУ, дополнительные жесткие диски и флешкарты;

Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;

Изображения и графические элементы Clipart;

Клей;

Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod, смарт-часы и т.д.);

Конкурсантам не предоставляется доступ к Интернету.

2.4. 30% изменение конкурсного задания.

30% изменение конкурсного задания неприменимо.

Конкурсное задание является тайным, предварительной публикации не подлежит. Актуальное задание выдается участникам главным экспертом перед началом брифинга с главным экспертом на текущий модуль. Главный эксперт не имеет право вносить изменения в задание и критерии оценки после выдачи задания участникам и проведения брифинга.

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Школьники

Модуль 1. Фирменный стиль и Модуль 2. Информационный дизайн

Наивысшее количество набранных баллов – 100.

Распределение баллов по модулям зависит от содержания актуального задания.

Критерий	Количество баллов	Шкала оценки
Творческий процесс: - Соответствие тематике задания - Креативность	20	Субъективная
Дизайн: - Композиционное решение - Цветовое решение - Качество работы с векторной и растровой графикой	30	Субъективная
Соблюдение технических параметров: - Наличие всех обязательных элементов и текста - Соответствие параметров документа - Соответствие размеров объектов и элементов	25	Объективная
Соблюдение параметров для печати и макетирование: - Наличие печатного макета - Выполнение макетирования	10	Объективная
Соблюдение параметров сохранения: - Соответствие структуры папок - Сохранение в соответствующих форматах	15	Объективная
	100	

Студенты

Модуль 1. Фирменный стиль и Модуль 2. Информационный дизайн

Наивысшее количество набранных баллов-100.

Распределение баллов по модулям зависит от содержания актуального задания.

Критерий	Количество баллов	Шкала оценки
Творческий процесс: <ul style="list-style-type: none">- Соответствие тематике задания- Креативность	20	Субъективная
Дизайн: <ul style="list-style-type: none">- Композиционное решение- Цветовое решение- Качество работы с текстом- Качество работы с векторной и растровой графикой	30	Субъективная
Соблюдение технических параметров: <ul style="list-style-type: none">- Наличие всех обязательных элементов и текста- Соответствие параметров документа- Соответствие размеров объектов и элементов- Соответствие разрешения растровых файлов	25	Объективная
Соблюдение параметров для печати и макетирование: <ul style="list-style-type: none">- Наличие печатного макета- Выполнение макетирования	10	Объективная
Соблюдение параметров сохранения: <ul style="list-style-type: none">- Соответствие структуры папок- Сохранение в соответствующих форматах- Выполнение настроек при сохранении	15	Объективная
	100	

Специалисты

Модуль 1. Фирменный стиль и Модуль 2. Информационный дизайн

Наивысшее количество набранных баллов – 100.

Распределение баллов по модулям зависит от содержания актуального задания.

Критерий	Количество баллов	Шкала оценки
Творческий процесс: <ul style="list-style-type: none"> - Соответствие тематике задания - Креативность 	20	Субъективная
Дизайн: <ul style="list-style-type: none"> - Композиционное решение - Цветовое решение - Качество работы с текстом - Качество работы с векторной и растровой графикой 	30	Субъективная
Соблюдение технических параметров: <ul style="list-style-type: none"> - Наличие всех обязательных элементов и текста - Соответствие параметров документа - Соответствие размеров объектов и элементов - Соответствие разрешения растровых файлов - Соответствие цветовых моделей 	25	Объективная
Соблюдение параметров для печати и макетирование: <ul style="list-style-type: none"> - Наличие печатного макета - Наличие припусков - Выполнение макетирования 	10	Объективная
Соблюдение параметров сохранения: <ul style="list-style-type: none"> - Соответствие структуры папок - Сохранение в соответствующих форматах - Выполнение настроек при сохранении 	15	Объективная
	100	

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов

Школьники, студенты и специалисты (перечень единый для всех категорий)

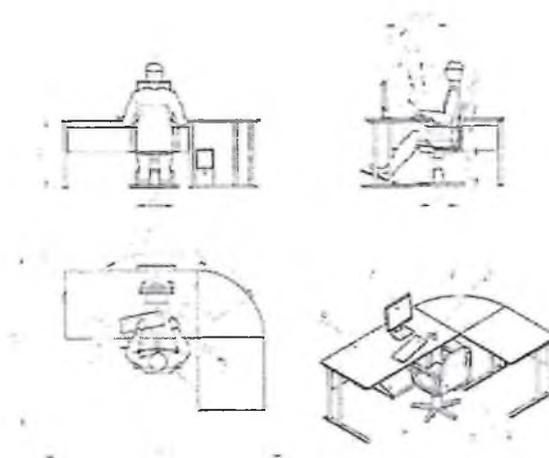
№	Наименование	Основные характеристики	Ед. изм.	Кол -во
ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1-ГО УЧАСТНИКА (конкурсная площадка)				
Оборудование, инструменты и мебель				
1	Компьютер в сборе: системный блок, монитор, компьютерная мышь, клавиатура	Моноблок Apple iMac Pro 27", Core Intel Xeon W, 3,2 GHz, 32, 1Тб	шт	1
2	Графический планшет	WACOM Intuos	шт	1
3	Компьютерный стол	Ученический стол размеры: 100(Ш)х50(Г)х75(В)	шт	1
4	Стул	На усмотрение застройщика	шт	1
5	Сетевой удлинитель	На усмотрение застройщика	шт	1
6	Корзина для мусора	На усмотрение застройщика	шт	1
7	Коврик для резки	Формат А3	шт	1
8	Операционная система.	Mac OS X	шт	1
9	Microsoft Office	На усмотрение застройщика	шт	1
10	Пакет Adobe CC	adobe.com	шт	1
11	Adobe Acrobat DC	adobe.com	шт	1
13	Набор шрифтов не менее 200 шт.	На усмотрение организатора	шт	1
14	Настольный бейдж	На усмотрение организатора	шт	1
Расходные материалы				
1	Пенокартон / картон	5 мм, формат А3	шт	1
2	Карандаши графитовые	На усмотрение застройщика	шт	1
3	Линейка	длина 50 см	шт	1
4	Нож канцелярский	На усмотрение застройщика	шт	1
5	Карандаш, маркер, ластик	На усмотрение застройщика	шт	1
6	Двухсторонний скотч	На усмотрение застройщика	шт	1
НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (ЭКЗАМЕНАЦИОННАЯ ПЛОЩАДКА)				
Оборудование, инструменты и мебель				
1	Бумага 500 листов А4	На 2-х экспертов 1 пачка	шт	1
2	Ручка шариковая	На усмотрение застройщика	шт	1
3	Компьютер	На усмотрение застройщика	шт	1
4	Стол	На усмотрение застройщика	шт	1
5	Стул	На усмотрение застройщика	шт	1
6	Степлер	На усмотрение застройщика	шт	1
7	Ножницы	На усмотрение застройщика	шт	1
8	Папки-планшеты	На усмотрение застройщика	шт	1
9	Флешка	На усмотрение застройщика	шт	1
10	Папк и уголки	На усмотрение застройщика	шт	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА ЭКЗАМЕНАЦИОННОЙ ПЛОЩАДКИ				
1	Принтер	XeroxVersaLink C7030, (А3, кол-во цветов — 4, до	шт	1

2	Сеть рабочих компьютеров с главным серверным компьютером для печати	На усмотрение застройщика	шт	1
3	Огнетушитель ОУ-1	На усмотрение застройщика	шт	2
4	Бумага А4	На усмотрение застройщика	пачка 500 листов	1
5	Бумага А3	На усмотрение застройщика	пачка 100 листов	1
6	Кулер для воды с бутылкой (20л) и стаканчиками	На усмотрение застройщика	шт.	1
7	Карандаш простой	На усмотрение застройщика	шт	10
8	Цветные маркеры	На усмотрение застройщика	шт	10
9	Канцелярский нож	На усмотрение застройщика	шт	10
10	Степлер	На усмотрение застройщика	шт	1
11	Файлы	На усмотрение застройщика	шт	20
12	Стол для макетов	На усмотрение застройщика	шт	6
13	Стол для принтера	На усмотрение застройщика	шт	1
14	Стол для экспертов	На усмотрение застройщика	шт	2
15	Стол для куллера	На усмотрение застройщика	шт	1
16	Компьютерный стол	На усмотрение застройщика	шт	1
17	Двухсторонний скотч	На усмотрение застройщика	шт	2
18	Аптечка первой медицинской помощи	На усмотрение застройщика	шт	1
19	Швабра, совок	На усмотрение застройщика	шт	1
20	Корзина для мусора	На усмотрение застройщика	шт	6
21	Монитор для таймера	На усмотрение застройщика	шт	1
22	Скотч	На усмотрение застройщика	шт	1
РАБОЧЕЕ МЕСТО ГЛАВНОГО ЭКСПЕРТА				
1	Стол	На усмотрение застройщика	шт	1
2	Стул	На усмотрение застройщика	шт	1
3	МФУ	На усмотрение застройщика	шт	1
4	Корзина для мусора	На усмотрение застройщика	шт	1
5	Компьютер	Моноблок Apple iMac Pro 27", Core Intel Xeon W, 3,2 GHz, 32, 1Тб	шт	1
КОМНАТА УЧАСТНИКОВ				
1	Стол	На усмотрение застройщика	шт	5
2	Стул	На усмотрение застройщика	шт	8
6	МФУ	На усмотрение застройщика	шт	1
7	Ноутбук/компьютер	На усмотрение застройщика	шт	4
8	Огнетушитель ОУ-1	На усмотрение застройщика	шт	2
9	Корзина для мусора	На усмотрение застройщика	шт	2
КОМНАТА ЭКСПЕРТОВ				
1	Стол	На усмотрение застройщика	шт	4
2	Стул	На усмотрение застройщика	шт	6
3	Ноутбук/компьютер	На усмотрение застройщика	шт	4
4	Огнетушитель ОУ-1	На усмотрение застройщика	шт	1
5	Корзина для мусора	На усмотрение застройщика	шт	1

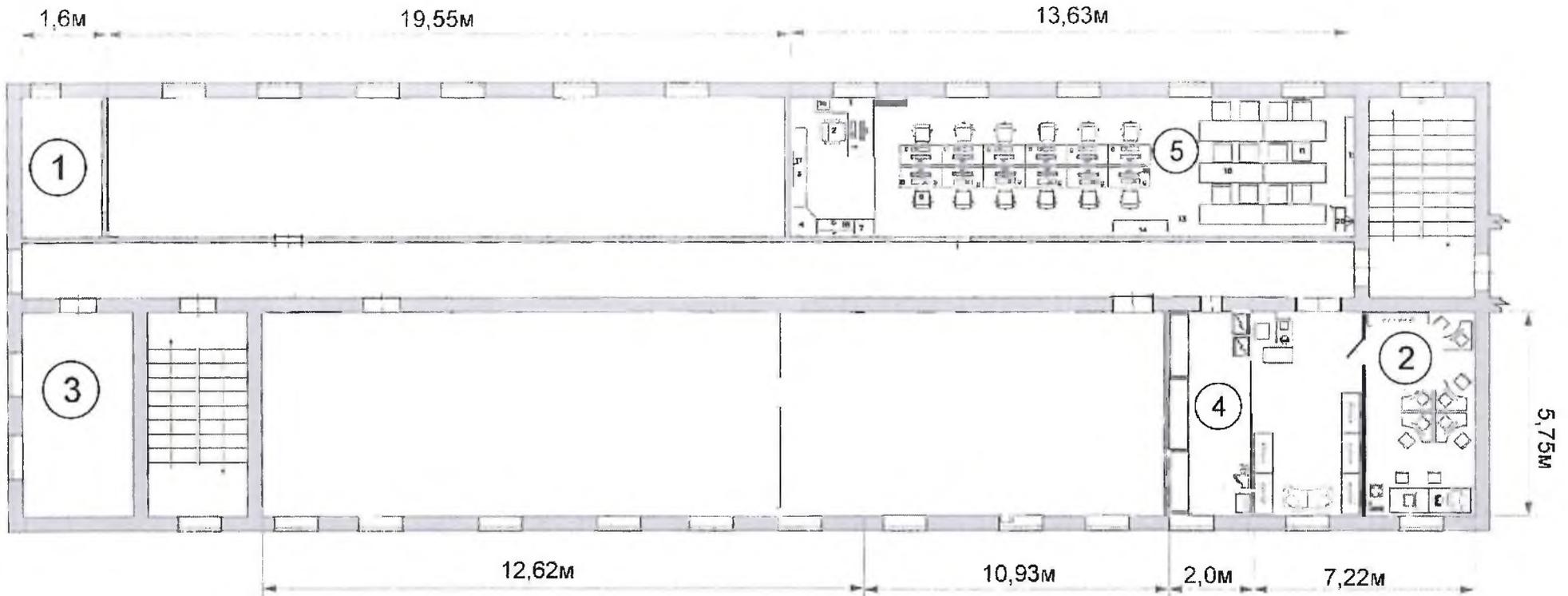
4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологии.

	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.
Рабочее место участника с нарушением слуха	2	0,6	гарнитура
Рабочее место участника с нарушением зрения	2	0,7	не предусмотрено
Рабочее место участника с нарушением ОДА	2	0,9	не предусмотрено
Рабочее место участника с Соматическими заболеваниями	2	0,6	не предусмотрено
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	2	0,6	не предусмотрено

4.1. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологии



4.2. Схема застройки соревновательной площадки



① Комната главного эксперта

② Комната экспертов

③ Комната участников

④ Склад

⑤ Мастерская
«Графический дизайн»

1	Стол преподавателя 1400x1600x750
2	Стул преподавателя 600x600
3	Модульная система 2000x350x600
4	Шкаф угловой 900x600x2000, дверь 385, боковые стенки 350, 600
5	Полка навесная «Графический дизайн» 900x300x300

6	Тумба для принтера 900x600x300
7	Тумба 450x600x1000
8	Стол компьютерный 1000x500x750
9	Стул компьютерный 500x500x 950
10	Парта 1500x500x750
11	Стул 450x500x 900
12	Методическая стенка 2000x350x1240

13	Перегородка 2000x10
14	Плоттер 1300x530x930
15	Интерактивная доска
16	Принтер А4
17	Телевизор 117x70
18	Принтер А3
19	Моноблок iMac
20	Флипчарт

5. Требования охраны труда и техники безопасности

5.1. Общие вопросы

К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.

Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять во время работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения.

Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.

О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.

Участник соревнования должен знать местонахождения медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь.

При работе с ПК участник соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.

Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.

По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращаться к руководителю.

За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

5.2. Действия до начала работ

Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:

Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу.

Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70см).

Проверить правильность расположения оборудования.

Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места.

Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).

Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.

При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

5.3. Действия до выполнения работ

В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

- а) содержать в порядке и чистоте рабочее место;
- б) следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
- в) выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
- г) соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

Участнику соревнований запрещается во время работы:

- а) отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- б) класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- в) прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- г) отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
- д) допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- е) производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;
- ж) производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей, принтеров или копиров;
- з) работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
- и) располагаться при работе на расстоянии менее 50см от экрана монитора.

При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.

Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.

Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.

Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

5.4. Действия после окончания работ

По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:

- а) произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- б) отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.

В любом случае следовать указаниям экспертов.

Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.

Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.

5.5. Действия в случае аварийной ситуации

Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.

При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание.

При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.

В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить эксперту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.