

**Конкурсное задание**

II Республиканского конкурса

по основам профессиональной подготовки

среди школьников

«JuniorSkills Belarus»

по компетенции

**«Графический дизайн»**

**(возрастные группы 10 – 13 лет, 14 – 17 лет)**

Конкурсное задание по компетенции

«Графический дизайн»

(возрастные группы 10 – 13 лет, 14 – 17 лет)

**Конкурсная работа включает** 3 задания, связанные общей темой. Тема заданий определяется решением организационного комитета.

Максимальное количество баллов за конкурсное задание –
100 баллов.

ВВЕДЕНИЕ

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.

ОПИСАНИЕ

Конкурс является проверкой профессиональных навыков участников, которые они продемонстрируют в ходе выполнения практических заданий.

Участники конкурса обязаны знать и понимать:

принципы работы с клиентом с учетом его потребностей 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;

использование цвета, графики при создании контента с применением творческих способностей в разработке дизайна сайта.

Участники конкурса должны уметь:

выбирать идею для разработки в отведенное время;

выбирать фирменные цвета, связанные с оригинальной идеей и целевым рынком;

использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;

сохранять оригинальную дизайнерскую идею и увеличивать ее визуальное воздействие;

рисовать или перерисовать логотипы, графики, диаграммы, карты или любой другой графический элемент в векторном формате;

создавать 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 плашечные цвета;

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;

создавать карандашные и выклеенные макеты изданий.

На выполнение конкурсного задания для двух дней соревнований отводится 8 часов (3ч+2ч и 3ч).

Соревновательные дни

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование задания | Рабочее время | Время на задание |
| **Задание 1. Фирменный стиль и продукты брендбука.** В соответствии с техническим заданием разработать фирменную символику: логотип  |  | 2 часа |
| **Задание 2.** **Информационный дизайн.** В соответствии с техническим заданием разработать дизайн афиши |  | 3 часа |
| **Задание 3.** **Информационный дизайн.** В соответствии с техническим заданием разработать дизайн флаера |  | 3 часа |

ЭТАПЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

**Задание 1**

Участникам конкурса предлагается:

осуществить разработку логотипа для мероприятия (**например, для международной акции «Ночь музеев» и т.д.);**

создать не менее двух эскизов логотипа;

выбрать итоговую идею и создать макет логотипа в программе векторной графики в цветовой модели CMYK с наличием модульной сетки, имя файла logo;

подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной, черно-белый и монохромный варианты логотипа;

текстовые элементы логотипа перевести в кривые;

перевести макет логотипа в формат PDF, не меняя имени файла;

подготовить к выводу на печать итоговый файл макета логотипа;

вывести макет на печать;

написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo\_text.

**Задание 2**

Участникам конкурса предлагается:

разработать дизайн оформления афиши, используя созданный логотип;

выбрать итоговую идею и выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла afisha;

перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;

подготовить к выводу на печать итоговые файлы;

вывести макеты оформления на печать.

**Задание 3**

Участникам конкурса предлагается:

разработать дизайн оформления флаера размером 90х190 мм;

выбрать итоговую идею и выполнить в программе растровой или векторной графики, имя файла flyer;

перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;

подготовить к выводу на печать итоговые файлы;

вывести макет оформления на печать.

**Состав и форма подачи конкурсных материалов** (всего 6 листов формата А4):

текст описания логотипа (1 лист);

эскизы логотипа (1 лист);

итоговый макет логотипа должен содержать черно-белый, монохромный и цветной варианты, варианты горизонтального и вертикального поведения логотипа, имя файла logo(в электронном виде в формате программы векторной графики и в формате PDF, распечатанный, 2 листа);

итоговый макет оформления афиши, имя файла afisha (в электронном виде в формате программы векторной или растровой графики и в формате PDF, распечатанный, 1 лист);

итоговый макет оформления флаера, имя файла flyer (в электронном виде в формате программы векторной или растровой графики и в формате PDF, распечатанный, 1 лист).

**Технические требования к размерам и подаче материалов**

В макетах допустимо использование только цветовой модели CMYK (включая растровые объекты).

Все текстовые объекты в макетах должны быть переведены в кривые.

В макетах не должно быть невидимых слоев и объектов, а также лишних объектов (лежащих за пределами макета или полностью скрытых другими объектами).

**Порядок сохранения файлов**

Все рабочие файлы сохраняются участниками на персональном компьютере: D:\ JS\_2018\(номер рабочего места участника). Эта папка должна содержать подпапки: Задание 1, Задание 2, Задание 3, которые включают следующие папки: Рабочая, Итоговая.

Примечание. Итоговые работы подаются в электронном виде для печати в формате PDF.

Все напечатанные материалы должны быть помещены в папку с конвертами-файлами формата А4 (предоставляется оргкомитетом соревнований).

**Материалы и оборудование, запрещенные на площадке:**

дополнительные ОЗУ;

дополнительные жесткие диски;

книги, содержащие справочную информацию по дизайну;

изображения и графические элементы Clipart;

электронные устройства (мобильные телефоны, iPod и т.д.).