



world skills  
Russia



ТЕХНИЧЕСКОЕ  
ОПИСАНИЕ

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

Организация «WorldSkills Russia» в соответствии с Уставом WorldSkills Russia, Регламентом и Правилами конкурса, приняла следующие минимальные требования к профессиональной компетенции **«Графический дизайн»** для конкурса «WorldSkills».

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ .....	3
2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ .....	4
3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ .....	6
4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ .....	12
5. ОЦЕНКА.....	13
6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ .....	16
7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ .....	17
8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ .....	20
9. ПРИЛОЖЕНИЕ (ОБОРУДОВАНИЕ) .....	21
Приложение к Техническому описанию компетенции.....	22

Дата вступления в силу: протокол №7 от 21 марта 2017.

(подпись)

Тымчиков Алексей Юрьевич,

Технический директор WorldSkills Russia

Copyright © 2016 СОЮЗ «ВОРЛДСКИЛЛС РОССИЯ»

Все права защищены

Любое воспроизведение, переработка, копирование, распространение текстовой информации или графических изображений в любом другом документе, в том числе электронном, на сайте или их размещение для последующего воспроизведения или распространения запрещено правообладателем и может быть осуществлено только с его письменного согласия

# 1. ВВЕДЕНИЕ

## 1.1. Название и описание компетенции

1.1.1 Название профессионального навыка:

Графический дизайн

1.1.2. Описание 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.

## 1.2. Область применения

1.2.1. Каждый Эксперт и Участник обязан ознакомиться с данным Техническим описанием.

## 1.3. Сопроводительная документация

1.3.1. Поскольку данное Техническое описание содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- «World Skills Russia», Правила проведения конкурса;
- «World Skills International», «World Skills Russia»: онлайн-ресурсы, указанные в данном документе;
- Правила техники безопасности и охраны труда.

## 2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ

Конкурс проводится для демонстрации и оценки квалификации в данном виде мастерства. Конкурсное задание состоит только из практических заданий.

### 2.1. Требования к квалификации

В ходе выполнения одного или нескольких модулей задания, перечисленных ниже, будут подвергаться проверке следующие навыки:

#### 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.
- Собрать 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. Теоретические знания

2.2.1 Теоретические знания необходимы, но они не подлежат отдельному тестированию.

2.2.2 Знание правил и постановлений не проверяется.

## 2.3. Практическая работа

Практические задания даются в формате технического описания создания продукта графического дизайна, электронных файлов с данными текстовой и иллюстрационной информации. Для получения информации из этих источников понадобится умение чтения руководства и технического задания. Проблемы потребуют решения в виде электронных файлов и распечаток.

## 3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

### 3.1. Формат и структура Конкурсного задания

Конкурсное задание представляет собой серию из 4 отдельных модулей.

В ходе выполнения модулей могут подвергаться проверке следующие области знаний:

- Основы композиции и дизайна
- Цветоделение и цветокоррекция
- Технология изготовления печатной продукции
- Программное обеспечение
- Основы маркетинга
- Конструирование модели упаковки
- Моделирование продукта согласно техническому заданию.

Каждый модуль потребует продемонстрировать понимание нескольких указанных выше аспектов.

### 3.2. Требования к проекту Конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 4 отдельных модулей:

#### Модуль 1 (4 часа). Фирменный стиль и продукты бренбдука:

##### Данные:

- Информация о деятельности заказчика
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

##### Выполняемая работа:

- Создание логотипа компании заказчика
- Формирование правил использования логотипа

- Создание продуктов брендбука
- Создание макетов сувенирной продукции.

#### Ожидаемые результаты:

- Рабочие файлы продуктов
- Pdf-файлы
- Распечатки продукции
- Презентационный щит

#### Модуль 2 (4 часа). Информационный дизайн:

##### Данные:

- Текстовая информация
- Иллюстрационный материал
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

##### Выполняемая работа:

- Создание элементов рекламной продукции
- Создание интерактивного баннера для веб-сайтов

#### Ожидаемые результаты:

- Рабочие файлы продуктов
- Pdf-файлы и jpg-файлы
- Электронные версии
- Распечатки продукции

#### Модуль 3 (4 часа). Многостраничный дизайн:

##### Данные:

- Текстовая информация
- Иллюстрационный материал
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта

- Необходимая дополнительная информация.

#### Выполняемая работа:

- Создание обложки
- Спуск полос многостраничного издания
- Отрисовка графических элементов

#### Ожидаемые результаты:

- Рабочий файл многостраничного издания
- Pdf-файл
- Распечатка продукции

#### Модуль 4 (4 часа). Упаковка:

##### Данные:

- Текстовая информация
- Иллюстрационный материал
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

#### Выполняемая работа:

- Чертеж развертки упаковки
- Отрисовка необходимых элементов
- Создание макета упаковки

#### Ожидаемые результаты:

- Рабочий файл развертки упаковки
- Pdf-файл
- Склеенный макет упаковки

#### Формат вывода

Использование программных продуктов AdobePhotoshop, Illustrator, InDesign, Corel Draw, 3Dmax. Версию определяет Главный эксперт за 6 месяцев до конкурса.



- Техническое задание, отпечатанное на принтере, формат А4
- Распечатка продуктов на формат А3
- Файлы, компоненты, и т.п. согласно инструкциям для конкурсного задания
- В ходе конкурса каждому участнику разрешается получить не больше двух контрольных распечаток продуктов графического дизайна. Финальная распечатка происходит в конце каждого дня соревнований

### 3.3. Разработка конкурсного задания

Конкурсное задание необходимо составлять по образцам, представленным «WorldSkills Russia». Используйте для текстовых документов шаблон формата Word.

#### 3.3.1. Кто разрабатывает конкурсные задания / модули

Конкурсные задания / модули разрабатывают Главный Эксперт и заместитель главного эксперта.

#### 3.3.2. Как и где разрабатывается конкурсное задание / модули

Главный эксперт и заместитель главного эксперта составляет 4 конкурсных модулей.

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 разрабатывается конкурсное задание

Конкурсное задание разрабатывается за 6 месяцев до начала чемпионата главным экспертом WSR по соответствующей компетенции, а затем проект задания размещается в соответствующую закрытую группу на Дискуссионном форуме в разделе компетенции Графический дизайн. Конкурсное задание утверждается Техническим директором WSR за 1 месяц до текущего конкурса.

### **3.4. Схема выставления оценок за конкурсное задание**

Каждое конкурсное задание должно сопровождаться проектом схемы выставления оценок, основанным на критериях оценки, определяемой в Разделе 5.

3.4.1. Проект схемы выставления оценок разрабатывает лицо (лица), занимающееся разработкой конкурсного задания. Подробная окончательная схема выставления оценок разрабатывается и утверждается всеми Экспертами на конкурсе.

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

### **3.5. Утверждение конкурсного задания**

Технической группе экспертов поручается проверка выполнимости заданий. От группы потребуется:

- Проверить наличие всех документов
- Проверить соответствие конкурсного задания оценочным критериям
- Убедиться в выполнимости конкурсного задания за отведенное время
- Убедиться в адекватности предложенной системы начисления баллов

### **3.6. Выбор конкурсного задания**

Проект конкурсного задания предлагается Главным экспертом.

Конкурсное задание формируется путем обсуждения Главного эксперта и заместителя главного эксперта по модулям, за 2 месяца до начала конкурса.

Технический директор наблюдает за голосованием Экспертов WSR и размещает проект задания на открытом форуме для ознакомления с ними всех Экспертов WSR.

### **3.7. Обнародование конкурсного задания**

Конкурсное задание не обнародуется.

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

Согласованием конкурсного задания занимаются: Главный эксперт и Технический директор.

### **3.9. Изменение конкурсного задания во время конкурса**

Не применимо.

### **3.10. Материала или инструкции производителя**

Не применимо.

## 4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

### 4.1. Дискуссионный форум

До начала конкурса все обсуждения, обмен сообщениями, сотрудничество и процесс принятия решений по компетенции происходят на дискуссионном форуме, посвященном соответствующей специальности (<http://forum.worldskillsrussia.org>). Все решения, принимаемые в отношении какого-либо навыка, имеют силу лишь будучи принятыми на таком форуме. Модератором форума является Главный эксперт WSR (или Эксперт WSR, назначенный на этот пост Главным экспертом WSR). Временные рамки для обмена сообщениями и требования к разработке конкурса устанавливаются Правилами конкурса.

### 4.2. Информация для участников конкурса

Всю информацию для зарегистрированных участников конкурса можно получить в Центре для участников (<http://www.worldskills.org>).

Такая информация включает в себя:

- Правила конкурса
- Технические описания
- Конкурсные задания
- Другую информацию, относящуюся к конкурсу.

### 4.3. Конкурсные задания

Обнародованные конкурсные задания можно получить на сайте [worldskills.org](http://www.worldskills.org) (<http://www.worldskills.org/testprojects>) и в Центре для участников (<http://www.worldskills.org/competitorcentre>).

### 4.4. Текущее руководство

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 разделе описан процесс оценки конкурсного задания / модулей Экспертами. Здесь также указаны характеристики оценок, процедуры и требования к выставлению оценок.

### 5.1. Критерии оценки

В данном разделе приведен пример назначения критериев оценки и количества выставляемых баллов (субъективные и объективные). Общее количество баллов по всем критериям оценки составляет 100.

Для оценивания Judgment - Присуждаются баллы от 0 до 3. Данную оценку выставляют три независимых эксперта из индустрии.

Measurement – выставляют эксперты-компатриоты, сгруппированные в группы по 3-4 человека, причем работу своего участника эксперт не оценивает.

Раздел	Критерий	Оценки		
		Субъективная (если это применимо)	Объективная	Общая
A	Творческий процесс	8	-	8
B	Итоговый дизайн	28	-	28
C	Технические параметры создания продукта	-	16	16
D	Печать и макетирование	-	8	8
E	Знание технических параметров при печати	-	16	16
F	параметры сохранения и форматы	-	20	20
G	Soft skills	4	0	4
<b>Итого =</b>		<b>40</b>	<b>60</b>	<b>100</b>

## 5.2. Субъективные оценки

Баллы начисляются по шкале от 1 до 10. Если субъективный критерий отсутствует, все эксперты ставят 1 балл. Для оценивания субъективных критериев формируются группы по 5 человек, разбитых по конкурсным дням.

## 5.3. Критерии оценки мастерства

### Модуль 1 – Фирменный стиль и продукты бренбдука

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

### Модуль 2 – Информационный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

### Модуль 3 – Многостраничный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание спуска полос
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта

- Соблюдение правил верстки и стандартов

#### Модуль 4 – Упаковка

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание чертежа развертки
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

### **5.4. Регламент оценки мастерства**

Главный эксперт разделяет Экспертов по группам, так, чтобы в каждой группе присутствовали как опытные участники мероприятий «WorldSkills», так и новички.

Каждая группа отвечает за предоставление оценок по группе аспектов одного из четырех модулей конкурсного задания.

В конце каждого дня баллы передаются в АСУС (Автоматизированная система управления соревнованиями).

Какие-либо особые регламенты начисления баллов отсутствуют.

## 6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

См. документацию по технике безопасности и охране труда конкурса.

Отраслевые требования отсутствуют.



## 7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

### 7.1. Инфраструктурный лист

В Инфраструктурном листе перечислено все оборудование, материалы и устройства, которые предоставляет Организатор конкурса.

С Инфраструктурным листом можно ознакомиться на веб-сайте организации: <http://www.worldskills.ru>

В Инфраструктурном листе указаны наименования и количество материалов и единиц оборудования, запрошенные Экспертами для следующего конкурса. Организатор конкурса обновляет Инфраструктурный лист, указывая необходимое количество, тип, марку/модель предметов. Предметы, предоставляемые Организатором конкурса, указаны в отдельной колонке.

В ходе каждого конкурса, Эксперты рассматривают и уточняют Инфраструктурный лист для подготовки к следующему конкурсу. Эксперты дают Техническому директору рекомендации по расширению площадей или изменению списков оборудования.

В ходе каждого конкурса, Технический директор WSR проверяет Инфраструктурный лист, использовавшийся на предыдущем конкурсе.

В Инфраструктурный лист не входят предметы, которые участники и/или Эксперты WSR должны приносить с собой, а также предметы, которые участникам приносить запрещается. Эти предметы перечислены ниже.

### 7.2. Материалы, оборудование и инструменты, которые участники имеют при себе в своем инструментальном ящике

- Цветовые палитры
- наушники
- Инструменты для рисования
- Графический планшет

- Клавиатура и мышь
- Канцелярский нож
- Двухсторонний скотч.

### **7.3. Материалы, оборудование и инструменты, предоставляемые Экспертами**

Не используются.

### **7.4. Материалы и оборудование, запрещенные на площадке**

Любые материалы и оборудование, имеющиеся при себе у участников, необходимо предъявить Экспертам. Жюри имеет право запретить использование любых предметов, которые будут сочтены не относящимися к Графическому дизайну, или же могущими дать участнику несправедливое преимущество, вплоть до дисквалификации участника. В частности, запрещено использование мобильных телефонов, интернета и любой гаджет, имеющий память или usb-порт.



## 8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ

### 8.1. Максимальное вовлечение посетителей и журналистов

Площадка проведения конкурса компетенции Графический дизайн должна максимизировать вовлечение посетителей и журналистов в процесс:

- Предложение попробовать себя в профессии: участок, где зрители и представители прессы могут попробовать себя в компьютерном моделировании
- Демонстрационные экраны, показывающие ход работ и информацию об участнике, рекламирующие карьерные перспективы
- Текстовые описания конкурсных заданий: размещение чертежа конкурсного задания на всеобщее обозрение
- Демонстрация законченных модулей: Результат выполнения каждого из модулей может быть опубликован по завершении оценки.

## 9. ПРИЛОЖЕНИЕ (ОБОРУДОВАНИЕ)

### 9.1. Приложение 1 – Инструменты

## ПРИЛОЖЕНИЕ К ТЕХНИЧЕСКОМУ ОПИСАНИЮ КОМПЕТЕНЦИИ

### Лист функциональной информации

### Компетенция «Графический дизайн»

1	Название компетенции	Графически дизайн
2	Количество модулей	4
3	Количество модулей WSI	4

4	Название аспекта	Количество баллов за аспект (макс. 100 баллов)	Количество баллов WSI (макс.100 баллов)
4.1	Творческий процесс	8,00	8,00
4.2	Итоговый дизайн	28,00	32,00
4.3	Технические параметры создания продукта	16,00	16,00
4.4	Печать и макетирование	8,00	8,00
4.5	Знание технических параметров при печати	16,00	16,00
4.6	параметры сохранения и форматы	20,00	20,00
4.7	Soft skills	4,00	-

5	Номер модуля	Необходимые навыки для выполнения модуля
5.1	Корпоративный дизайн	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы,

		навыки аналитической работы
5.2	Информационный дизайн	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки аналитической работы
5.3	Многостраничный дизайн	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки аналитической работы, навыки макетирования
5.4	Упаковка	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки аналитической работы, навыки конструирования и макетирования