

**РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
«АБИЛИМПИКС» - 2024**

**Утверждено**

Региональный центр развития  
движения «Абилимпикс»

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

по компетенции

**«Графический дизайн»**



**Казань  
2024**

## **1. Описание компетенции.**

### **1.1. Актуальность компетенции.**

Графический дизайнер — это специалист, который создает визуальную коммуникацию через символы, изображения, слова, образы, придает продукту графического дизайна особую стилистическую индивидуальность. Графические дизайнеры создают фирменный стиль, разрабатывают печатные и цифровые продукты информационного дизайна, верстают многостраничные издания, умело работают с типографикой, создают дизайн упаковки. Профессия графического дизайнера требует наличия хорошего вкуса и креативного мышления. Он должен владеть базовыми графическими программами Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe XD, Figma.

Работа графического дизайнера — это союз творчества, креативного мышления и логики. Графический дизайнер генерирует идеи и концепций, готовит презентации для заказчиков и участвует в переговорах с ними, разрабатывает дизайн-макеты и вносит в них правки по согласованию с заказчиком, верстает каталоги, календари, журналы, иную полиграфию, а также электронные издания, подготавливает цифровые публикации, готовит дизайн-макеты к печати и публикации в сети Интернет. Продукт графического дизайна должен быть привлекательным и неповторимым, учитывать специфику целевой аудитории.

### **1.2. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции.**

После освоения компетенции «Графический дизайнер» участники могут работать по следующим профессиям: графический дизайнер, дизайнер рекламной продукции, оператор-дизайнер (оператор допечатной подготовки), дизайнер-верстальщик, дизайнер-печатник, веб-дизайнер, UX/UI дизайнер (дизайнер интерфейсов), дизайнер упаковки, дизайнер-визуализатор, дизайнер-ретушер.

### **1.3. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт**

<b>Школьники</b>	<b>Студенты</b>	<b>Специалисты</b>
ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденный Приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543 с изменениями и дополнениями от 17 декабря 2020 г.	ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденный Приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543 с изменениями и дополнениями от 17 декабря 2020 г.  Профстандарт 11.013 Графический дизайнер, утвержденный Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. № 40н	Профстандарт 11.013 Графический дизайнер, утвержденный Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. № 40н

#### 1.4. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p><b>Должен знать:</b> теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; законы создания цветовой гармонии; основные технологии изготовления печатного изделия; современные тенденции в области графического дизайна; основные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования; приемы настройки электронных макетов к печати или публикации;</p> <p><b>Должен уметь:</b> проводить элементарный проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования задания; создавать цветое единство; создавать целостную композицию на плоскости; подготавливать электронный макет к печати или публикации; применять настройки технических параметров печати или публикации в соответствии с заданием; защищать разработанный дизайн-макет.</p>	<p><b>Должен:</b> <b>быть готов к выполнению основных видов деятельности:</b> -разработка технического задания на продукт графического дизайна; -создание графических дизайн-макетов; -подготовка дизайн-макета к печати (публикации); -организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте; <b>иметь практический опыт в:</b> - воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки. <b>уметь:</b> выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</p>	<p><b>Трудовая функция:</b> Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><b>Трудовые действия:</b> Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, и представление его руководителю дизайн-проекта Доработка оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Необходимые умения:</b> Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации,</p>

<b>Школьники</b>	<b>Студенты</b>	<b>Специалисты</b>
<p><b>Должен иметь навыки:</b> подготовки и уборки рабочего места; подготовки компьютерного оборудования к работе; безопасной эксплуатации офисной оргтехники; компьютерной обработки цифровых изображений; элементарной вёрстки электронного макета в программах компьютерной графики; подготовки разработанных продуктов графического дизайна к печати.</p>	<p>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 цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет.</p> <p><b>Обучающийся должен знать:</b> 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.</p> <p><b>Трудовые действия:</b> Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.</p>	<p>идентификации и коммуникации. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><b>Необходимые знания:</b> Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ. Основы художественного конструирования и технического моделирования 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>

Школьники	Студенты	Специалисты
	<p>Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><b>Необходимые умения</b></p> <p>Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	

## 2. Конкурсное задание.

### 2.1. Краткое описание задания.

**Школьники:** в ходе выполнения конкурсного задания необходимо разработать на компьютере дизайн-концепцию будущего фирменного стиля; создать графические дизайн-макеты логотипа и элементов фирменного стиля, аватар и обложку сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета; подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки, а также выполнить задание на организацию личного профессионального развития. Текст и изображения для визуализации на мокапе предоставляются организаторами в электронном виде.

**Студенты:** в ходе выполнения конкурсного задания необходимо разработать на компьютере дизайн-концепцию и техническое задание на разработку будущего логотипа и элементов фирменного стиля; создать графические дизайн-макеты логотипа, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, бейджа; подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки, а также выполнить задание на организацию личного профессионального развития. Текст и изображения для визуализации на мокапе предоставляются организаторами в электронном виде.

**Специалисты:** в ходе выполнения конкурсного задания необходимо разработать на компьютере дизайн-концепцию и техническое задание на разработку будущего логотипа и элементов фирменного стиля; создать графические дизайн-макеты логотипа, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, силиконового браслета; подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки, а также выполнить задание на организацию личного профессионального развития. Текст и изображения для визуализации на мокапе предоставляются организаторами в электронном виде.

## 2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

2024 год объявлен Годом семьи и будет посвящен популяризации государственной политики в области защиты семьи и сохранению традиционных семейных ценностей, развитие и поддержка которых могут быть реализованы с помощью семейных фестивалей, транслирующих принципы гуманности, добрососедства, духовной культуры, заботы и уважения.

*Целевая аудитория:* семейная, в том числе многодетные семьи, молодые семьи, пенсионеры, молодежь, дети и их родители.

*Ключевые слова:* семейные ценности, забота, уважение, традиции, любовь.

Вам предлагается:

- Разработать дизайн-макеты продуктов графического дизайна для семейного фестиваля с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории.
- Подготовить дизайн-макеты к печати (публикации).
- Подготовить финальную композицию формата А3, для презентации разработанных продуктов графического дизайна, подготовить ее к печати и вывести на печать.
- Вывести на печать дизайн-макеты продуктов графического дизайна и макетировать их.

Название фестиваля, его жанр, текст и изображения для визуализации на мокапе для всех участников организаторы предоставляют конкурсантам в электронном виде в день соревнований на Рабочем столе в папке «Абилимпикс Графический дизайн».

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время* проведения модуля	Полученный результат
Школьник	Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна	60 минут	Выполнен поиск референсов. Создан электронный документ мудборда с в соответствии с требованиями брифа и технического задания на разработку дизайн-концепции.
	Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов	80 минут	Созданы дизайн-макеты логотипа и элементов фирменного стиля, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета в

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время* проведения модуля	Полученный результат
			соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов.
	Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	40 минут	Подготовлены дизайн-макеты аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета к печати (публикации) в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации). Разработана финальная композиция. Подготовлены к печати и выведены на печать на цветном принтере формата А3 макеты мудборда, пригласительного билета и финальной композиции. Выполнено макетирование пригласительного билета.
	Модуль 4 (региональный). Организация личного профессионального развития	30 минут	Проанализирован предоставленный дизайн-макет, выполненный с техническими ошибками и/или несоблюдением правил визуального дизайна и составлен отчет по итогам анализа. Предложены варианты правок дизайн-макета
<b>Общее время выполнения конкурсного задания: 3,5 часа</b>			
Студент	Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна	80 минут	Выполнен поиск референсов. Создан электронный документ мудборда с в соответствии с требованиями брифа и технического задания на разработку дизайн-концепции. Разработано техническое задание на логотип и элементы фирменного стиля.
	Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов	110 минут	Созданы дизайн-макеты логотипа, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, бейджа в соответствии с требованиями технического

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время* проведения модуля	Полученный результат
			задания на разработку графических дизайн-макетов.
	Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	50 минут	Подготовлены дизайн-макеты аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, бейджа к печати (публикации) в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации). Разработана финальная композиция. Подготовлены к печати и выведены на печать на цветном принтере формата А3 макеты мудборда, пригласительного билета и финальной композиции. Выполнено макетирование пригласительного билета.
	Модуль 4 (региональный). Организация личного профессионального развития	60 минут	Проанализирован предоставленный дизайн-макет, выполненный с техническими ошибками и/или несоблюдением правил визуального дизайна и составлен отчет по итогам анализа. Предложены варианты правок дизайн-макета. Произведены правки дизайн-макета
<b>Общее время выполнения конкурсного задания: 5 часов</b>			
<b>Специалист</b>	Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна	80 минут	Выполнен поиск референсов. Создан электронный документ мудборда с в соответствии с требованиями брифа и технического задания на разработку дизайн-концепции. Разработано техническое задание на логотип и элементы фирменного стиля.
	Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов	110 минут	Созданы дизайн-макеты логотипа, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, силиконового браслета в соответствии с требованиями технического задания на



Наименование категории участника	Наименование модуля	Время* проведения модуля	Полученный результат
			разработку графических дизайн-макетов.
	Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	50 минут	Подготовлены дизайн-макеты аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, силиконового браслета к печати (публикации) в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации). Разработана финальная композиция. Подготовлены к печати и выведены на печать на цветном принтере формата А3 макеты мудборда, пригласительного билета и финальной композиции. Выполнено макетирование пригласительного билета.
	Модуль 4 (региональный). Организация личного профессионального развития	60 минут	Проанализирован предоставленный дизайн-макет, выполненный с техническими ошибками и/или несоблюдением правил визуального дизайна и составлен отчет по итогам анализа. Предложены варианты правок дизайн-макета. Произведены правки дизайн-макета
<b>Общее время выполнения конкурсного задания: 5 часов</b>			

**\* Участники могут самостоятельно распределять отведенное время на выполнение каждого модуля, а также перераспределять виды работ модулей.**

### **2.3. Последовательность выполнения задания.**

#### **ШКОЛЬНИКИ**

##### **Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**

1. Изучить бриф с описанием проекта и предварительным опросом клиента для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание на разработку дизайн-концепции в приложении 1 к

конкурсному заданию. Техническое задание состоит из двух разделов: техническое задание на поиск референсов и на разработку мудборда. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль 1.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

2. Используя ресурсы сети Интернет *подобрать референсы*, которые должны продемонстрировать заказчику направление дизайн-концепции: изображения, которые представляют отдельные графические элементы, которые будут использоваться при разработке дизайн-продукта, примеры стилового оформления дизайна, примеры сувенирных продуктов, наиболее подходящих для разрабатываемого дизайн-проекта, текстуры / паттерны, фотоизображения потенциальной целевой аудитории. Сохранить их в соответствии с требованиями технического задания.
3. *Разработать электронный макет мудборда* в соответствии с требованиями технического задания на разработку дизайн-концепции для представления клиенту.
4. Сохранить файл мудборда в соответствии с требованиями к выходным файлам технического задания.

## **Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов**

1. *Изучить техническое задание на разработку графических дизайн-макетов* в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль 2.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. *Разработать дизайн-макет* логотипа и элементов фирменного стиля, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

## **Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)**

1. *Изучить техническое задание на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации)* в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль 3.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. *Подготовить к печати (публикации) дизайн-макет* мудборда, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации) и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.
3. *Разработать электронный макет финальной композиции* в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации) и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.
4. Выполнить печать мудборда на формате А3.
5. Выполнить печать пригласительного билета на формате А3 в натуральную величину.

6. На макетном столе вырезать пригласительный билет по размеру.
7. Выполнить печать финальной композиции на формате А3.
8. Распечатанные номерки рабочего места закрепить на оборотной стороне распечатки мудборда, пригласительного билета и распечатки финальной композиции.
9. Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

#### **Модуль 4. Организация личного профессионального развития (региональный)**

1. *Проанализировать предоставленный дизайн-макет* в файле «Дизайн-макет Модуль 4» (формат указывается организаторами, файл предоставляется организаторами) папки «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе, выполненный с техническими ошибками и/или несоблюдением правил визуального дизайна.
2. *Составить отчет по итогам анализа*, в котором описать обнаруженные технические ошибки (цветовой режим, формат, вылеты за обрез, разрешение растровых изображений, связанность / встроенность растровых изображений в макете) и нарушенные правила визуального дизайна (баланс, ритм и контраст, сомасштабность, соподчиненность, цвет, типографика, выравнивание, сетки, визуальная концепция). Шаблон отчета представлен в приложении 4 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон\_Отчет.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
3. *Предложить варианты правок дизайн-макета* и описать пути исправления обнаруженных ошибок и нарушений в отчете.
4. Сохранить файл отчета в формате DOCX под названием «Отчет\_Модуль\_4» в соответствии с инструкцией, описанной в исходном файле «Шаблон\_Отчет.docx».

### **СТУДЕНТЫ**

#### **Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**

1. *Изучить бриф* с описанием проекта и предварительным опросом клиента для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и *техническое задание на разработку дизайн-концепции* в приложении 1 к конкурсному заданию. Техническое задание состоит из двух разделов: техническое задание на поиск референсов и на разработку мудборда. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль 1.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. Используя ресурсы сети Интернет *подобрать референсы*, которые должны продемонстрировать заказчику направление дизайн-концепции: изображения, которые представляют отдельные графические элементы, которые будут использоваться при разработке дизайн-продукта, примеры стилового оформления дизайна, примеры сувенирных продуктов, наиболее подходящих для разрабатываемого дизайн-проекта, текстуры / паттерны, фотоизображения

- потенциальной целевой аудитории. Сохранить их в соответствии с требованиями технического задания.
3. *Разработать электронный макет мудборда* в соответствии с требованиями технического задания на разработку дизайн-концепции для представления клиенту.
  4. Сохранить файл мудборда в соответствии с требованиями к выходным файлам технического задания.
  5. *Разработать техническое задание по шаблону* в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон\_ТЗ.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе. В разрабатываемом техническом задании прописать использованные при формировании мудборда и планируемые к использованию при разработке продуктов графического дизайна:
    - структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента), форму графического знака;
    - цветовые палитры с прописанными кодами и образцами цветов;
    - шрифтовые гарнитуры с указанием области использования в продуктах графического дизайна (заголовки, основной текст).
  6. Сохранить файл разработанного технического задания в соответствии с требованиями технического задания на разработку дизайн-концепции.

## **Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов**

1. *Изучить техническое задание на разработку графических дизайн-макетов* в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль 2.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. *Разработать дизайн-макеты* логотипа, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, бейджа в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

## **Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)**

1. *Изучить техническое задание на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации)* в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль 3.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. *Подготовить к печати (публикации) дизайн-макеты* мудборда, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, бейджа в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации) и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.
3. *Разработать электронный макет финальной композиции* в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации) и сохранить требуемые в техническом задании выходные

- файлы и папки.
4. Выполнить печать мудборда на формате А3.
  5. Выполнить печать пригласительного билета на формате А3 в натуральную величину.
  6. На макетном столе вырезать пригласительный билет по размеру.
  7. Выполнить печать финальной композиции на формате А3.
  8. Распечатанные номерки рабочего места закрепить на оборотной стороне распечатки мудборда, пригласительного билета и распечатки финальной композиции.
  9. Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

#### **Модуль 4. Организация личного профессионального развития (региональный)**

1. *Проанализировать предоставленный дизайн-макет* в файле «Дизайн-макет Модуль 4» (формат указывается организаторами, файл предоставляется организаторами) папки «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе, выполненный с техническими ошибками и/или несоблюдением правил визуального дизайна.
2. Составить отчет по итогам анализа, в котором описать обнаруженные технические ошибки (цветовой режим, формат, вылеты за обрез, разрешение растровых изображений, связанность / встроенность растровых изображений в макете) и нарушенные правила визуального дизайна (баланс, ритм и контраст, сомасштабность, соподчиненность, цвет, типографика, выравнивание, сетки, визуальная концепция). Шаблон отчета представлен в приложении 4 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон\_Отчет.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
3. Предложить варианты правок дизайн-макета и описать пути исправления обнаруженных ошибок и нарушений в отчете.
4. Сохранить файл отчета в формате DOCX под названием «Отчет\_Модуль\_4» в соответствии с инструкцией, описанной в исходном файле «Шаблон\_Отчет.docx».
5. Произвести правки дизайн-макета по описанным в отчете путям исправления.
6. Сохранить файл исправленного дизайн-макета под названием «Правки\_Модуль\_4» (формат указывается организаторами) в соответствии с инструкцией, описанной в исходном файле «Шаблон\_Отчет.docx».

### **СПЕЦИАЛИСТЫ**

#### **Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**

1. *Изучить бриф* с описанием проекта и предварительным опросом клиента для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и *техническое задание на разработку дизайн-концепции* в приложении 1 к конкурсному заданию. Техническое задание состоит из двух разделов: техническое задание на поиск референсов и на разработку мудборда. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль 1.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

2. Используя ресурсы сети Интернет *подобрать референсы*, которые должны продемонстрировать заказчику направление дизайн-концепции: изображения, которые представляют отдельные графические элементы, которые будут использоваться при разработке дизайн-продукта, примеры стилового оформления дизайна, примеры сувенирных продуктов, наиболее подходящих для разрабатываемого дизайн-проекта, текстуры / паттерны, фотоизображения потенциальной целевой аудитории. Сохранить их в соответствии с требованиями технического задания.
3. *Разработать электронный макет мудборда* в соответствии с требованиями технического задания на разработку дизайн-концепции для представления клиенту.
4. Сохранить файл мудборда в соответствии с требованиями к выходным файлам технического задания.
5. *Разработать техническое задание по шаблону* в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон\_ТЗ.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе. В разрабатываемом техническом задании прописать использованные при формировании мудборда и планируемые к использованию при разработке продуктов графического дизайна:
  - структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента), форму графического знака;
  - цветовые палитры с прописанными кодами и образцами цветов;
  - шрифтовые гарнитуры с указанием области использования в продуктах графического дизайна (заголовки, основной текст).
6. Сохранить файл разработанного технического задания в соответствии с требованиями технического задания на разработку дизайн-концепции.

## **Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов**

1. *Изучить техническое задание на разработку графических дизайн-макетов* в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль 2.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. *Разработать дизайн-макеты* логотипа, аватара и обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, силиконового браслета в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

## **Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)**

1. *Изучить техническое задание на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации)* в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль 3.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
2. *Подготовить к печати (публикации) дизайн-макеты* мудборда, аватара и

обложки сообщества в социальной сети ВКонтакте, пригласительного билета, силиконового браслета в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации) и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.

3. *Разработать электронный макет финальной композиции* в соответствии с требованиями технического задания на подготовку графических дизайн-макетов к печати (публикации) и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.
4. Выполнить печать мудборда на формате А3.
5. Выполнить печать пригласительного билета на формате А3 в натуральную величину.
6. На макетном столе вырезать пригласительный билет по размеру.
7. Выполнить печать финальной композиции на формате А3.
8. Распечатанные номерки рабочего места закрепить на оборотной стороне распечатки мудборда, пригласительного билета и распечатки финальной композиции.
9. Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

#### **Модуль 4. Организация личного профессионального развития (региональный)**

1. *Проанализировать предоставленный дизайн-макет* в файле «Дизайн-макет Модуль 4» (формат указывается организаторами, файл предоставляется организаторами) папки «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе, выполненный с техническими ошибками и/или несоблюдением правил визуального дизайна.
2. Составить отчет по итогам анализа, в котором описать обнаруженные технические ошибки (цветовой режим, формат, вылеты за обрез, разрешение растровых изображений, связанность / встроенность растровых изображений в макете) и нарушенные правила визуального дизайна (баланс, ритм и контраст, сомасштабность, соподчиненность, цвет, типографика, выравнивание, сетки, визуальная концепция). Шаблон отчета представлен в приложении 4 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон\_Отчет.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.
3. Предложить варианты правок дизайн-макета и описать пути исправления обнаруженных ошибок и нарушений в отчете.
4. Сохранить файл отчета в формате DOCX под названием «Отчет\_Модуль\_4» в соответствии с инструкцией, описанной в исходном файле «Шаблон\_Отчет.docx».
5. Произвести правки дизайн-макета по описанным в отчете путям исправления.
6. Сохранить файл исправленного дизайн-макета под названием «Правки\_Модуль\_4» (формат указывается организаторами) в соответствии с инструкцией, описанной в исходном файле «Шаблон\_Отчет.docx».

#### **Особые указания:**

##### **Что можно?**

Каждый участник может взять с собой на площадку инструменты и расходные материалы для выполнения эскизов и зарисовок: листы бумаги для

рисования (для эскизов), карандаши чернографитные, ластик, маркеры (набор или отдельные маркеры).

Дополнительно можно взять с собой на площадку канцелярские принадлежности: линейку, угольник, шариковую ручку, штрих-корректор, изображение цветового круга.

По согласованию с главным экспертом допускается приносить следующее оборудование: личная манипулятор-мышь участника анатомически удобная без внутренней памяти, с которой он привык работать; коврик для мыши; личная клавиатура участника без внутренней памяти; личный графический планшет без внутренней памяти.

### **Что нельзя?**

Категорически запрещается брать с собой на соревновательную площадку следующее: листы бумаги с готовыми набросками и/или эскизами, сотовые телефоны, электронные приборы и различные гаджеты, личные ноутбуки, любые флеш-накопители и карты памяти. Также на площадке участникам нельзя пользоваться Интернетом, кроме времени отведенного на выполнение модуля 1.

### **2.4. 30% изменение конкурсного задания.**

В рамках 30% изменений конкурсного задания за день до соревнований допускается в рамках модуля 4 определить продукт графического дизайна и предоставить файл его дизайн-макета с техническими ошибками и/или нарушениями правил визуального дизайна для анализа и выполнения правок конкурсантами. Можно актуализировать аспекты критериев модуля 4 под конкретный дизайн-макет с техническими ошибками и/или нарушениями правил визуального дизайна, не меняя смысл задания и критерии оценки. В соответствии с обозначенной целевой аудиторией задается текст и изображения для визуализации на мокапе для модулей 1-3. Допускается предоставлять конкурсантам разных категорий разный текст и изображения для визуализации на мокапе, но они должны быть одинаковы для конкурсантов одной категории.

Категорически нельзя упрощать и/или сокращать конкурсное задание. Нельзя расширять содержание перечня используемого оборудования, инструментов и расходных материалов. Нельзя изменять логику заданий и выбор программного обеспечения для выполнения дизайн-макетов. Нельзя разрешать конкурсантам пользоваться Интернетом, кроме времени отведенного на выполнение модуля 1, и приносить на площадку готовые эскизы, электронные материалы и образцы продуктов графического дизайна, так как это может поставить конкурсантов в неравные условия.

### **2.5. Критерии оценки выполнения задания.**

Конкурсные работы оцениваются по балльной системе: максимально – 100 баллов для всех категорий участников: школьники, студенты, специалисты.

Конкурсное задание должно выполняться по-модульно. Оценка также происходит от модуля к модулю.



## Школьники

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна	Поиск референсов. Разработка дизайн-концепции (мудборда)	20
Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов	Разработка дизайн-макетов логотипа, элементов фирменного стиля, цифровых и печатных продуктов графического дизайна	40
Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	Подготовка дизайн-макетов цифровых и печатных продуктов графического дизайна к печати (публикации). Подготовка финальной композиции	25
Модуль 4. Организация личного профессионального развития (региональный)	Анализ дизайн-макета на предмет выявления технических ошибок и нарушений принципов визуального дизайна	15
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

### Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Поиск референсов. Разработка дизайн-концепции (мудборда)	1.	Пути сохранения файлов в структуре папок	2	2	
	2.	Подбор референсов	5	5	
	3.	Разработка электронного макета мудборда	13	13	
<b>ИТОГО</b>					<b>20</b>

### Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Разработка дизайн-макетов логотипа, элементов фирменного стиля, цифровых и печатных продуктов графического дизайна	1.	Пути сохранения файлов в структуре папок	3	3	
	2.	Технические требования	12	12	
	3.	Обязательные элементы	13	13	
	4.	Визуальный дизайн	12		12
<b>ИТОГО</b>					<b>40</b>

### Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Подготовка дизайн-макетов цифровых и печатных продуктов графического дизайна к печати (публикации). Подготовка финальной композиции	1.	Пути сохранения файлов в структуре папок	3	3	
	2.	Технические требования	8	8	
	3.	Обязательные элементы	3	3	
	4.	Печать и макетирование продуктов графического дизайна	8	5	3
	5.	Визуальный дизайн	3		3
<b>ИТОГО</b>					<b>25</b>

### Модуль 4 (региональный). Организация личного профессионального развития

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Анализ дизайн-макета на предмет выявления технических ошибок и нарушений принципов визуального дизайна	1.	Анализ дизайн-макета на предмет выявления ошибок и нарушений	7	7	
	2.	Предложения по правкам дизайн-макета	8	8	
<b>ИТОГО</b>					<b>15</b>

## Студенты и Специалисты

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна	Поиск референсов. Разработка дизайн-концепции (мудборда). Разработка технического задания	20
Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов	Разработка дизайн-макетов логотипа, цифровых и печатных продуктов графического дизайна с применением авторской графики	40
Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	Подготовка дизайн-макетов цифровых и печатных продуктов графического дизайна к печати (публикации). Подготовка финальной композиции	25
Модуль 4. Организация личного профессионального развития (региональный)	Анализ дизайн-макета на предмет выявления технических ошибок и нарушений принципов визуального дизайна. Выполнение правок дизайн-макета	15
<b>ИТОГО</b>		<b>100</b>

### Модуль 1. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Поиск референсов. Разработка дизайн-концепции (мудборда). Разработка технического задания	1.	Пути сохранения файлов в структуре папок	1	1	
	2.	Подбор референсов	3	3	
	3.	Разработка электронного макета мудборда	12	12	
	4.	Разработка технического задания на разработку логотипа	4	4	
<b>ИТОГО</b>					<b>20</b>

### Модуль 2. Создание графических дизайн-макетов

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Разработка дизайн-макетов логотипа, цифровых и печатных продуктов графического	1.	Пути сохранения файлов в структуре папок	3	3	
	2.	Технические требования	12	12	
	3.	Обязательные элементы	13	13	
	4.	Визуальный дизайн	12		12

дизайна с применением авторской графики					
<b>ИТОГО</b>					<b>40</b>

### Модуль 3. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Подготовка дизайн-макетов цифровых и печатных продуктов графического дизайна к печати (публикации). Подготовка финальной композиции	1.	Пути сохранения файлов в структуре папок	3	3	
	2.	Технические требования	10	10	
	3.	Обязательные элементы	2	2	
	4.	Печать и макетирование продуктов графического дизайна	7	4	3
	5.	Визуальный дизайн	3		3
<b>ИТОГО</b>					<b>25</b>


### Модуль 4. Организация личного профессионального развития (региональный)

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Измеримые аспекты (баллы)	Оценочные аспекты (баллы)
Анализ дизайн-макета на предмет выявления технических ошибок и нарушений принципов визуального дизайна. Выполнение правок дизайн-макета	1.	Анализ дизайн-макета на предмет выявления ошибок и нарушений	3	3	
	2.	Предложения по правкам дизайн-макета	4	4	
	3.	Правка дизайн-макета	8	5	3
	4.				
<b>ИТОГО</b>					<b>15</b>




### 3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

#### 3.1. Школьники, студенты, специалисты





Для всех категорий участников

ОБОРУДОВАНИЕ НА ОДНОГО УЧАСТНИКА					
№ п/п	Наименование	Фото оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Стол компьютерный		Примерные габариты стола – 900x700x750 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
2.	Стул офисный		Аналог: Стул BRABIX "Iso CF-005" металл/ткань, размеры 540x450x805 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
3.	ПК или моноблок + клавиатура классическая (только проводная)		Параметры не менее: экран 21.5", 1920 x 1080; процессор: Intel Pentium Silver J5005, 1.5 - 2 ГГц (2.8 ГГц, в режиме Turbo); оперативная память 8 Гб: SO-DIMM, DDR4 4096 Мб; видеокарта NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti или видеокарта: Intel UHD Graphics 605; HDD: не менее 500 Гб <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
4.	Графический планшет с предустановленными драйверами		Аналог: графический планшет Wacom One M, активная область (ШxВ): 216x137мм, разрешение, lpi: 2540, уровней чувствительности к нажатию пера: 2048 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
5.	ПО для ПК или моноблока		Microsoft Word не ранее 2016 (Windows 10) Adobe Photoshop не ранее 2018 Adobe Illustrator не ранее 2018 Adobe InDesign не ранее 2018 Adobe Acrobat Pro не ранее 2018  <a href="https://www.microsoft.com/ru-ru/">https://www.microsoft.com/ru-ru/</a> <a href="https://www.adobe.com">https://www.adobe.com</a>  Программа просмотра изображений (на усмотрение организаторов)	шт.	1
6.	Набор шрифтов		Кириллические шрифты со свободной лицензией для пакета прикладных программ	шт.	1


			для графического дизайна, полиграфии и медиа, не менее 200 шт. <a href="https://fonts.google.com/?subset=cyrillic">https://fonts.google.com/?subset=cyrillic</a>		
7.	Манипулятор-мышь		Аналог: основные характеристики тип: оптическая, тип соединения: проводная, сенсор: 1200dpi, количество кнопок: 2, колесо прокрутки, интерфейс: USB <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
8.	Стол макетный		Примерные габариты стола 1400x600x750, минимальные габариты стола 800x600x750 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
9.	Коврик для макетирования формата А2		Аналог: коврик для резки, самовосстанавливающийся 3-х слойный, формат А2, 450 x 600 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
10.	Линейка металлическая 50-60 см		Аналог: изготовлена из пружинистой стали; упаковка: чехол, длина 50 - 60 см <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
11.	Нож канцелярский		Пригодный для макетирования по картону, ширина лезвия 18 мм <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
12.	Ножницы с анатомическими ручками		Ножницы 195 мм с пластиковыми прорезиненными анатомическими ручками <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
13.	Корзина для мусора		Корзина для мусора 14 л <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
14.	Переносной флеш-накопитель		Аналог: Флешка USB TRANSCEND Jetflash 350 8Гб, USB2.0 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a> <b>Необходима при отсутствии возможности отправки файлов на печать по сети!</b>	шт.	1
15.	Принтер А3 лазерный цветной настольный		Аналог: Принтер лазерный Color Laser Технология печати: лазерный, цветной, формат: А3, 600dpi, 20(20)ppm, 192Mb, Duplex, 2trays 250+100, USB/LAN Максимальная скорость печати (ЧБ) не менее 35 стр/мин. <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
16.	Ноутбук, ПК или моноблок для подключения лазерного цветного принтера А3		Аналог: Ноутбук LENOVO IdeaPad S145-15AST, 15.6", AMD A4 9125 2.3ГГц, 4Гб, 128Гб SSD, AMD Radeon R3, Windows 10 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a> <b>Необходим при отсутствии возможности отправки файлов на печать по сети!</b>	шт.	1/5





17.	ПО для ноутбука		Microsoft Word не ранее 2016 ( Windows 10) Adobe Acrobat Pro не ранее 2018 <a href="https://www.microsoft.com/ru-ru/">https://www.microsoft.com/ru-ru/</a> <a href="https://www.adobe.com">https://www.adobe.com</a> Программа просмотра изображений (на усмотрение организаторов) <b>Необходимо при отсутствии возможности отправки файлов на печать по сети!</b>	шт.	1/5
18.	Манипулят ор-мышь для ноутбука		Аналог: основные характеристики тип: оптическая, тип соединения: проводная, сенсор: 1200dpi, количество кнопок: 2, колесо прокрутки, интерфейс: USB <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a> <b>Необходима при отсутствии возможности отправки файлов на печать по сети!</b>	шт.	1/5
19.	Стол офисный для ноутбука		Примерные габариты стола – 900x700x750 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a> <b>Необходим при отсутствии возможности отправки файлов на печать по сети!</b>	шт.	1/5

#### РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ОДНОГО УЧАСТНИКА

№ п/п	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Бумага для полноцветной лазерной печати А3		Бумага для цветной лазерной печати Xerox Colotech+ формат А3, 200 г/кв.м, 250 листов/упак. <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
2.	Бумага для офисной техники А4		Бумага для офисной техники, формат А4, 80 г/кв.м, 500 листов/упак. <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
3.	Картриджи для цветного лазерного принтера (4 цвета)		В соответствии с маркой лазерного принтера А3 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	1 комплект	1/5
4.	Мешки/пакеты для мусора		Мешки для мусора 20 л "Стандарт" толщина 5 мкм <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	2/5

#### РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ


1.	Бумага для рисования (для эскизов)		На усмотрение участника	лист	10
----	------------------------------------	---	-------------------------	------	----

2.	Карандаш чернографитный		На усмотрение участника	шт.	1-2
3.	Ластик		На усмотрение участника	шт.	1
4.	Отдельный маркер или набор маркеров		На усмотрение участника	шт.	1-3
5.	Клейкая лента двусторонняя		Двусторонняя клейкая лента на полипропиленовой основе, ширина ленты - 48 мм, длина ленты - не менее 10 м <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1





**РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ**

1.	Листы бумаги с готовыми эскизами		Запрещены любые	шт.	–
2.	Репродукции и с изображениями продуктов графического дизайна		Запрещены любые	шт.	–
3.	Сотовые телефоны и подобные гаджеты		Запрещены любые	шт.	-
4.	Личные ноутбуки		Запрещены любые	шт.	-
5.	Личные флеш- накопители и карты памяти		Запрещены любые	шт.	-

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ)**



№ п/п	Наименование	Наименование оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Линейка,		Линейка длиной 20 – 30 см На усмотрение участника	шт.	1









2.	Угольник школьный		На усмотрение участника	шт.	1
3.	Ручка шариковая		На усмотрение участника	шт.	1
4.	Штрих-корректор		На усмотрение участника	шт.	1
5.	Манипулятор-мышь		Личная анатомически удобная мышь, которой привык работать участник, без внутренней памяти. На усмотрение участника	шт.	1
6.	Коврик для мыши		На усмотрение участника	шт.	1
7.	Клавиатура		Личная клавиатура участника без внутренней памяти. По согласованию с главным экспертом	шт.	1
8.	Графический планшет		Личный графический планшет без внутренней памяти. По согласованию с главным экспертом	шт.	1
9.	Цветовой круг		На усмотрение участника	шт.	1




10.	Специальное кресло-коляску, клавиатура с увеличенными клавишами, джойстик компьютерный, выносная компьютерная кнопка (для участников с проблемами ОДА), звукоусиливающая аппаратура (для участников с проблемами слуха), ручное увеличивающее устройство / электронная лупа, лупа с подсветкой, клавиатура для слабовидящих (для участников с проблемами зрения)				
-----	--	--	--	--	--





### ОБОРУДОВАНИЕ НА ОДНОГО ЭКСПЕРТА

№ п/п	Наименование	Фото необходимого оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Стол офисный		Примерные габариты стола 1200x600x750 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	3/5
2.	Стул офисный		Офисный стул ИЗО black <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
3.	Стол компьютерный для технического эксперта		Примерные габариты стола – 900x700x750 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5






5.	Проектор мультимедийный + экран		Проектор мультимедийный: разрешение проектора 1024x768, соотношение сторон изображения 4:3, количество ЖК-матриц/DMD-панелей - 3 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a> Экран для проектора: тип установки настенный, тип экрана рулонный, высота полотна 85 см, ширина полотна 150 см, соотношение сторон 16:9 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
6.	Ноутбук, ПК или моноблок с ПО и выходом в Интернет		Аналог: ноутбук LENOVO IdeaPad S145-15AST, 15.6", AMD A4 9125 2.3ГГц, 4Гб, 128Гб SSD, AMD Radeon R3, Windows 10 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
7.	ПО для ноутбука		Microsoft Word не ранее 2016 ( Windows 10) Adobe Acrobat Pro не ранее 2018 <a href="https://www.microsoft.com/ru-ru/">https://www.microsoft.com/ru-ru/</a> <a href="https://www.adobe.com">https://www.adobe.com</a> Программа просмотра изображений (на усмотрение организаторов)	шт.	1/5
8.	Планшет/папка с зажимом		Папка клип-борд Deli EF75422 A4 полипропилен вспененный	шт.	1
9.	Папка с файлами A4		Папка с 20 карманами Classic, формат A4 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	3/5
10.	МФУ (принтер, сканер, копир) формата A4		МФУ лазерный A4 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5

#### РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ОДНОГО ЭКСПЕРТА



№ п/п	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Бумага для офисной техники A4		Бумага для офисной техники, формат A4, 80 г/кв.м, 500 листов/упак.	упак.	1/5
2.	Карандаш чернографитный		Мягкость карандаша - ТМ или В Карандаш чернографит. Silverhof AZIMUT 121223-03 НВ шестигран. пластик грифель 2.2мм <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
3.	Ручка шариковая		Ручка многофункциональная авт. резин. манжета <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1

4.	Ластик		<a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1
5.	Штрих-корректор		Лента коррект. 12м x 5мм с боковой подачей ленты блистер <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	2/5
6.	Ножницы с анатомическими ручками		Ножницы 195 мм с пластиковыми прорезиненными анатомическими ручками <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
7.	Степлер канцелярский		Степлер ручной 24/6 с набором скоб <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	2/5

### ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ

№ п/п	Наименование	Фото необходимого оборудования, средства индивидуальной защиты	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Порошковый огнетушитель ОП-4		Класс В - 55 В Класс А - 2 А	шт.	1/5
2.	Аптечка универсальная		Аптечка универсальная N1 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1/5
3.	Корзина для мусора		Корзина для мусора 14 л <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	2/5
4.	Мешки/пакеты для мусора		Мешки для мусора 20 л толщина 5 мкм <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	2/5
5.	Вешалка напольная		<a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	2

### КОМНАТА УЧАСТНИКОВ

№ п/п	Наименование	Фото необходимого оборудования или инструмента, или мебели, или расходных материалов	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Стол офисный		Примерные габариты стола 1200x600x750 <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	3/5
2.	Стул офисный		Офисный стул ИЗО black <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ / КОММЕНТАРИИ

№ п/п	Наименование	Фото необходимо го оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1.	Розетка (точка электропитания)		Аналог: розетка на два гнезда 16 А, с заземлением	шт.	6/5
2.	Розетка (точка электропитания)		Аналог: розетка на 4 гнезда, 16 А, с защитной шторкой, с заземлением	шт.	6/5
4.	Точка доступа в Интернет		Аналог: точка доступа в Интернет для экспертов (S 400 м <sup>2</sup> )	шт.	1
5.	Кулер для воды		Аналог: напольный или настольный без охлаждения <a href="#">Ссылка на сайт поставщика</a>	шт.	1

#### 4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех

**ОСНОВНЫХ НОЗОЛОГИЙ.**

	<b>Площадь, м.кв.</b>	<b>Ширина прохода между рабочими местами, м.</b>	<b>Специализированное оборудование, количество.*</b>
<b>Рабочее место участника с нарушением слуха</b>	3000x1900	1,5 м	<p>Для участников с нарушением слуха необходимо предусмотреть:</p> <p>а) наличие звукоусиливающей аппаратуры, акустической системы, информационной индукционной системы, наличие индивидуальных наушников;</p> <p>б) наличие на площадке переводчика русского жестового языка (сурдопереводчика);</p> <p>в) оформление конкурсного задания в доступной текстовой информации.</p>
<b>Рабочее место участника с нарушением зрения</b>	3000x1900	1,5 м	<p>Для участников с нарушением зрения необходимо:</p> <p>а) текстовое описание конкурсного задания в плоскочечатном виде с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением (в формате Microsoft Word не менее 16-18 пт), дублированного рельефно точечным шрифтом Брайля (при необходимости);</p> <p>- лупа с подсветкой для слабовидящих;</p> <p>электронная лупа;</p> <p>б) для рабочего места, предполагающего работу на компьютере - оснащение специальным компьютерным оборудованием и оргтехникой:</p> <p>- видеоувеличитель;</p> <p>- программы экранного доступа NVDA и JAWS18 (при необходимости);</p> <p>- брайлевский дисплей (при необходимости);</p> <p>в) для рабочего места участника с нарушением зрения, имеющего собаку-проводника, необходимо предусмотреть место для собаки-проводника;</p> <p>г) оснащение (оборудование) специального рабочего места тифлотехническими ориентирами и устройствами, с возможностью использования</p>
			<p>крупного рельефно-контрастного шрифта и шрифта Брайля, акустическими навигационными средствами, обеспечивающими беспрепятственное нахождение инвалидом по зрению - слепого своего рабочего места и выполнение трудовых функций;</p> <p>д) индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс.</p>

<b>Рабочее место участника с нарушением ОДА</b>	3000x1900	1,5 м	<p>Оснащение (оборудование) специального рабочего места оборудованием, обеспечивающим реализацию эргономических принципов:</p> <p>а) увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличения ширины прохода между рядами верстаков;</p> <p>б) для участников, передвигающихся в кресле-коляске, необходимо выделить 1 - 2 первых рабочих места в ряду у дверного проема;</p> <p>в) оснащение (оборудование) специального рабочего места специальными механизмами и устройствами, позволяющими изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, угол наклона спинки рабочего стула, оснащение специальным сиденьем, обеспечивающим компенсацию усилия при вставании.</p>
<b>Рабочее место участника с соматическими заболеваниями</b>	3000x1900	1,5 м	<p>Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечно-сосудистой системы, а также инвалидов вследствие других соматических заболеваний, предусматривают отсутствие:</p> <p>а) вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия;</p> <p>б) тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации на площадке;</p> <p>в) превышения уровня шума на рабочих местах;</p> <p>г) нарушений уровня освещенности, соответствующей действующим нормативам.</p> <p>Необходимо обеспечить наличие столов с регулируемой высотой и углом наклона поверхности; стульев (кресел) с регулируемой</p>
			<p>высотой сиденья и положением спинки (в соответствии со спецификой заболевания).</p>

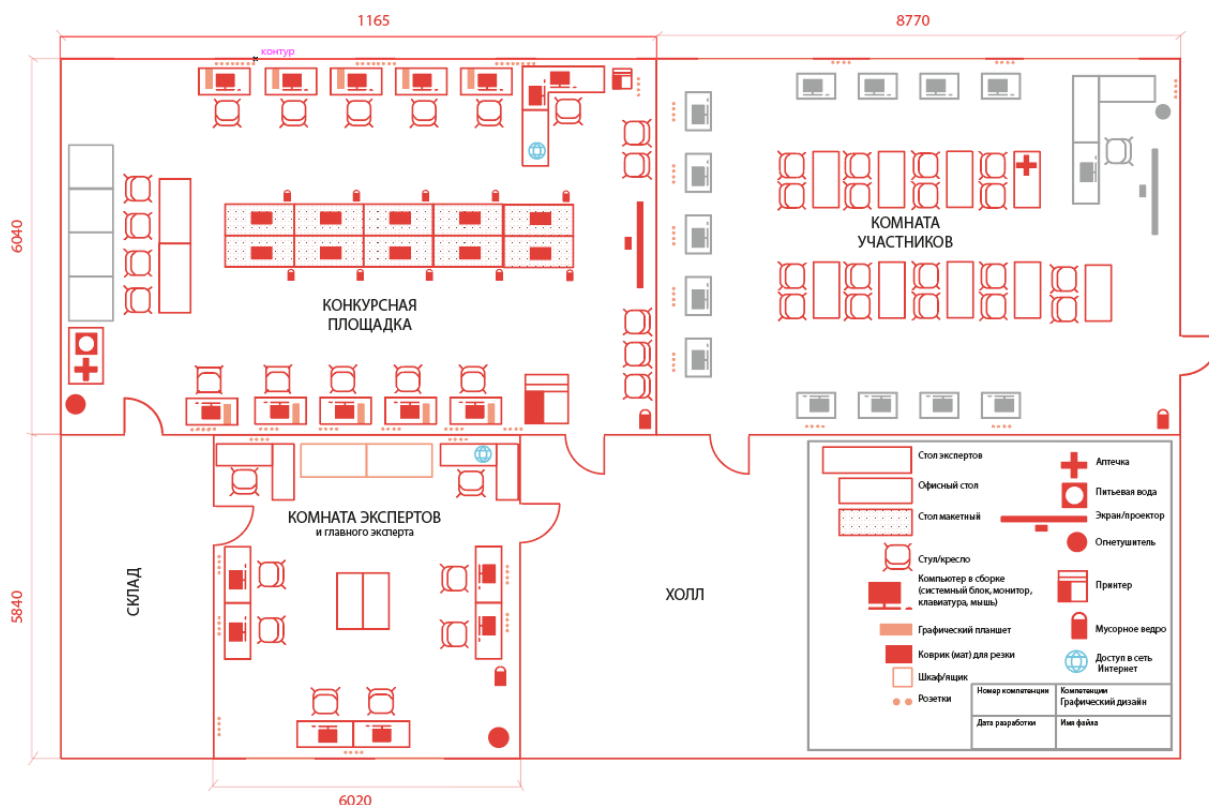
<p><b>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</b></p>	<p>3000x1900</p>	<p>1,5 м</p>	<p>Специальные требования к условиям труда инвалидов, имеющих нервно-психические заболевания:</p> <p>а) создание оптимальных и допустимых санитарно-гигиенических условий производственной среды, в том числе: температура воздуха в холодный период года при легкой работе - 21 - 24 °С; при средней тяжести работ - 17 - 20 °С; влажность воздуха в холодный и теплый периоды года 40 - 60 %; отсутствие вредных веществ: аллергенов, канцерогенов, аэрозолей, металлов, оксидов металлов;</p> <p>б) электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей вибрации; отсутствие продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты;</p> <p>в) оборудование (технические устройства) должны быть безопасны и комфортны в использовании (устойчивые конструкции, прочная установка и фиксация, простой способ пользования без сложных систем включения и выключения, с автоматическим выключением при неполадках; расстановка и расположение, не создающие помех для подхода, пользования и передвижения; расширенные расстояния между столами, мебелью; не должна затрудняющая доступность устройств; исключение острых выступов, углов, ранищих поверхностей, выступающих крепежных деталей).</p>
---	------------------	--------------	--





## Схема застройки соревновательной площадки.

5. Схема застройки площадки по компетенции «Графический дизайн» на десять участников.



## 6. Требования охраны труда и техники безопасности

### 6.1. Общие требования.

6.1.1. К выполнению конкурсного задания по компетенции «Графический дизайн» допускаются участники:

- прошедшие инструктаж по охране труда и технике безопасности при работе на компьютере и с оргтехникой;
- имеющие необходимые навыки по эксплуатации инструмента, приспособлений совместной работы на оборудовании.

6.1.2. Участник для выполнения конкурсного задания использует инструменты: канцелярский нож, ножницы, компьютер в сборе с монитором (интерактивный перьевой дисплей, перо), клавиатура и мышь, принтер, графический планшет.

6.1.3. Участники должны соблюдать правила поведения, расписание и график проведения конкурсного задания.

6.1.4. В процессе работы участники должны соблюдать правила личной гигиены, содержать рабочее место в чистоте.

6.1.5. Соблюдение правил при работе с компьютером поможет максимально снизить отрицательное влияние на здоровье участника:

- соблюдение правильного расстояния до монитора (правильным расстоянием от глаз до экрана считается то расстояние, при котором пользователь может дотянуться кончиками пальцев прямой руки до верха монитора);
- клавиатура должна находиться в 20-30 см от края стола;

- стул или кресло должны обеспечить прямую осанку, при которой спина немного упирается в спинку кресла или стула;
- при работе с клавиатурой и мышью руки должны быть согнуты, а локти располагаться на столе или подлокотниках кресла;
- ноги не должны быть согнуты под стул или кресло, а должны быть выпрямлены вперед с упором в твердую поверхность.
- ежечасно делать короткий перерыв в работе с компьютером и делать небольшую разминку для снятия напряжения в суставах, мышцах, глазах.

6.1.6. Применимо к компьютеру участники должны соблюдать основные правила:

- не работать с компьютером при наличии внешних повреждений корпуса;
- не класть на корпус системного блока и не хранить на нем разные предметы;
- не оставляйте работающий ПК без присмотра длительное время;
- нельзя работать с компьютером при открытом корпусе системного блока;
- участникам категорически запрещается самостоятельно осуществлять ремонт (в том числе частичную или полную разборку) оборудования;
- при неисправности оборудования участник обязан немедленно прекратить работу и сообщить о неисправности экспертам.

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

6.1.8. При несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая обязан немедленно сообщить о случившемся экспертам.

6.1.9. Несоблюдение участником норм и правил ОТ и ТБ ведет к потере баллов.

## **6.2. Требования безопасности перед началом работы.**

6.2.1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник 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;
- убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура, графический планшет) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами.

6.2.2. Подготовить инструмент и оборудование, разрешенное к самостоятельной работе:

- включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование;
- убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках;
- проверить исправность оборудования и приспособлений;
- убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора;
- проверить синхронность работы ПК и принтера;
- проверить наличие тонера и бумаги;
- совершить пробный запуск тестовой печати.

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

### **6.3. Требования безопасности во время работы.**

6.3.1. При выполнении конкурсного задания участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании компьютера:

- необходимо аккуратно обращаться с проводами, запрещается работать с неисправным компьютером;
- нельзя в процессе работы с ПК прикасаться к другим металлическим конструкциям (например, батареям);
- недопустимо самостоятельно устранять неполадки любой сложности, передвигать и переносить технику с места на место, вскрывать корпус техники;
- нельзя отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- нельзя класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- не допускать прикосновений к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- запрещается отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
- не допускать попадание влаги, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- не производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджами принтеров или копиров.

6.3.2. При выполнении конкурсного задания участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании принтера:

- исключить возможность попадания инородных предметов (канцелярских скрепок, мелкие канцелярские принадлежности и т.д.) в приемный лоток принтера;
- не допускать попадания рук, волос, галстука и других предметов между выходными и подающими роликами;
- не открывать дверцы во время печати;
- не перемещать принтер во время печати.

6.3.3. При выполнении конкурсных заданий участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании графического планшета:

- выполнять соответствующие настройки пера;
- следить за тем, чтобы кабель не был поврежден, это может привести к сбоям в работе устройства, удару током или возгоранию;
- не подвергать устройство воздействию воды или другой жидкости;
- при работе с устройством не размещайте на его поверхности металлические предметы, может привести к помехам, и сбоям в работе.
- не нажимать слишком сильно на наконечник пера, ластик или боковую кнопку, это сокращает срок службы наконечника и может привести к сбоям в работе пера.

6.3.4. При выполнении конкурсных заданий участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании режущих и колющих предметов:

- проверять остроту лезвия канцелярского ножа и ножниц на бумаге, при необходимости заменить лезвие в канцелярском ноже;
- не оставлять канцелярский нож и ножницы в раскрытом состоянии на столе; не вынимать лезвие для работы из канцелярского ножа, не выдвигать лезвие более, чем на три деления.

6.3.5. При выполнении задания:

- нельзя располагать рядом с компьютером жидкости, а также работать с мокрыми руками;
- не допускается курение и употребление пищи в непосредственной близости с ПК;
- необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними разговорами и делами, не отвлекать других участников;
- соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
- поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
- соблюдать, установленные расписанием регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

6.3.4. Категорически запрещается:

- иметь на рабочем месте огнеопасные вещества;
- устанавливать неизвестные системы паролирования и самостоятельно проводить переформатирование диска;
- иметь при себе любые средства связи или флэш-накопители;
- пользоваться любой документацией, кроме предусмотренной конкурсным заданием;
- выходить с территории площадки без разрешения главного эксперта и сопровождающего лица.

#### **6.4. Требования безопасности по окончании работы.**

6.4.1. По окончании работы участник обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:

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

6.4.2. Привести в порядок рабочее место на компьютерном и макетном столе.

6.4.3. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.

К самостоятельной работе с оргтехникой допускаются лица, прошедшие вводный и первичный инструктажи на рабочем месте по охране труда, обучение безопасным методам и приемам работы; стажировку на рабочем месте и проверку знаний требований охраны труда.

**БРИФ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ  
НА РАЗРАБОТКУ ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИИ  
к модуля 1**

**«Разработка дизайн-концепции  
и технического задания на продукт графического дизайна»**

**Инструкция:**

Создайте папку на рабочем столе под названием «XX\_Графический\_дизайн», где XX - номер рабочего места. Данная папка должна содержать все выходные папки и файлы, описанные в техническом задании, а также папку «Исходники» для файлов, используемых в проекте, но не описанных в техническом задании.

<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
<b>1</b>	<b>Бриф</b>	
1.1	Наименование	Кинофестиваль семейных и детских фильмов «В кругу семьи» (жанр фестиваля и название задается организаторами)
1.2	Описание	«В кругу семьи» — один из крупнейших фестивалей семейного и детского кино в мире! Что Вас ждет: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Лучшее мировое кино из разных стран мира для семейного и детского просмотра</li> <li>• Красная дорожка и шоу-программа</li> <li>• Деловая программа «Семья-Верность. Чистота. Любовь»</li> <li>• Конкурс короткометражного кино</li> <li>• Творческие встречи актеров и кинопоказы новинок</li> </ul> (описание фестиваля задается организаторами)
1.3	Целевая аудитория	Семейная, в том числе многодетные семьи, молодые семьи, пенсионеры, молодежь, дети и их родители
1.4	Цвета, от которых желательно отказаться совсем	Темные
1.5	Тон, которого следует/не следует придерживаться: пастельные тона, мягкие, контрастные, чистые, яркие, монохром	Используйте яркие насыщенные цвета
<b>2</b>	<b>Техническое задание на подбор референсов</b>	
2.1	Продукт	Подбор референсов с помощью сети Интернет
2.2	Технические требования	Формат файлов png, jpeg, jpg Количество файлов не менее 10 штук
2.3	Выходные папки и файлы	Сохранить в папку «Референсы»
<b>3</b>	<b>Техническое задание на разработку мудборда</b>	

<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
3.1	Продукт	Разработка дизайн-концепции будущего фирменного стиля в виде мудборда
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных файлов</li> <li>• Использование подобранных референсов</li> <li>• Использование модульной сетки 4x3</li> <li>• Общее настроение мудборда должно соответствовать запросам целевой аудитории</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изображения референсов, найденных в процессе выполнения модуля 1</li> <li>• Фирменные гарнитуры (не более 2-х) показать на тексте наименования фестиваля</li> <li>• Фирменные цвета не более 3-х</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Рабочий файл под названием «moodboard»</li> <li>• Папка, упакованная средствами рабочей программы с рабочего файла под названием «moodboard»</li> <li>• Просмотровый файл формата JPG с разрешением 150 ppi в цветовом режиме RGB под названием «moodboard»</li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ И СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
<b>1</b>	<b>Бриф</b>	
1.1	Наименование	Кинофестиваль семейных и детских фильмов «В кругу семьи» (жанр фестиваля и название задается организаторами)
1.2	Описание	<p>«В кругу семьи» — один из крупнейших фестивалей семейного и детского кино в мире!</p> <p>Что Вас ждет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Лучшее мировое кино из разных стран мира для семейного и детского просмотра</li> <li>• Красная дорожка и шоу-программа</li> <li>• Деловая программа «Семья-Верность. Чистота. Любовь»</li> <li>• Конкурс короткометражного кино</li> <li>• Творческие встречи актеров и кинопоказы новинок</li> </ul> <p>(описание фестиваля задается организаторами)</p>
1.3	Целевая аудитория	Семейная, в том числе многодетные семьи, молодые семьи, пенсионеры, молодежь, дети и их родители

<b>СТУДЕНТЫ И СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
1.4	Цвета, от которых желательно отказаться совсем	Темные
1.5	Тон, которого следует/не следует придерживаться: пастельные тона, мягкие, контрастные, чистые, яркие, монохром	Используйте яркие насыщенные цвета
<b>2</b>	<b>Техническое задание на подбор референсов</b>	
2.1	Продукт	Подбор референсов с помощью сети Интернет
2.2	Технические требования	Формат файлов png, jpeg, jpg Количество файлов не менее 10 штук
2.3	Выходные папки и файлы	Сохранить в папку «Референсы»
<b>3</b>	<b>Техническое задание на разработку мудборда</b>	
3.1	Продукт	Разработка дизайн-концепции будущего фирменного стиля в виде мудборда
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим СМУК 4+0</li> <li>• Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных файлов</li> <li>• Использование подобранных референсов</li> <li>• Использование модульной сетки 4x3</li> <li>• Общее настроение мудборда должно соответствовать запросам целевой аудитории</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изображения референсов, найденных в процессе выполнения модуля 1</li> <li>• Фирменные гарнитуры (не более 2-х) показать на тексте наименования фестиваля</li> <li>• Фирменные цвета не более 3-х</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Рабочий файл под названием «moodboard»</li> <li>• Папка, упакованная средствами рабочей программы с рабочего файла под названием «moodboard»</li> <li>• Просмотровый файл формата JPG с разрешением 150 ppi в цветовом режиме RGB под названием «moodboard»</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Требования к разрабатываемому техническому заданию</b>	
4.1	Продукт	Техническое задание на разработку логотипа и элементов фирменного стиля
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А4</li> <li>• Использовать шаблон технического задания</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Логотип: прописать структурное поведение будущего логотипа, форму графического знака</li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ И СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Цветовая палитра: прописать коды CMYK, RGB, Hex, Pantone; привести образцы цвета</li> <li>• Шрифтовые гарнитуры: указать наименования и область использования (заголовки, основной текст)</li> </ul>
4.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Файл формата DOCX под названием «ТЗ_Фестиваль»</li> </ul>
<b>Шаблон технического задания на разработку логотипа и элементов фирменного стиля</b>		
	Логотип: прописать структурное поведение будущего логотипа, форму графического знака	
	Цветовая палитра: прописать коды CMYK, RGB, Hex, Pantone; привести образцы цвета	
	Шрифтовые гарнитуры: указать наименования и область использования (заголовки, основной текст)	



**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ  
НА РАЗРАБОТКУ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ  
к заданию модуля 2 «Создание графических дизайн-макетов»**

**Инструкция:**

Используйте папку на рабочем столе под названием «XX\_Графический\_дизайн», где XX - номер рабочего места. Данная папка должна содержать все выходные папки и файлы, описанные в техническом задании, а также папку «Исходники» для файлов, используемых в проекте, но не описанных в техническом задании.

*Вам необходимо разработать следующие дизайн-макеты:*

1. Дизайн-макеты продуктов графического дизайна для брендинга продуктов графического дизайна по заказу клиента, предоставившей бриф в приложении 1;
2. Дизайн-макеты продуктов графического дизайна для публикации в сети интернет, используя разработанные элементы фирменного стиля;
3. Дизайн-макеты продуктов графического дизайна для печати, используя разработанные элементы фирменного стиля.

<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
<b>1</b>	<b>Техническое задание на разработку логотипа</b>	
1.1	Продукт	Логотип
1.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Два файла в цветовых режимах CMYK и RGB</li> <li>• Шрифтовая часть должна быть переведена в кривые</li> <li>• Монтажная область по размеру логотипа</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Графический элемент + шрифтовая часть</li> <li>• Графический элемент должен визуализировать жанр фестиваля в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Структурное поведение графического элемента по отношению к шрифтовой части на усмотрение исполнителя (участника)</li> </ul>
1.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Два рабочих файла формата AI с именами «logo_CMYK» и «logo_RGB»</li> </ul>
<b>2 Техническое задание на разработку элементов фирменного стиля</b>		
2.1	Продукт	Паттерн
2.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Два файла в цветовых режимах CMYK и RGB</li> <li>• Формат А4 горизонтальной ориентации</li> <li>• Показать паттерн на образце 100 x 100 мм</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p>

<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Векторные графические элементы (формы) в соответствии с дизайн-концепцией (не менее двух авторских графических элементов)</li> </ul>
2.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Два файла формата AI с именами «pattern_СМУК» и «pattern_RGB»</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Техническое задание на разработку аватара</b>	
3.1	Продукт	Аватар для оформления сообщества ВКонтакте
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 400×400 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Адаптация, или графическая, или шрифтовая сокращенная версия логотипа</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD (на выбор участника) с именем «avatar» (с рабочего файла формата PSD упаковывать только при наличии внешних ссылок)</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Техническое задание на разработку обложки для сообщества ВКонтакте</b>	
4.1	Продукт	Обложка для сообщества ВКонтакте
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 1920×768 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>• Одно растровое изображение из найденных в модуле 1 референсов</li> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Разработанный паттерн</li> </ul>
4.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD (на выбор участника) с именем «cover» (с рабочего файла формата PSD упаковывать только при наличии внешних ссылок)</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Техническое задание на разработку пригласительного билета</b>	
5.1	Продукт	Пригласительный билет на фестиваль
5.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обрезной формат 210 x 100 мм</li> <li>• Цветовой режим СМУК 4+4</li> <li>• Вылеты за обрез 2 мм</li> <li>• Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 3 мм от края внутри формата</li> <li>• Использование связанной (линкованной) графики (не встроенной)</li> </ul>

<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Полная версия логотипа</li> <li>Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>Минимум одно растровое изображение из найденных в модуле 1 референсов</li> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Разработанный паттерн или векторные графические элементы (формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> </ul>
5.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Папка, упакованная с рабочего файла формата AI или INDD с именем «invitation»</li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ</b>		
<b>1</b>	<b>Техническое задание на разработку логотипа</b>	
1.1	Продукт	Логотип
1.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Три файла в цветовых режимах CMYK, Pantone, RGB</li> <li>Шрифтовая часть должна быть переведена в кривые</li> <li>Монтажная область по размеру логотипа</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Графический элемент + шрифтовая часть</li> <li>Графический элемент должен визуализировать жанр фестиваля в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Структурное поведение графического элемента по отношению к шрифтовой части в соответствии с прописанным участником в модуле 1 техническим заданием</li> </ul>
1.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Три рабочих файла формата AI с именами «logo_CMYK», «logo_Pantone», «logo_RGB»</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Техническое задание на разработку аватара</b>	
2.1	Продукт	Аватар для оформления сообщества ВКонтакте
2.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Формат 400×400 px</li> <li>Цветовой режим RGB</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Адаптация, или графическая, или шрифтовая сокращенная версия логотипа</li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ</b>		
2.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD, INDD (на выбор участника) с именем «avatar» (с рабочего файла формата PSD упаковывать только при наличии внешних ссылок)</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Техническое задание на разработку обложки для сообщества ВКонтакте</b>	
3.1	Продукт	Обложка для сообщества ВКонтакте
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Формат 1920×768 px</li> <li>Цветовой режим RGB</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>Одно растровое изображение из найденных в модуле 1 референсов</li> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Авторская графика (векторные паттерн или графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD (на выбор участника) с именем «cover» (с рабочего файла формата PSD упаковывать только при наличии внешних ссылок)</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Техническое задание на разработку пригласительного билета</b>	
4.1	Продукт	Пригласительный билет на фестиваль
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Обрезной формат 210 x 100 мм</li> <li>Цветовой режим CMYK 4+4</li> <li>Вылеты за обрез 2 мм</li> <li>Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 3 мм от края внутри формата</li> <li>Использование связанной (линкованной) графики (не встроенной)</li> <li>Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Полная версия логотипа</li> <li>Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>Минимум одно растровое изображение из найденных в модуле 1 референсов</li> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Авторская графика (векторные паттерн или графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>QR-код размером 25 × 25 мм для перехода на веб-сайт <a href="http://www.family-fest.ru">www.family-fest.ru</a></li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ</b>		
4.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Папка, упакованная с рабочего файла формата AI или INDD с именем «invitation»</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Техническое задание на разработку макета бейджа</b>	
5.1	Продукт	Бейдж
5.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Размер 88 x 120 мм</li> <li>Вылеты за обрез 3 мм</li> <li>Цветовой режим СМΥК 4+0</li> <li>Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 4 мм, сверху – не менее 11 мм от края формата</li> <li>При использовании глубокого черного цвета (для плашек и заливок) пользоваться формулой С: 30, М: 30, Υ: 30, К: 100; черный цвет для текста: С:0, М:0, Υ:0, К:100</li> <li>Шрифты должны быть переведены в кривые</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Полная версия логотипа</li> <li>Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Авторская графика (векторные паттерн или графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> </ul>
5.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Папка, упакованная с рабочего файла формата AI или INDD с именем «badge»</li> </ul>

<b>СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
<b>1</b>	<b>Техническое задание на разработку логотипа</b>	
1.1	Продукт	Логотип
1.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Три файла в цветовых режимах СМΥК, Pantone, RGB</li> <li>Шрифтовая часть должна быть переведена в кривые</li> <li>Монтажная область по размеру логотипа</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Графический элемент + шрифтовая часть</li> <li>Графический элемент должен визуализировать жанр фестиваля в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>Структурное поведение графического элемента по отношению к шрифтовой части в соответствии с прописанным участником в модуле 1 техническим заданием</li> </ul>
1.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Три рабочих файла формата AI с именами «logo_СМΥК», «logo_Pantone», «logo_RGB»</li> </ul>

<b>СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
<b>2</b>	<b>Техническое задание на разработку аватара</b>	
2.1	Продукт	Аватар для оформления сообщества ВКонтакте
2.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 400×400 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul> <i>Обязательные элементы:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Адаптация, или графическая, или шрифтовая сокращенная версия логотипа</li> </ul>
2.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD, INDD (на выбор участника) с именем «avatar» (с рабочего файла формата PSD упаковывать только при наличии внешних ссылок)</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Техническое задание на разработку обложки для сообщества ВКонтакте</b>	
3.1	Продукт	Обложка для сообщества ВКонтакте
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 1920×768 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul> <i>Обязательные элементы:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>• Одно растровое изображение из найденных в модуле 1 референсов</li> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Авторская графика (векторные паттерн или графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD (на выбор участника) с именем «cover» (с рабочего файла формата PSD упаковывать только при наличии внешних ссылок)</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Техническое задание на разработку приглашительного билета</b>	
4.1	Продукт	Пригласительный билет на фестиваль
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обрезной формат 210 x 100 мм</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+4</li> <li>• Вылеты за обрез 2 мм</li> <li>• Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 3 мм от края внутри формата</li> <li>• Использование связанной (линкованной) графики (не встроенной)</li> <li>• Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов</li> </ul> <i>Обязательные элементы:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Полная версия логотипа</li> <li>• Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> </ul>

<b>СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Минимум два растровых изображения из найденных в модуле 1 референсов</li> <li>• Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Авторская графика (векторные паттерн или графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• QR-код размером 25 × 25 мм для перехода на веб-сайт <a href="http://www.family-fest.ru">www.family-fest.ru</a></li> </ul>
4.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папка, упакованная с рабочего файла формата AI или INDD с именем «invitation»</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Техническое задание на брендрование силиконового браслета</b>	
5.1	Продукт	Брендрованный силиконовый браслет (стандартный)
5.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Размер носителя 202 x 12 x 2 мм</li> <li>• Площадь нанесения (область печати) 190 x 8 мм</li> <li>• Цвета фона браслета и нанесения дизайна на него выбираются по каталогу Pantone Solid Coated</li> <li>• Способ нанесения - шелкография</li> <li>• Минимальная толщина линий нанесения 0,2 мм</li> <li>• Расстояние между линиями нанесения не меньше 0,4 мм</li> <li>• Размер текста, окрашенного в черный, не меньше 6 пт Размер текста любого другого цвета не меньше 8 пт</li> <li>• Шрифты должны быть переведены в кривые</li> <li>• Фон браслета в макете размещается на слое background</li> <li>• Дизайн нанесения в макете размещается на слое design</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Адаптация, или графическая, или шрифтовая сокращенная версия логотипа</li> <li>• Авторская графика (векторные паттерн или графические элементы / формы) в соответствии с дизайн-концепцией</li> <li>• Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»</li> <li>• Не более 2-х фирменных цветов нанесения дизайна</li> </ul>
5.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папка, упакованная с рабочего файла AI или INDD с именем «armlet»</li> </ul>
5.4	Макет продукта	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>Стандартный браслет (площадь нанесения: 190x8 мм)</p> </div> </div>

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ПОДГОТОВКУ  
ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ К ПЕЧАТИ (ПУБЛИКАЦИИ)  
к заданию модуля 3 «Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)»**

**Инструкция:**

Используйте папку на рабочем столе под названием «XX\_Графический\_дизайн», где XX - номер рабочего места. Данная папка должна содержать все выходные папки и файлы, описанные в техническом задании, а также папку «Исходники» для файлов, используемых в проекте, но не описанных в техническом задании.

**Вам необходимо:**

- Подготовить к публикации дизайн-макеты продуктов графического дизайна, разработанные в модуле 2;
- Подготовить к печати дизайн-макет мудборда, разработанный в модуле 1;
- Подготовить к печати дизайн-макеты продуктов графического дизайна, разработанные в модуле 2;
- Разработать и подготовить к печати дизайн-макет финальной композиции;
- Выполнить печать подготовленных дизайн-макетов мудборда, финальной композиции и продуктов графического дизайна;
- Выполнить макетирование продуктов графического дизайна.

<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
<b>1</b>	<b>Техническое задание на подготовку к публикации аватара</b>	
1.1	Продукт	Аватар для оформления сообщества ВКонтакте
1.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 400×400 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul>
1.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате JPG или PNG с названием «avatar»
<b>2</b>	<b>Техническое задание на подготовку к публикации обложки</b>	
2.1	Продукт	Обложка для сообщества ВКонтакте
2.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 1920×768 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul>
2.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате JPG или PNG с названием «cover»
<b>3</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати мудборда</b>	
3.1	Продукт	Мудборд
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «moodboard»
<b>4</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати пригласительного билета</b>	
4.1	Продукт	Пригласительный билет на фестиваль



<b>ШКОЛЬНИКИ</b>		
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обрезной формат 210 x 100 мм</li> <li>• Вылеты за обрез 2 мм</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+4</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Метки реза</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul>
4.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «invitation»
<b>5</b>	<b>Техническое задание на разработку и подготовку к печати финальной композиции</b>	
5.1	Продукт	Финальная композиция
5.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Полная версия логотипа;</li> <li>• Образцы фирменных цветов с прописанными кодами CMYK, RGB, HEX;</li> <li>• Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке;</li> <li>• Образец паттерна;</li> <li>• Мокап оформленного сообщества ВКонтакте (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами);</li> <li>• Мокап приглашительного билета (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами)</li> </ul>
5.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Файл в формате PDF с названием «final»</li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ</b>		
<b>1</b>	<b>Техническое задание на подготовку к публикации аватара</b>	
1.1	Продукт	Аватар для оформления сообщества ВКонтакте
1.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 400×400 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul>
1.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате JPG или PNG с названием «avatar»
<b>2</b>	<b>Техническое задание на подготовку к публикации обложки</b>	
2.1	Продукт	Обложка для сообщества ВКонтакте
2.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 1920×768 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul>
2.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате JPG или PNG с названием «cover»
<b>3</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати мудборда</b>	
3.1	Продукт	Мудборд

<b>СТУДЕНТЫ</b>		
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «moodboard»
<b>4</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати пригласительного билета</b>	
4.1	Продукт	Пригласительный билет на фестиваль
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обрезной формат 210 x 100 мм</li> <li>• Вылеты за обрез 2 мм</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+4</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Метки реза</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul>
4.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «invitation»
<b>5</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати макета бейджа</b>	
5.1	Продукт	Бейдж
5.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Размер 88 x 120 мм</li> <li>• Вылеты за обрез 3 мм</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• Цветовой профиль: Euroscale Coated V2</li> <li>• При использовании глубокого черного цвета (для плашек и заливок) пользоваться формулой C: 30, M: 30, Y: 30, K: 100. Черный цвет для текста: C:0, M:0, Y:0, K:100</li> <li>• Метки реза</li> <li>• Стандарт PDF/X-3</li> </ul>
5.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «badge»
<b>6</b>	<b>Техническое задание на разработку и подготовку к печати финальной композиции</b>	
6.1	Продукт	Финальная композиция
6.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Полная версия логотипа;</li> <li>• Образцы фирменных цветов с прописанными кодами CMYK, RGB, HEX, PANTONE;</li> <li>• Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке;</li> <li>• Образцы авторской графики (векторные паттерн или графические элементы / формы);</li> </ul>

<b>СТУДЕНТЫ</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мокап оформленного сообщества ВКонтакте (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами);</li> <li>• Мокап приглашительного билета (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами);</li> <li>• Мокап бейджа (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами)</li> </ul>
6.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Файл в формате PDF с названием «final»</li> </ul>

<b>СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
<b>1</b>	<b>Техническое задание на подготовку к публикации аватара</b>	
1.1	Продукт	Аватар для оформления сообщества ВКонтакте
1.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 400×400 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul>
1.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате JPG или PNG с названием «avatar»
<b>2</b>	<b>Техническое задание на подготовку к публикации обложки</b>	
2.1	Продукт	Обложка для сообщества ВКонтакте
2.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат 1920×768 px</li> <li>• Цветовой режим RGB</li> </ul>
2.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате JPG или PNG с названием «cover»
<b>3</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати мудборда</b>	
3.1	Продукт	Мудборд
3.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+0</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul>
3.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «moodboard»
<b>4</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати приглашительного билета</b>	
4.1	Продукт	Пригласительный билет на фестиваль
4.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обрезной формат 210 x 100 мм</li> <li>• Вылеты за обрез 2 мм</li> <li>• Цветовой режим CMYK 4+4</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Метки реза</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul>
4.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «invitation»
<b>5</b>	<b>Техническое задание на подготовку к печати макета брендированного силиконового браслета</b>	
5.1	Продукт	Брендированный силиконовый браслет (стандартный)
5.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Размер носителя 202 x 12 x 2 мм</li> </ul>

<b>СПЕЦИАЛИСТЫ</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Цвета фона браслета и нанесения дизайна на него по каталогу Pantone Solid Coated</li> <li>• Не более 2-х цветов нанесения дизайна</li> <li>• Фон браслета в макете размещается на слое background</li> <li>• Дизайн нанесения в макете размещается на слое design</li> <li>• Стандарт PDF/X-4</li> </ul>
5.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF послойный без типографских меток с названием «armlet»
<b>6</b>	<b>Техническое задание на разработку и подготовку к печати финальной композиции</b>	
6.1	Продукт	Финальная композиция
6.2	Технические требования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формат А3</li> <li>• Без вылетов за обрез</li> <li>• Цветовой режим СМΥК 4+0</li> <li>• ICC Profile Coated Fogra39</li> <li>• Стандарт PDF/X-1</li> </ul> <p><i>Обязательные элементы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Полная версия логотипа;</li> <li>• Образцы фирменных цветов с прописанными кодами СМΥК, RGB, HEX, PANTONE;</li> <li>• Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке;</li> <li>• Образцы авторской графики (векторные паттерн или графические элементы / формы);</li> <li>• Мокап оформленного сообщества ВКонтакте (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами);</li> <li>• Мокап пригласительного билета (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами);</li> <li>• Мокап силиконового браслета (изображение для визуализации на мокапе предоставляется организаторами)</li> </ul>
6.3	Выходные папки и файлы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Файл в формате PDF с названием «final»</li> </ul>

**ШАБЛОН ОТЧЕТА**  
**к заданию модуля 4**  
**«Организация личного профессионального развития»**

**ШКОЛЬНИКИ, СТУДЕНТЫ, СПЕЦИАЛИСТЫ**

**Инструкция:**

Используйте папку на рабочем столе под названием «XX\_Графический\_дизайн», где XX - номер рабочего места. Данная папка должна содержать файл отчета с требуемым в задании названием.

<b>Технические ошибки</b>		<b>Пути исправления технических ошибок</b>
Цветовой режим		
Формат продукта графического дизайна		
Вылеты за обрез		
Разрешение растровых изображений		
Связанность / встроенность растровых изображений в макете		
Масштаб связанных растровых изображений в макете		
<b>Нарушения правил визуального дизайна</b>		<b>Пути исправления нарушений правил визуального дизайна</b>
Баланс, ритм и контраст элементов макета		
Сомасштабность графических элементов		
Соподчиненность элементов макета		
Цвет (баланс, гармония, контраст)		
Типографика		
Выравнивание		
Сетки		
Визуальная концепция		

**СТУДЕНТЫ и СПЕЦИАЛИСТЫ**

**Инструкция:**

Для сохранения файла исправленного дизайн-макета под названием «Правки\_Модуль\_4» (формат указывается организаторами) используйте папку на рабочем столе под названием «XX\_Графический\_дизайн», где XX - номер рабочего места.