

ТЕХНИЧЕСКОЕ
ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
Графический дизайн
14-16 лет

Организация Союз «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» (далее WSR) в соответствии с уставом организации и правилами проведения конкурсов установила нижеизложенные необходимые требования владения этим профессиональным навыком для участия в соревнованиях по компетенции.

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ	3
1.1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ	3
1.2. ВАЖНОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА.....	4
1.3. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ	4
2. СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТА WORLDSKILLS (WSSS).....	5
2.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS (WSSS)	5
3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ	10
3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	10
4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ	11
4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ.....	11
4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ.....	12
4.3. СУБКРИТЕРИИ	12
4.4. АСПЕКТЫ	13
4.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА).....	14
4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА	14
4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК	14
4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ.....	15
4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ	18
5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ	18
5.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.....	18
5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	19
5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ.....	20
5.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	24
5.5. УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ.....	25
5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	25
6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ	26
6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ	26
6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА	26
6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ	26

6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ.....	26
7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ.....	27
7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ	27
7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ	27
8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ.....	27
8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ.....	27
8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX).....	28
8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ.....	28
8.4. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ.....	31
9. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ 14-16 ЛЕТ	31

Copyright © 2017 СОЮЗ «ВОРЛДСКИЛЛС РОССИЯ»

Все права защищены

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

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1.1 Название профессиональной компетенции:

Графический дизайн

1.1.2 Описание профессиональной компетенции.

Под графическим дизайном понимается множество компетенций и аспектов. Разнообразие компетенций в данной отрасли очень велико, поэтому обычно люди, занятые в ней, являются специалистами узкого профиля. В результате графическим дизайном может заниматься команда, в которой каждый участник обладает собственными сильными сторонами, специализацией и ролью в процессе разработки.

Специалисты в сфере графического дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Они также могут заниматься распечаткой или размещением продукции он-лайн. Эта сфера характеризуется непосредственным взаимодействием с клиентом, что требует развитых навыков коммуникации для успешного достижения целей, поставленных заказчиком. В сфере графического дизайна ценятся развитые навыки взаимодействия, исследовательские, дизайнерские, технические навыки. Для этого, в свою очередь, требуется понимание целевой аудитории, рынков, тенденций, культурных различий и желаний клиента. Такие специалисты должны уметь работать в формальных и неформальных коллективах либо самостоятельно.

По завершении этапа исследования и планирования производится интерпретация задания для его выполнения с использованием подходящего специализированного ПО. Работа должна соответствовать техническим требованиям к выводу или размещению он-лайн. Для таких специалистов важно понимание всех этапов работы, включая ограничения, связанные с процессом

печати. Эти навыки также применяются при изменении или усовершенствовании проектов.

В рамках этой сферы возможны разные варианты трудоустройства. К ним относятся внештатная работа, предпринимательство, работа в рекламной компании, проектном бюро, типографии или компании, в составе которой есть отдел дизайна. Возможна как широкая, так и узкая специализация. Последняя характерна для графических дизайнеров, художников-оформителей, специалистов по допечатной подготовке, шрифтовому оформлению, наборщикам, художников шрифтов, специалистов по обработке изображений, иллюстраторов, художественных директоров, заведующих производством, специалистов по цифровой печати, дизайнеров информации, издателей, специалистов по упаковке.

1.2. ВАЖНОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА

Документ содержит информацию о стандартах, которые предъявляются участникам для возможности участия в соревнованиях, а также принципы, методы и процедуры, которые регулируют соревнования. При этом WSR признаёт авторское право WorldSkills International (WSI). WSR также признаёт права интеллектуальной собственности WSI в отношении принципов, методов и процедур оценки.

Каждый эксперт и участник должен знать и понимать данное Техническое описание.

1.3. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ

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

- WSR, Регламент проведения чемпионата;
- WSR, онлайн-ресурсы, указанные в данном документе.

- WSR, политика и нормативные положения
- Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции

2. СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТА WORLDSKILLS (WSSS)

2.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS (WSSS)

WSSS определяет знание, понимание и конкретные компетенции, которые лежат в основе лучших международных практик технического и профессионального уровня выполнения работы. Она должна отражать коллективное общее понимание того, что соответствующая рабочая специальность или профессия представляет для промышленности и бизнеса.

Целью соревнования по компетенции является демонстрация лучших международных практик, как описано в WSSS и в той степени, в которой они могут быть реализованы. Таким образом, WSSS является руководством по необходимому обучению и подготовке для соревнований по компетенции.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний и понимания осуществляется посредством оценки выполнения практической работы. Отдельных теоретических тестов на знание и понимание не предусмотрено.

WSSS разделена на четкие разделы с номерами и заголовками.

Каждому разделу назначен процент относительной важности в рамках WSSS. Сумма всех процентов относительной важности составляет 100.

В схеме выставления оценок и конкурсном задании оцениваются только те компетенции, которые изложены в WSSS. Они должны отражать WSSS настолько всесторонне, насколько допускают ограничения соревнования по компетенции.

Схема выставления оценок и конкурсное задание будут отражать распределение оценок в рамках WSSS в максимально возможной степени.

Допускаются колебания в пределах 5% при условии, что они не исказят весовые коэффициенты, заданные условиями WSSS.

Раздел		Важность (%)
1	Организация работы и управление	10
	Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"> • Нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы; • Временные ограничения, действующие в отрасли; • Специфические условия отрасли; • Природу и цели технических условий заказчика и проектов; • Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов; • Методы работы в рамках ограничений, действующих в организации; • Методы работы в группе для достижения общей цели. 	
	Специалист должен уметь: <ul style="list-style-type: none"> • Понимать технические условия заказчика и проекта; • Выдерживать графики реализации проектов; • Действовать самостоятельно и профессиональным образом; • Организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений; • Понимать проекты в направлении определения путей минимизации затрат и рационализации расходов для заказчика и компании; • Устранять отставания от графика; • Решать проблемы и адаптироваться к изменениям в проекте; • Справляться с многозадачностью; • Демонстрировать умение распоряжаться временем; • Изучать проект, чтобы иметь основные сведения о нем. 	
2	Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений	13
	Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"> • Важность умения внимательно слушать • Методы изучения проекта и получения разъяснений / вопросы заказчику 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Как наглядно представлять и истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, которые соответствуют его требованиям относительно конструкции и сокращения расходов • Значение построения и поддержания продуктивных рабочих отношений • Важность разрешения недопониманий и конфликтных ситуаций • Как обеспечить то, чтобы команда успешно изучала проект и получала основные сведения о нем 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать навыки повышения грамотности для: <ul style="list-style-type: none"> ○ Соблюдения документальных инструкций к проекту; ○ Понимания инструкции по организации рабочего места и другой технической документации; ○ Осведомленности о последних рекомендациях по отрасли; ○ Возможности кратко знакомить с ними заказчика и подтвердить его проектные решения. • Использовать навыки устного общения для: <ul style="list-style-type: none"> ○ Умения наладить логическое и легкое для понимания общение; ○ Обеспечения конфиденциальности при общении с заказчиком; ○ Организации и проведения презентации для заказчика; ○ Постановки надлежащим образом вопросов заказчику; ○ Использования настойчивости и такта при общении с заказчиком. • Показа визуальной разработки посредством эскизов. 	
3	Решение проблем	12
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса; • Как решать вопросы небольшой сложности, связанные с ПО и печатью. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать аналитические навыки для определения требований технических условий; 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Использовать навыки решения проблем для нахождения решения, отвечающего требованиям, вытекающим из технических условий; • Использовать навыки организации рабочего времени; • Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии. 	
4	Инновации, креативность и дизайн	25
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тенденции усовершенствований и направления развития в отрасли; • Как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию; • Принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях; • Разные целевые рынки и элементы проекта оформления, которые отвечают требованиям каждого рынка; • Протоколы поддержки корпоративной идентичности, инструкции по бренду и стилю; • Как обеспечить единый подход и улучшить проект; • Принципы творческого подхода к разработке оформления, которое доставляет удовольствие; • Современные тенденции, используемые при разработке; • Принципы и элементы разработки оформления; • Стандартные размеры, форматы и установки, в большинстве случаев используемые в отрасли. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию; • Создавать (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме; • Анализировать целевой рынок и продукт, подлежащий разработке; • Создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку; • Учитывать влияние каждого элемента, добавляемого в процессе разработки; 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Использовать все требуемые для создания проекта элементы; • Уважать имеющиеся инструкции по поддержке корпоративной идентичности и стиля; • Сохранить концепцию оригинального оформления и улучшить внешнюю привлекательность; • Трансформировать идею в креативное и приятное оформление. 	
5	Технические аспекты разработки и вывод	40
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технологические тенденции и направления развития в отрасли; • Различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения; • Стандарты выполнения презентаций для заказчика; • Обработку и редактирование изображения; • Соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие; • Цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; • Метки печати и метки под обрез; • Тиснения, позолоты и лаки; • Приложения ПО; • Различные типы бумаги и поверхностей (субстратов). 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать макеты прототипов для презентации; • Макетировать в соответствии со стандартами презентации; • Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати; • Корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям; • Вносить корректировку цветов в файл; • Сохранять файлы в соответствующем формате; • Использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом; • Организовывать и поддерживать структуру папок в директориях ПК (для итогового вывода продукта и архивирования). 	

3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ

3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Стратегия устанавливает принципы и методы, которым должны соответствовать оценка и начисление баллов WSR.

Экспертная оценка лежит в основе соревнований WSR. По этой причине она является предметом постоянного профессионального совершенствования и тщательного исследования. Накопленный опыт в оценке будет определять будущее использование и направление развития основных инструментов оценки, применяемых на соревнованиях WSR: схема выставления оценки, конкурсное задание и информационная система чемпионата (CIS).

Оценка на соревнованиях WSR попадает в одну из двух категорий: измерение и судейское решение. Для обеих категорий оценки использование точных эталонов для сравнения, по которым оценивается каждый аспект, является существенным для гарантии качества.

Схема выставления оценки должна соответствовать процентным показателям в WSSS. Конкурсное задание является средством оценки для соревнования по компетенции, и оно также должно соответствовать WSSS. Информационная система чемпионата (CIS) обеспечивает своевременную и точную запись оценок, что способствует надлежащей организации соревнований.

Схема выставления оценки в общих чертах является определяющим фактором для процесса разработки Конкурсного задания. В процессе дальнейшей разработки Схема выставления оценки и Конкурсное задание будут разрабатываться и развиваться посредством итеративного процесса для того, чтобы совместно оптимизировать взаимосвязи в рамках WSSS и Стратегии

оценки. Они представляются на утверждение Менеджеру компетенции вместе, чтобы продемонстрировать их качество и соответствие WSSS.

4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ

4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

В данном разделе описывается роль и место Схемы выставления оценки, процесс выставления экспертом оценки конкурсанту за выполнение конкурсного задания, а также процедуры и требования к выставлению оценки.

Схема выставления оценки является основным инструментом соревнований WSR, определяя соответствие оценки Конкурсного задания и WSSS. Она предназначена для распределения баллов по каждому оцениваемому аспекту, который может относиться только к одному модулю WSSS.

Отражая весовые коэффициенты, указанные в WSSS Схема выставления оценок устанавливает параметры разработки Конкурсного задания. В зависимости от природы навыка и требований к его оцениванию может быть полезно изначально разработать Схему выставления оценок более детально, чтобы она послужила руководством к разработке Конкурсного задания. В другом случае разработка Конкурсного задания должна основываться на обобщённой Схеме выставления оценки. Дальнейшая разработка Конкурсного задания сопровождается разработкой аспектов оценки.

В разделе 2.1 указан максимально допустимый процент отклонения, Схемы выставления оценки Конкурсного задания от долевых соотношений, приведенных в Спецификации стандартов.

Схема выставления оценки и Конкурсное задание могут разрабатываться одним человеком, группой экспертов или сторонним разработчиком. Подробная и окончательная Схема выставления оценки и Конкурсное задание, должны быть утверждены Менеджером компетенции.

Кроме того, всем экспертам предлагается представлять свои предложения по разработке Схем выставления оценки и Конкурсных заданий на форум экспертов для дальнейшего их рассмотрения Менеджером компетенции.

Во всех случаях полная и утвержденная Менеджером компетенции Схема выставления оценки должна быть введена в информационную систему соревнований (CIS) не менее чем за два дня до начала соревнований, с использованием стандартной электронной таблицы CIS или других согласованных способов. Главный эксперт является ответственным за данный процесс.

4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Основные заголовки Схемы выставления оценки являются критериями оценки. В некоторых соревнованиях по компетенции критерии оценки могут совпадать с заголовками разделов в WSSS; в других они могут полностью отличаться. Как правило, бывает от пяти до девяти критериев оценки, при этом количество критериев оценки должно быть не менее трёх. Независимо от того, совпадают ли они с заголовками, Схема выставления оценки должна отражать долевые соотношения, указанные в WSSS.

Критерии оценки создаются лицом (группой лиц), разрабатывающим Схему выставления оценки, которое может по своему усмотрению определять критерии, которые оно сочтет наиболее подходящими для оценки выполнения Конкурсного задания.

Сводная ведомость оценок, генерируемая CIS, включает перечень критериев оценки.

Количество баллов, назначаемых по каждому критерию, рассчитывается CIS. Это будет общая сумма баллов, присужденных по каждому аспекту в рамках данного критерия оценки.

4.3. СУБКРИТЕРИИ

Каждый критерий оценки разделяется на один или более субкритериев. Каждый субкритерий становится заголовком Схемы выставления оценок.

В каждой ведомости оценок (субкритериев) указан конкретный день, в который она будет заполняться.

Каждая ведомость оценок (субкритериев) содержит оцениваемые аспекты, подлежащие оценке. Для каждого вида оценки имеется специальная ведомость оценок.

4.4. АСПЕКТЫ

Каждый аспект подробно описывает один из оцениваемых показателей, а также возможные оценки или инструкции по выставлению оценок.

В ведомости оценок подробно перечисляется каждый аспект, по которому выставляется отметка, вместе с назначенным для его оценки количеством баллов.

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции в WSSS. Она будет отображаться в таблице распределения баллов CIS, в следующем формате:

Критерий								Итого баллов за раздел WSSS	БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТА WS WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ	ВЕЛИЧИНА ОТКЛОНЕНИЯ
Разделы Спецификации стандарта WS (WSSS)		A	B	C	D	E	F			
	1	5					5	10	10	0
	2		2	4	5	2		13	13	0
	3		8	4				12	12	0
	4	5	10		5	5		25	25	0
	5		10	12		13	5	40	40	0
Итого баллов за критерий		10,00	30,00	20,00	10,00	20,00	10,00	100,00	100,00	0

4.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА)

При принятии решения используется шкала 0–3. Для четкого и последовательного применения шкалы судейское решение должно приниматься с учетом:

- эталонов для сравнения (критериев) для подробного руководства по каждому аспекту
- шкалы 0–3, где:
 - 0: исполнение не соответствует отраслевому стандарту;
 - 1: исполнение соответствует отраслевому стандарту;
 - 2: исполнение соответствует отраслевому стандарту и в некоторых отношениях превосходит его;
 - 3: исполнение полностью превосходит отраслевой стандарт и оценивается как отличное

Каждый аспект оценивают три эксперта, каждый эксперт должен произвести оценку, после чего происходит сравнение выставленных оценок. В случае расхождения оценок экспертов более чем на 1 балл, экспертам необходимо вынести оценку данного аспекта на обсуждение и устранить расхождение.

4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА

Оценка каждого аспекта осуществляется тремя экспертами. Если не указано иное, будет присуждена только максимальная оценка или ноль баллов. Если в рамках какого-либо аспекта возможно присуждение оценок ниже максимальной, это описывается в Схеме оценки с указанием измеримых параметров.

4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК

Окончательное понимание по измеримым и судейским оценкам будет доступно, когда утверждена Схема оценки и Конкурсное задание. Приведенная таблица содержит приблизительную информацию и служит для разработки Оценочной схемы и Конкурсного задания.

Критерий		Баллы		
		Мнение судей	Измеримая	Всего
A	Творческий процесс	10		10,00
B	Итоговый проект	30		30,00
C	Технические параметры создания продукта		20	20,00
D	Печать и макетирование	10		10,00
E	Знание технических параметров при печати		20	20,00
F	Сохранение и формат файла		10	10,00
Всего		50	50	100

4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Ниже приведен пример различных аспектов и применения к ним шкалы оценки. Характер разработки модулей обуславливает возможность применения технического подхода к одним модулям и оценочного — к другим.

Раздел А — Творческий процесс

A.1 Идеи и оригинальность проекта

A.2 Понимание целевого рынка

A.3 Единство и связь между всеми заданиями (если применимо)

Раздел В — Итоговый проект

V.1 Качество визуальной композиции (эстетические свойства, баланс) проекта

V.2 Визуальное впечатление и информативность проекта

V.3 Качество печатного оформления проекта (выбор шрифта, читаемость, форматирование)

V.4 Качество цветов в проекте (подбор, баланс, гармоничность)

V.5 Качество обработки изображений (ретушь, клонирование, наложение, настройки цвета т.д.)

V.6 Качество перевода изображений в векторный формат

V.7 Качество дизайна других элементов (диаграммы, графики, таблицы, карты, оформление абзаца и т.д.)

V.8 Качество презентации в макете или трехмерной сборке

Раздел С — Технические параметры создания продукта

С.1 Разрешение изображений в виде ссылки, встроенных или оригинальных изображений в соответствии с требованиями задания

С.2 Режим цветового воспроизведения (RGB, CMYK) изображений в виде ссылки в соответствии с требованиями задания

С.3 Размеры изображения или элемента в соответствии с требованиями задания

С.4 Использование таблиц стилей или основных элементов в макете в соответствии с требованиями задания

С.5 Конечные размеры макета в соответствии с требованиями задания

С.6 Наличие всего указанного текста в задании

С.7 Наличие всех указанных элементов в задании

С.8 Применение корпоративных стандартов в контексте задания

Раздел D — Печать и макетирование

D.1 Установка распечаток на картоне для презентации

D.2 Представление только распечаток

D.3 Сборка трехмерной модели (компьютерное или ручное проектирование)

Раздел E — Знание технических параметров при печати

E.1 Значение выпуска за обрез в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании

E.2 Линии сгиба, метки обрезки и совмещения представлены в соответствии с требованиями задания

E.3 Значение треппинга в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании

E.4 Значение оверпринта в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании

E.5 Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF соответствуют указаниям в задании

E.6 Метки реза соответствуют указаниям в задании

Раздел F — Сохранение и формат файла

F.1 Все файлы сохранены в требуемом формате согласно заданию

F.2 Профиль ICC в изображениях, PDF или макетном файле соответствует указаниям в задании

F.3 Сохранение в указанном формате PDF согласно заданию

F.4 Папка готовой работы сохранена согласно заданию

Критерии оценки мастерства:

– Фирменный стиль и продукты брендбука

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

– Информационный дизайн и медиа

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка к печати и публикации продуктов
- Соблюдение правил верстки и стандартов
- Алгоритмы создания полиграфических и интерактивных продуктов

– Упаковка

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

4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ

Главный эксперт и Заместитель Главного эксперта обсуждают и распределяют Экспертов по группам (состав группы не менее трех человек) для выставления оценок. Каждая группа должна включать в себя как минимум одного опытного эксперта. Эксперт не оценивает участника из своей организации.

Для всех модулей применяется один и тот же способ презентации; независимый (-е) разработчик (-и) выбирает(-ют) аспекты, соответствующие модулю. При наличии нескольких заданий в модуле (например, разработка логотипа и постера), аспекты могут применяться к каждому заданию при необходимости (например, критерий В.6 может применяться к логотипу (одна оценка) и постеру (вторая оценка)).

5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

5.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Разделы 2, 3 и 4 регламентируют разработку Конкурсного задания. Рекомендации данного раздела дают дополнительные разъяснения по содержанию КЗ.

Продолжительность Конкурсного задания не должна быть менее 8 и более 12 часов.

Возрастной ценз участников для выполнения Конкурсного задания от 14 до 16 лет.

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов WSSS.

Конкурсное задание не должно выходить за пределы WSSS.

Оценка знаний участника должна проводиться исключительно через практическое выполнение Конкурсного задания.

При выполнении Конкурсного задания не оценивается знание правил и норм WSR.

5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание содержит 2 модуля:

1. Модуль 1 (4 часа). Фирменный стиль и продукты бренбдука; Упаковка.
2. Модуль 2 (4 часа). Фирменный стиль и продукты бренбдука Информационный дизайн и медиа;

Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений:

- Дизайн упаковки (стандартный ящик, лоток, разрывная упаковка, этикетка и т.д.)
- С печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом флексографии с применением составных или плашечных цветов (тексты и заголовки, состав, название бренда, изображения, штрих-коды, линия разъема и т.д.)
- Корпоративный и информационный дизайн (визитная карточка, логотип, фирменный бланк, указатели, символы, графики, таблицы и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом шелкографии с применением составных

и (или) плашечных цветов (несколько строк текста, иллюстрация, создание логотипа, символ, векторный рисунок и т.д.)

- Дизайн для рекламы и демонстраций (постеры, транспаранты, билборды, автомобильная картография, рекламные объявления на всю полосу, большой формат и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо на струйном плоттере с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста или слоган, обработка изображений или фотомонтаж, работа с большими файлами и т.д.)

5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Типовые модули могут включать:

- Захват, оцифровку и оптимизацию изображений с указанием нужных значений, усовершенствование с применением всех необходимых для настройки и обработки инструментов;
- Рисовку и перерисовку элементов информационного дизайна, таких как диаграммы, графики, карты;
- Трассировку и векторизацию пиксельных логотипов и простых изображений (символы, значки);
- Конвертацию цифровых рукописей в типографские тексты;
- Дизайн большинства видов печатных изделий, таких как эмблемы и логотипы, элементы корпоративного имиджа (фирменные бланки, визитные карточки и т.д.), постеры, реклама, папки, указатели и т.д.;
- Графический дизайн в трехмерном формате (упаковки, пакеты для продуктов и т.д.).

На 3 день разрабатываются и испытываются новые форматы и инициативы. В этот день оценивание не проводится. Предполагается, что такие испытания помогут усовершенствовать стратегии оценивания в последующих

чемпионатах с заблаговременной проверкой изменений. Они могут включать в себя следующие разделы (список не является исчерпывающим):

- Новые медиа-технологии: интерактивный In Design и т.д.;
- Командную работу на международном уровне;
- Обмен информацией между Конкурсантами;
- Фотографию: командную работу и обработку изображений (расширенный функционал Photoshop);
- Использование Интернета как источник вдохновения;
- Обмен источниками вдохновения, технологиями и т.д.;
- Обмен и командную работу в сфере веб-дизайна, создания динамических изображений и т.д.;
- Новые идеи в сфере дизайна;
- Конкурсанты вносят предложения по Конкурсным заданиям для последующих Чемпионатов.

Фирменный стиль и продукты брендбука:

Данные:

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

Выполняемая работа:

- Создание логотипа компании заказчика;
- Формирование правил использования логотипа;
- Создание продуктов брендбука;
- Создание макетов сувенирной продукции.

Ожидаемые результаты:

- Рабочие файлы продуктов;

- Pdf-файлы;
- Распечатки продукции;
- Презентационный щит.

Информационный дизайн:

Данные:

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

Выполняемая работа:

- Создание элементов рекламной продукции;
- Создание интерактивного баннера для веб-сайтов;
- Создание страницы сайта;
- Создание элементов дизайна электронного приложения.

Ожидаемые результаты:

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

Упаковка:

Данные:

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

Выполняемая работа:

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

Ожидаемые результаты:

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

Формат вывода

Использование программных продуктов AdobePhotoshop, Illustrator

Версию определяет Главный эксперт за 6 месяцев до конкурса.

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

5.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание разрабатывается по образцам, представленным Менеджером компетенции на форуме WSR (<http://forum.worldskills.ru>). Представленные образцы Конкурсного задания должны меняться один раз в год.

5.4.1. КТО РАЗРАБАТЫВАЕТ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ/МОДУЛИ

Конкурсное задание разрабатывается внешним (-и) разработчиком (-ами) Конкурсного задания под надзором менеджера компетенций. Конкурсное задание должно быть составлено в соответствии с глоссарием и ведомостями оценок.

5.4.2. КАК РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсное задание или модули разрабатываются независимым (-и) разработчиком (-ами).

Менеджер компетенций руководит работой независимого (-ых) разработчика (-ов), обеспечивая охват содержанием всех необходимых тем и равномерное и справедливое распределение содержания по модулям. Конкурсное задание предполагает оценку широкого спектра творческих и технических компетенций, а также навыков применения ПО.

5.4.3. КОГДА РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсное задание разрабатывается согласно представленному ниже графику, определяющему сроки подготовки документации для каждого вида чемпионатов.

Временные рамки	Локальный чемпионат	Отборочный чемпионат	Национальный чемпионат
Шаблон Конкурсного задания	Берётся в исходном виде с форума экспертов задание предыдущего Национального чемпионата	Берётся в исходном виде с форума экспертов задание предыдущего Национального чемпионата	Менеджер компетенции находит независимого (-ых) разработчика (-ов) модулей. Независимый (-ые) разработчик (-и) определяет тему или направление для каждого модуля. за 6 месяцев до чемпионата

Утверждение Главного эксперта чемпионата, ответственного за разработку КЗ	За 2 месяца до чемпионата	За 3 месяца до чемпионата	За 4 месяца до чемпионата
Публикация КЗ (если применимо)	Не применимо	Не применимо	Не применимо
Внесение и согласование с Менеджером компетенции 30% изменений в КЗ	Не применимо	Не применимо	Не применимо
Внесение предложений на Форум экспертов о модернизации ИЛ, ТО, ПЗ, ОТ	В день С+1	В день С+1	В день С+1

5.5 УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Главный эксперт и Менеджер компетенции принимают решение о выполнимости всех модулей и при необходимости должны доказать реальность его выполнения. Во внимание принимаются время и материалы.

Конкурсное задание может быть утверждено в любой удобной для Менеджера компетенции форме.

5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Если для выполнения задания участнику конкурса необходимо ознакомиться с инструкциями по применению какого-либо материала или с инструкциями производителя, он получает их заранее по решению Менеджера компетенции и Главного эксперта. При необходимости, во время ознакомления Технический эксперт организует демонстрацию на месте.

Материалы, выбираемые для модулей, которые предстоит построить участникам чемпионата (кроме тех случаев, когда материалы приносит с собой сам участник), должны принадлежать к тому типу материалов, который имеется

у ряда производителей, и который имеется в свободной продаже в регионе проведения чемпионата.

6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ

6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ

Все предконкурсные обсуждения проходят на особом форуме (<http://forum.worldskills.ru>). Решения по развитию компетенции должны приниматься только после предварительного обсуждения на форуме. Также на форуме должно происходить информирование о всех важных событиях в рамках компетенции. Модератором данного форума являются Международный эксперт и (или) Менеджер компетенции (или Эксперт, назначенный ими).

6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для конкурсантов публикуется в соответствии с регламентом проводимого чемпионата. Информация может включать:

- Техническое описание;
- Конкурсные задания;
- Обобщённая ведомость оценки;
- Инфраструктурный лист;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительная информация.

6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

Проекты конкурсных заданий доступны по адресу <http://forum.worldskills.ru>.

6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Общее управление компетенцией осуществляется Международным экспертом и Менеджером компетенции с возможным привлечением экспертного сообщества.

Управление компетенцией в рамках конкретного чемпионата осуществляется Главным экспертом по компетенции в соответствии с регламентом чемпионата.

7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ

См. документацию по технике безопасности и охране труда предоставленные оргкомитетом чемпионата.

7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ

Специфические требования отсутствуют.

8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

При разработке Инфраструктурного листа для конкретного чемпионата необходимо руководствоваться Инфраструктурным листом, размещённым на форуме экспертов Менеджером компетенции. Все изменения в Инфраструктурном листе должны согласовываться с Менеджером компетенции в обязательном порядке.

На каждом конкурсе технический эксперт должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые

попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а также запрещенные элементы.

По итогам соревнования, в случае необходимости, Технический эксперт и Главный эксперт должны дать рекомендации Оргкомитету чемпионата и Менеджеру компетенции о изменениях в Инфраструктурном листе.

8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX)

- Палитры Pantone или аналогичные книги образцов;
- Эскизная бумага и ручки;
- Градуировочные таблицы;
- Клавиатура;
- Планшет, устройство оцифровки, фонарик в виде авторучки, джойстик и мышь по выбору Конкурсанта;
- Нож канцелярский;
- Линейка, стальная линейка;
- Двусторонний скотч.
- Биговка
- Макетный нож
- Ножницы (только в рамках Регионального чемпионата)

До соревнования эксперт-компатриот передает Техническому эксперту чемпионата по компетенции набор шрифтов (10 шрифтов); все наборы шрифтов доступны всем Конкурсантам во время Чемпионата.

Всем конкурсантам можно использовать музыкальную подборку (эксперты могут добавлять музыку до начала соревнования (не более 50).

8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

- Дополнительные ОЗУ;

- Дополнительные жесткие диски;
- Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;
- Изображения и графические элементы Clipart;
- Клей;
- Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod и т.д.);
- Конкурсантам не предоставляется доступ к Интернету.
- Ножницы (Отборочный и Национальный чемпионаты, Демонстрационный экзамен)

Любые материалы и оборудование, имеющиеся при себе у участников, необходимо предъявить экспертам. Главный эксперт имеет право запретить использование любых предметов, которые будут сочтены не относящимися к графическому дизайну, или же потенциально предоставляющими участнику несправедливое преимущество, вплоть до дисквалификации участника.

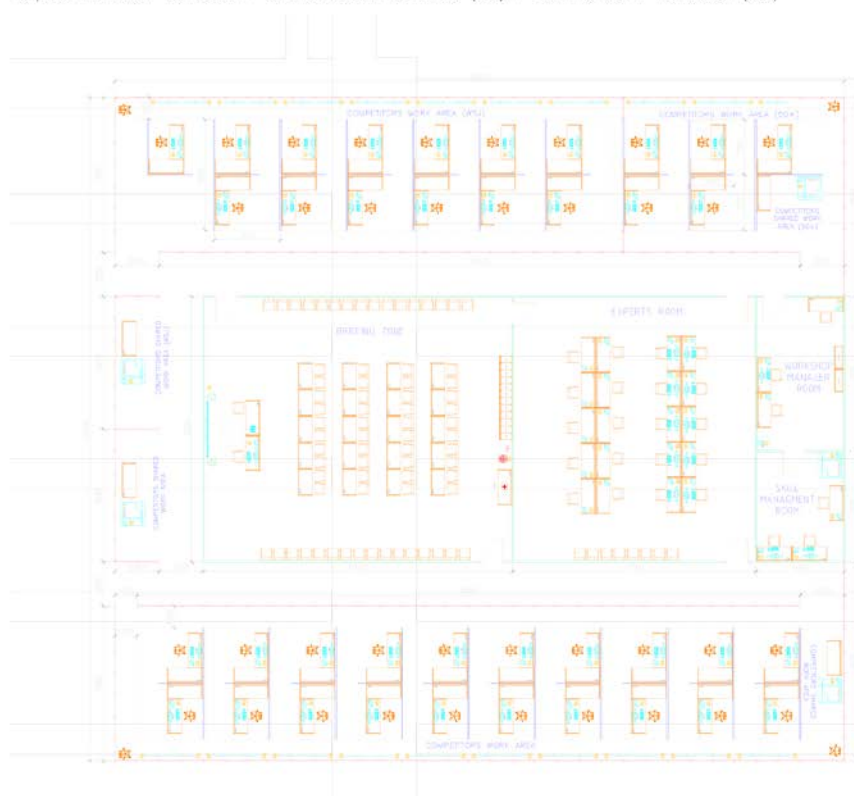
ТЕМА/ЗАДАНИЕ	ПРАВИЛА ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Технические средства - USB, карты памяти	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам, Экспертам не разрешается приносить какие-либо цифровые устройства хранения данных (ОП, жесткие диски) на рабочую площадку.
Технические средства — персональные портативные компьютеры, планшеты и мобильные телефоны	<ul style="list-style-type: none"> • Экспертам разрешается использовать персональные портативные компьютеры, планшеты и мобильные телефоны только в помещении Экспертов. • Конкурсантам не разрешается использовать персональные портативные компьютеры, планшеты, мобильные телефоны.
Технические средства — персональные устройства для фото- и видеосъемки.	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам, Экспертам разрешается использовать персональные устройства для фото- и видеосъемки на рабочей площадке только после завершения Чемпионата в день СЗ.
Технические средства — другие устройства	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам, Экспертам запрещается приносить клавиатуры и мышь с внутренней памятью.
Инструменты / инфраструктура	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам не разрешается пользоваться Интернетом во время нахождения на рабочей площадке. • При нахождении на рабочей площадке Конкурсантам запрещается иметь при себе следующее: <ul style="list-style-type: none"> • Книги, содержащие справочную информацию по дизайну

	<ul style="list-style-type: none"> ● Изображения и графические элементы Clipart ● Клейк (или любое другое клеящее вещество, не соответствующее нормам безопасности) ● Картон для монтажа, бумагорезальную машину или коврик для резки (а также любые другие инструменты, которые могут расцениваться как дающие Конкурсанту незаслуженное преимущество).
Чертежи, записи	<ul style="list-style-type: none"> ● Конкурсантам ни при каких обстоятельствах не разрешается приносить на рабочую площадку записки. Все записки, которые делают конкурсанты за рабочей станцией, не должны покидать стола конкурсанта. Выносить записки с рабочей площадки до окончания соревнования в день СЗ запрещено.
Отказ оборудования	<ul style="list-style-type: none"> ● В случае отказа оборудования конкурсанты должны немедленно поставить в известность экспертов об этом, подняв руку. Эксперты зафиксируют время, в течение которого Конкурсант не мог использовать свое оборудование. Время, потерянное из-за отказа оборудования, будет предоставлено конкурсному участнику по окончании стандартного времени на модуль. Дополнительное время на работу, не сохраненную до отказа оборудования, предоставляться не будет.
Охрана труда, техника безопасности и защита окружающей среды	<ul style="list-style-type: none"> ● См. Политику в области охраны труда, техники безопасности и охраны окружающей среды и руководящий документ.
Прочее	<ul style="list-style-type: none"> ● Эксперты не должны находиться на рабочем месте Конкурсанта без своей группы по оцениванию. Находиться на рабочем месте Конкурсанта-компатриота строго запрещено. ● Только Технический эксперт (или Ассистент технического эксперта) может загружать какое-либо ПО или устройства на компьютер Конкурсанта, используемый им в рамках соревнования. ● Конкурсные задания не рассылаются; распространение Конкурсного задания среди Конкурсантов до начала соревнования запрещено.

8.4. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ

Схема конкурсной площадки Национального Чемпионата 2019 (см. иллюстрацию).

40 | GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY + GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY (WSJ) + GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY (50+)



9. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ 14-16 ЛЕТ

Время на выполнения задания не должны превышать 4 часов в день.

При разработке Конкурсного задания и Схемы оценки необходимо учитывать специфику и ограничения применяемой техники безопасности и охраны труда для данной возрастной группы. Так же необходимо учитывать антропометрические, психофизиологические и психологические особенности данной возрастной группы. Тем самым Конкурсное задание и Схема оценки может затрагивать не все блоки и поля WSSS в зависимости от специфики компетенции.