

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Областной этап республиканского конкурса
технического творчества учащейся молодежи
«Инженеры будущего» по компетенции
«Графический дизайн»

Описание конкурсной компетенции

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров и др. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернета.

Конкурсное задание

В конкурсе принимают участие команды, состоящие из 1 (одного) учащегося в возрасте 10-13 лет или одного учащегося в возрасте 14-17 лет. Возраст участника определяется на момент проведения конкурса. Рекомендуемое время выполнения конкурсных заданий – 3 часа.

Исходные данные для заданий определяют организаторы первого этапа республиканского конкурса. Конкурсная работа включает 2 задания, тема определяется в день конкурса.

Участник привозит самостоятельно:

компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Acrobat, Adobe Photoshop, Corel DRAW, Adobe Illustrator CC – 1 шт.

USB-флеш-накопитель – 1 шт.;

сетевой фильтр (удлинитель), 5 м – 1 шт.;

бумага формата А4, 80 г/м² – 5 листов (для набросков);

гелевая ручка и/или графитовый карандаш – 1 шт.;

линейка длиной 20 см – 1 шт.

ластик – 1 шт.;

точилка – 1 шт.

графический планшет – по желанию.

Использовать наушники, мобильный телефон, планшет (не графический) и интернет-ресурсы запрещено.

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки - «Имя и фамилия учащегося».

Общие требования к выполнению конкурсного задания

Для выполнения конкурсного задания по компетенции «Графический дизайн» участники должны владеть навыками:

- выбирать и разрабатывать идею в отведенное время;
- создавать логотип, исходя из задания;
- создавать плакат используя графические редакторы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW на выбор;
- применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;
- сохранять оригинальную идею и усиливать ее визуальное воздействие;
- создавать авторские иллюстрации и фон, используя графические редакторы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW на выбор.

Конкурсное задание 1. «Фирменный стиль и продукты бренда».

В соответствии с заданием разработать фирменную символику: логотип (эмблема) организации, мероприятия. Оригиналы сохраняются в рабочую папку.

Участникам конкурса предлагается:

- создать макет логотипа в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;
- подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной, черно-белый и монохромный варианты логотипа на формате А4;
- текстовые элементы логотипа перевести в кривые;
- перевести макет логотипа в формат PDF, не изменяя имени файла;
- подготовить к выводу на печать итоговый файл макета логотипа (установить припуски под обрез-2 мм);
- написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo_text.

Конкурсное задание 2. «Информационный дизайн».

В соответствии с заданием разработать дизайн информационного плаката мероприятия.

Участникам конкурса предлагается:

- разработать дизайн оформления плаката, используя созданный логотип;
- выбрать итоговую идею и выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла ПЛАКАТ (оригиналы сохраняются);
- перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;
- подготовить к выводу на печать итоговые файлы.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке.

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

Показатели и критерии оценок конкурса «Графический дизайн»

Максимальное количество баллов: 100

Из них: задание № 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука: 50;

задание № 2 «Информационный дизайн»: 50.

Критерии оценок

Задание 1	Максимальное количество баллов
Современность логотипа	5
Запоминаемость логотипа	10
Оригинальность проекта, его смысловая законченность, соответствие теме, цели и задачам	10
Художественная выразительность, целостность восприятия проекта	5
Соответствие техническому заданию	10
Масштабируемость, адаптивность (знак-эмблема)	5
Навыки при подготовке к печати	5
Максимальная сумма баллов	50
Задание 2	Максимальное количество баллов
Оригинальность идеи	10
Детальность разработки идеи	10
Гармоничность цветового решения	5
Гармоничность применяемости шрифтов	5
Качество прорисовки проекта	5
Соответствие техническому заданию	10
Навыки при подготовке к печати	5
Максимальная сумма баллов	50
Максимальная сумма баллов за два задания	100

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.