

Конкурсные задания по номинации «Графический дизайн»

Областной этап Республиканского конкурса технического творчества учащейся молодежи «Инженеры будущего»

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.

Пример конкурсного задания

В конкурсе принимают участие команды, состоящие из 1 (одного) учащегося в возрасте 10-13 лет, 14–18 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;
- сетевой фильтр (удлинитель), 5 м – 1 шт.;
- USB-флеш-накопитель – 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).

Запрещены к использованию во время выполнения конкурсного задания: планшеты, iPad, телефоны, наушники, интернет-ресурсы. Запрещено включать Wi-fi в ноутбуке.

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 баннер 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.

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 – порядковый номер участника конкурса, например: «01».

Конкурсное задание возрастной категории 10 - 13 лет

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

В соответствии с заданием разработать фирменную символику: логотип мероприятия. Оригиналы сохраняются в рабочую папку. Участникам конкурса предлагается:

1. Создать макет логотипа в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), сохранить макет логотипа в формат EPS, имя файла Logo (+ порядковый номер участника).
2. Подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной, черно-белый и монохромный варианты логотипа на формате А4.
3. Текстовые элементы логотипа перевести в кривые.
4. Написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo_text.

Конкурсное задание 2. «Информационный дизайн».

В соответствии с заданием разработать дизайн рекламного баннера мероприятия. Участникам конкурса предлагается:

1. Разработать дизайн оформления баннера используя созданный логотип в 1 задании.
2. Выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла Banner (+ порядковый номер участника).
3. Перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;

После выполнения задания папка и все файлы копируются с помощью USB-флеш-накопитель 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.

Конкурсное задание возрастной категории 14 -18 лет

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

В соответствии с заданием разработать фирменную символику: логотип мероприятия. Оригиналы сохраняются в рабочую папку. Участникам конкурса предлагается:

1. Создать логотип и фирменный паттерн (графический прием) в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;
2. Подготовить итоговый макет с визуализацией фирменного стиля, содержащий цветной и монохромный варианты логотипа на формате А4, а также фирменный паттерн (графический прием) и набор цветов (описанные элементы разместить на формате для демонстрации целостности стиля);
3. Текстовые элементы логотипа перевести в кривые;
4. Сохранить макет с визуализацией фирменного стиля в формате EPS, не изменяя имени файла;
5. Написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo_text.

Конкурсное задание 2. «Информационный дизайн».

В соответствии с заданием разработать дизайн рекламного баннера мероприятия. Участникам конкурса предлагается:

1. Разработать дизайн оформления плаката, используя созданный логотип в 1 задании;
2. Выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла Banner (+ порядковый номер участника);
3. Перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия.

После выполнения задания папка и все файлы копируются с помощью USB-флеш-накопитель 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	10
Оригинальность логотипа, его смысловая законченность, соответствие теме, цели и задачам	10
Художественная выразительность, целостность восприятия проекта	15
Соответствие техническому заданию	10
Наличие текстового описания (аннотации)	5
Максимальная сумма баллов:	50
Задание 2	
Максимальное количество баллов	
Оригинальность идеи	15
Детальность разработки идеи	15
Соответствие теме, цели и задачам	10
Гармоничность цветового решения	5
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.