ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

I Республиканского детского чемпионата «KidSkills»

Компетенция

**Графический дизайн

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Название и описание профессиональной компетенции

1.1.1 Название компетенции KidSkills:

«Графический дизайн»

1.1.2 Описание компетенции KidSkills:

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 онлайн. 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 онлайн. 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, наборщиков, художников шрифтов, специалистов по обработке изображений, иллюстраторов, художественных директоров, заведующих производством, специалистов по цифровой печати, дизайнеров информации, издателей, специалистов по упаковке.

1.2. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ

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

* Положение проведения чемпионата;
* Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции.

2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Раздел** | | **Важность**  **(%)** |
| **1** | Организация работы и управление | **10** |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Нормативы охраны труда; * Методы работы в группе для достижения общей цели; * Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Действовать самостоятельно и профессиональным образом; * Справляться с многозадачностью; * Демонстрировать умение распоряжаться временем. |  |
| **2** | Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений | **10** |
|  | Специалист должен знать и понимать   * Важность умения внимательно слушать; * Как обеспечить то, чтобы команда успешно изучала проект и получала основные сведения о нем. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Использовать навыки устного общения для умения наладить логическое и легкое для понимания общение. |  |
| **3** | Решение проблем | **10** |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Общие проблемы и задержки, которые могут   возникнуть по ходу рабочего процесса;   * Как решать вопросы небольшой сложности, связанные   с ПО и печатью. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Использовать навыки организации рабочего времени; * Использовать навыки организации рабочего времени; * Регулярно контролировать работу для минимизации   проблем, которые могут возникнуть на  заключительной стадии. |  |
| **4** | **Неизмеримые компетенции** | **30** |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Как применять соответствующие цвета, шрифтовое   оформление и композицию;   * Принципы и элементы разработки оформления. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Создавать, анализировать и разрабатывать проект   графического оформления, отражающего результаты  обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое  оформление, эстетику и композицию;   * Трансформировать идею в креативное и приятное   оформление. |  |
| **5** | **Измеримые компетенции** | **40** |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Стандарты выполнения презентаций; * Приложения ПО; * Цветовые модели. |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Макетировать в соответствии со стандартами   презентации;   * Сохранять файлы в соответствующем формате; * Использовать приложения ПО надлежащим и * эффективным образом. |  |
|  | **Всего** | **100** |

3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ

3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

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

Экспертная оценка лежит в основе соревнований KidSkills. По этой причине она является предметом постоянного профессионального совершенствования и тщательного исследования.

Оценка на соревнованиях KidSkills 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.

4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ

4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

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

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

4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

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.

4.3. СУБКРИТЕРИИ

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.

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 наставника, каждый наставник должен произвести оценку, после чего происходит сравнение выставленных оценок. В случае расхождения оценок наставников более чем на 1 балл, наставникам необходимо вынести оценку данного аспекта на обсуждение и устранить расхождение.

4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА

Оценка каждого аспекта осуществляется тремя наставниками. 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.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Раздел | Критерий | Оценки | | |
| Субъективная (если это применимо) | Объективная | Общая |
| А | Творческий процесс | 16,00 | 0 | 25,00 |
| В | Итоговый дизайн | 20,00 | 0 | 25,00 |
| С | Компьютерная грамотность | 0 | 17,00 | 17,00 |
| D | Печать и макетирование | 0 | 4,00 | 4,00 |
| Е | Технические параметры создания продукта | 0 | 16,00 | 17,00 |
| F | Параметры сохранения и форматы | 0 | 8,00 | 8,00 |
| G | Soft skills | 4 | 0 | 4,00 |
| Итого = | | 50 | 50 | 100 |

4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

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

Раздел А — Творческий процесс

1. A.1 Идеи и оригинальность проекта
2. A.2 Понимание целевого рынка
3. A.3 Единство и связь между всеми заданиями (если применимо)

Раздел В — Итоговый дизайн

1. B.1 Качество визуальной композиции (эстетические свойства, баланс) проекта
2. B.2 Визуальное впечатление и информативность проекта
3. B.3 Качество печатного оформления проекта (выбор шрифта, читаемость, форматирование)
4. B.4 Качество цветов в проекте (подбор, баланс, гармоничность)
5. B.5 Качество презентации в макете или трехмерной сборке

Раздел С — Технические параметры создания продукта

1. C.1 Разрешение изображений в виде ссылки, встроенных или оригинальных изображений в соответствии с требованиями задания
2. C.2 Режим цветового воспроизведения (RGB, CMYK) изображений в соответствии с требованиями задания
3. C.3 Размеры изображения или элемента в соответствии с требованиями задания
4. C.5 Конечные размеры макета в соответствии с требованиями задания
5. C.6 Наличие всего указанного текста в задании
6. C.7 Наличие всех указанных элементов в задании

Раздел D — Печать и макетирование

1. D.1 Установка распечаток на картоне для презентации
2. D.2 Представление только распечаток
3. D.3 Сборка трехмерной модели (компьютерное или ручное проектирование)

Раздел Е — Знание технических параметров при печати

1. E.1 Значение выпуска за обрез в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании
2. E.2 Линии сгиба, метки обрезки и совмещения представлены в соответствии с требованиями задания
3. E.3 Значение треппинга в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании
4. E.4 Значение оверпринта в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании
5. E.5 Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF соответствуют указаниям в задании
6. E.6 Метки реза соответствуют указаниям в задании

Раздел F — Сохранение и формат файла

1. F.1 Все файлы сохранены в требуемом формате согласно заданию
2. F.2 Профиль ICC в изображениях, PDF или макетном файле соответствует указаниям в задании
3. F.3 Сохранение в указанном формате PDF согласно заданию
4. F.4 Папка готовой работы сохранена согласно заданию

Раздел G — Soft skills

1. G.1 Соблюдение техники безопасности
2. G.2 Бережливое производство
3. G.3 Организация рабочего места
4. G.4 Качество профессиональной коммуникации

4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ

Наставник не оценивает участника из своей организации.

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.

Оценка знаний участника проводится через теоретическое и практическое выполнение Конкурсного задания.

5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание содержит модули:

* 1. Логотип и дизайн упаковочного пакета
  2. Информационный дизайн (разработка дизайна открытки)
  3. Информационный дизайн (разработка дизайна афиши)

5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Общие требования:

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;
* Дизайн большинства видов печатных изделий - эмблемы и логотипы, элементы корпоративного имиджа (фирменные бланки, визитные карточки и т.д.), постеры, реклама, папки, указатели
* Графический дизайн в трехмерном формате (упаковки, пакеты для продуктов и т.д.).

6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ

6.1. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

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

* Техническое описание;
* Конкурсные задания;
* Инструкция по охране труда и технике безопасности;

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

Специфичные требования отсутствуют.

8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

Оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания участники чемпионата предоставляют самостоятельно.

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

1. Стол
2. Стул
3. Компьютер (ноутбук)
4. Принтер
5. Сетевые фильтры
6. Графический планшет (если есть необходимость)
7. Белая бумага А4 (разной плотности)
8. Простые карандаши
9. Ластик
10. Цветные карандаши и/или фломастеры
11. Ножницы детские
12. Белая бумага А3
13. Коврик настольный (любой)

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.

Ответственный от ОУ 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.