

Приложение
к условиям проведения заключительного
этапа Республиканского конкурса
технического творчества учащейся молодежи
«Инженеры будущего»

Конкурсные задания по номинации
«Графический дизайн»

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.

В конкурсе принимают участие учащиеся в возрасте от 14 до 18 лет (включительно).

Конкурсное задание включает в себя выполнение двух заданий, связанных общей темой. Тема заданий определяется членами жюри.

На выполнение конкурсного задания отводится:

1-е задание - 4 часа

2-е задание - 4 часа

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 -10 листов;

гелевая ручка -1 шт.;

линейка длиной 20 см -1 шт.;

графитовый карандаш -1 шт.;

ластик -1шт.;

точилка -1шт.

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».

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

В соответствии с заданием разработать фирменную символику: логотип (эмблема) организации, мероприятия. Оригиналы сохраняются в рабочую папку. Время на выполнение задания - 4 (четыре) часа.

Участникам конкурса предлагается:

создать логотип и фирменный паттерн (графический прием) в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;

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);

текстовые элементы логотипа перевести в кривые;

сохранить макет с визуализацией фирменного стиля в формате PDF, не изменяя имени файла;

написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo_text.

Конкурсное задание 2. «Информационный дизайн».

В соответствии с заданием разработать дизайн серии рекламной продукции для мероприятия. Время на выполнение задания - 4 (четыре) часа.

Участникам конкурса предлагается:

разработать дизайн оформления баннера, используя разработанный фирменный стиль;

выбрать итоговую идею и выполнить макет в программе растровой или векторной графики. Разработанный макет масштабировать для двух других предложенных форматов (например, исходный – вертикальный А4, второй – горизонтальный А3, третий – 90×150мм) сохраняя идею исходного баннера; имя файла РЕКЛАМА (оригиналы сохраняются);

сохранить макеты в формате PDF, не меняя названия;

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 брендбук	40
задание № 2 «Информационный дизайн»	60

Критерии оценки задания №1 «Фирменный стиль и продукты брендбука»

	Критерии	Максимальное количество баллов
1	Уникальность, современность логотипа и паттерна (графического приема) (далее – элементы фирменного стиля). Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных)	5
2	Беглость – количество и разнообразие (гибкость) идей. Оцениваются эскизы элементов фирменного стиля Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи	2
3	Соответствие цели задания. Элементы фирменного стиля. Универсальность элементов фирменного стиля (возможность размещения эмблемы на сайте, на фирменной одежде и т.д.)	2
4	Простота восприятия элементов фирменного стиля Легкость запоминания элементов фирменного стиля	3
5	Гармоничность цветового решения элементов фирменного стиля	5
6	Оригинальность графического решения	5
7	Уравновешенность композиции элементов фирменного стиля	4
8	Владение программными средствами (программы для работы с растровой или векторной графикой)	3
9	Соответствие техническим требованиям (размер макета, текстовые элементы переведены в кривые, цветовая модель CMYK)	2
10	Наличие модульной сетки для логотипа	1
11	Наличие эскизов (минимум два эскиза)	1
12	Наличие текстового описания	2
13	Наличие итогового файла в векторном формате	1
14	Наличие итогового файла в PDF-формате	1
15	Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя)	3
	Максимальная сумма баллов	40

Критерии оценки задания №2 «Информационный дизайн»

	Критерии	Максимальное количество баллов
1	Уникальность, современность макетов Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных)	10
2	Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи	10
3	Гармоничность цветового решения макетов Оригинальность графического решения Выразительность композиционного решения оформления	10
4	Креативность текстовой информации (слоган, рекламный текст)	5
5	Гармоничность применения шрифтов	5
6	Качество прорисовки проекта Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта	5
7	Владение программными средствами (программы для работы с растровой и векторной графикой)	5
8	Наличие всех макетов	3
9	Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, размер макетов, текстовые элементы переведены в кривые, цветовая модель CMYK)	2
10	Наличие текстового описания (в файле или в папке)	1
11	Наличие итогового файла в векторном формате Наличие итогового файла в PDF-формате	1
12	Минимальное время выполнения задания	3
	Максимальная сумма баллов	60

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.