# ПРИЛОЖЕНИЕ 6

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2024»

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН 10 КЛАСС

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

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.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

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

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Acrobat, Adobe Photoshop, Corel DRAW, Adobe Illustrator CC и др. – 1 шт.;
* USB-флеш-накопитель (емкостью не менее 4ГБ) – 1 шт.;
* сетевой фильтр (удлинитель), 5 м – 1 шт.

1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

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 – «Первые буквы ФИО + код региона», в папке содержатся «Задание 1» и «Задание 2», в которых содержатся «Рабочая» и «Итоговая» папки.

4.1 ЗАДАНИЕ 1

* Создать макет логотипа в программе векторной или растровой графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;
* Подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной и монохромный варианты логотипа на формате А4;
* Текстовые элементы логотипа перевести в кривые;
* Сохранить файл лого в формате PNG (JPEG);
* 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.

4.2 ЗАДАНИЕ 2

В соответствии с заданием разработать дизайн информационного плаката мероприятия:

* разработать дизайн оформления плаката, используя созданный логотип;
* выбрать итоговую идею и выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла PLAKAT (оригиналы сохраняются);
* сохранить файл в формате PNG (допускается JPEG);
* 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 судей для окончательной оценки работ.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

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 главный судья соревнований.

|  |  |
| --- | --- |
| Показатели и критерии оценок конкурса  «Графический дизайн»  Максимальное количество баллов | 100 |
| Из них:  задание 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука» | 40 |
| задание 2 «Информационный дизайн» | 60 |

Критерии оценки задания 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1 | Уникальность, современность логотипа  Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных) | 5 |
| 2 | Беглость – количество и разнообразие (гибкость) идей. Оцениваются эскизы логотипа  Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи | 2 |
| 3 | Соответствие цели задания. Логотип.  Универсальность логотипа (возможность размещения эмблемы на сайте, на форменной одежде и т.д.) | 2 |
| 4 | Простота восприятия логотипа  Легкость запоминания логотипа | 3 |
| 5 | Гармоничность цветового решения логотипа | 5 |
| 6 | Оригинальность графического решения | 5 |
| 7 | Уравновешенность композиции логотипа | 4 |
| 8 | Владение программными средствами (программы для работы с растровой или векторной графикой) | 3 |
| 9 | Текстовые элементы переведены в кривые | 1 |
| 10 | Цветовая модель CMYK | 1 |
| 11 | Наличие модульной сетки для логотипа | 1 |
| 12 | Наличие эскизов (минимум два эскиза) в папке | 1 |
| 13 | Наличие текстового описания (в файле или в папке) | 2 |
| 14 | Наличие итогового файла в векторном или растровом форматах | 1 |
| 15 | Наличие итогового файла в PDF и PNG (JPEG) форматах | 1 |
| 16 | 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 афиши  Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных) | 10 |
| 2 | Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи | 10 |
| 3 | Гармоничность цветового решения афиши  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 | Текстовые элементы переведены в кривые  Цветовая модель CMYK | 1 |
| 9 | Наличие текстового описания (в файле или в папке) | 2 |
| 10 | Наличие итогового файла в векторном формате  Наличие итогового файла в PDF и PNG (JPEG) форматах | 1 |
| 11 | Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя) | 3 |
| 12 | Минимальное время выполнения задания | 3 |
|  | Максимальная сумма баллов: | 60 |

1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

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 главный судья.