



worldskills
Russia



ТЕХНИЧЕСКОЕ
ОПИСАНИЕ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Организация «WorldSkills Russia» в соответствии с Уставом WorldSkills Russia, Регламентом и Правилами конкурса, приняла следующие минимальные требования к профессиональной компетенции «Графический дизайн» для конкурса «WorldSkills».

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ	4
1.1. Название и описание компетенции.....	4
1.3. Сопроводительная документация.....	5
2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ	6
2.1. Требования к квалификации.....	6
2.2. Теоретические знания.....	7
2.3. Практическая работа.....	7
3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ	12
3.1. Формат и структура Конкурсного задания.....	12
3.2. Требования к проекту Конкурсного задания.....	13
3.3. Разработка конкурсного задания.....	16
3.4. Схема выставления оценок за конкурсное задание.....	17
3.5. Утверждение конкурсного задания.....	17
3.6. Выбор конкурсного задания.....	17
4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ	18
4.1. Дискуссионный форум.....	18
4.2. Информация для участников конкурса.....	18
4.3. Конкурсные задания.....	18
5. ОЦЕНКА	19
5.1. Критерии оценки.....	19
5.3. Критерии оценки мастерства.....	23
5.4. Регламент оценки мастерства.....	24
6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ	25
7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ	26
7.1. Инфраструктурный лист.....	26
7.2. Материалы, оборудование и инструменты, которые участники имеют при себе в своем инструментальном ящике.....	26

7.4. Материалы и оборудование, запрещенные на площадке.....	27
7.5. Примерная схема площадки соревнований в рамках компетенции.....	28
7.6. ПРАВИЛА, СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ДЛЯ КОМПЕТЕНЦИИ.....	29
8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ.....	31
8.1. Максимальное вовлечение посетителей и журналистов.....	31
Приложение к Техническому описанию компетенции	22

Дата вступления в силу: протокол №7 от 21 марта 2017.

(подпись)

Тымчиков Алексей Юрьевич,

Технический директор WorldSkills Russia

Copyright © 2016 СОЮЗ «ВОРЛДСКИЛЛС РОССИЯ»
Все права защищены.

Любое воспроизведение, переработка, копирование, распространение текстовой информации или графических изображений в любом другом документе, в том числе электронном, на сайте или их размещение для последующего воспроизведения или распространения запрещено правообладателем и может быть осуществлено только с его письменного согласия

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Название и описание компетенции

1.1.1 Название профессионального навыка:

Графический дизайн

1.1.2. Описание компетенции

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 он-лайн. 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 он-лайн. 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, проектное 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. Область применения

1.2.1. В этом документе содержится информация о стандартах, необходимых для участия в настоящем чемпионате по компетенции, и принципах, методах и процедурах оценки, которые регламентируют проведение чемпионата.

Каждый эксперт и конкурсант должен знать и понимать настоящее техническое описание

1.3. Сопроводительная документация

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

- «World Skills Russia», Правила проведения конкурса;
- «World Skills International», «World Skills Russia»: онлайн-ресурсы, указанные в данном документе;
- Правила техники безопасности и охраны труда.

2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ

Конкурс проводится для демонстрации и оценки квалификации в данном виде мастерства. Конкурсное задание состоит только из практических заданий.

2.1. Требования к квалификации

В ходе выполнения одного или нескольких модулей задания, перечисленных ниже, будут подвергаться проверке следующие навыки:

Конкурсант обязан знать и понимать:

- принципы работы с клиентом и учитывать его потребности при разработке дизайна;
- различные целевые рынки и элементы дизайна, удовлетворяющие каждое направление рынка.
- принципы эстетического и творческого дизайна
- концепцию и конкретные элементы дизайна
- общие требования для печати и технические стандарты для изготовления продукции
- различные форматы сохранения файлов для изображений, иллюстраций и макетов
- правила оформления текста и элементов текстовой информации
- как применять творческие способности в разработке дизайна сайта, используя цвет, типографику и графику при создании контента

Конкурсант обязан уметь:

- Выбрать идею, которая может быть реализована в отведенное время.
- Выбрать фирменные цвета, связанные с оригинальной идеей и целевым рынком.
- Выбрать формат издания, чтобы сделать его читаемым и последовательным.
- Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции.
- Сохранять оригинальную дизайнерскую идею и увеличить ее визуальное воздействие.
- Транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн.
- Нарисовать или перерисовать логотипы, графики, диаграммы, карты или любой другой графический элемент в Векторном формате.
- Создать оригинальные иллюстрации или фон, используя векторные приложения.
- Создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.
- Создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях.
- Создавать специальные элементы дизайна.
- Настраивать разрешение и цветовой режим изображения.
- Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя подходящий цвет ICC профиля.
- Использовать точные измерения.

- Использовать RGB, CMYK и Плассечные Цвета.
- Добавлять необходимые линии обрезки или линии складывания в макете.
- Завершать и располагать элементы текстовой и графической информации.
- Собирать 2D элементы для создания 3D-макета.
- Подготавливать итоговую презентацию упаковки в 3D-макете.
- Планировать и аргументировать концепт дизайна шаблона сайта.
- Уметь создавать карандашные и выклеенные макеты изданий.

2.2. Теоретические знания

2.2.1 Теоретические знания необходимы, но они не подлежат отдельному тестированию.

2.2.2 Знание правил и постановлений по отрасли не проверяется.

2.3. Практическая работа

Практические задания даются в формате технического описания создания продукта графического дизайна, электронных файлов с текстовой и иллюстрационной информацией. Для получения информации из этих источников понадобится умение чтения руководства и технического задания.

Итоговые файлы должны быть представлены в виде электронных файлов и распечаток.

2.4 СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS (WSSS)

WSSS определяет знание, понимание и конкретные компетенции, которые лежат в основе лучших международных практик в отношении технического и профессионального выполнения работы. В ней должно отражаться общее понимание того, что соответствующие рабочие функции или виды деятельности представляют для промышленности и бизнеса (www.worldskills.org/WSSS).

Цель соревнования по компетенции — отражение лучших международных практик согласно спецификации стандартов WorldSkills в той степени, которая может быть реализована. Следовательно, спецификация стандартов является руководством для необходимого обучения и подготовки для соревнования по компетенциям.

В соревновании по компетенциям оценка знаний и понимания осуществляется посредством оценки выполнения работы. Отдельных тестов на знание и понимание не предусмотрено.

Спецификация стандартов WorldSkills поделена на разделы с заголовками и добавленными ссылочными номерами.

Каждому разделу назначен процент от общей оценки для обозначения его относительной важности в рамках WSSS. Сумма всех процентных оценок составляет 100.

Схема выставления оценок и конкурсное задание оценивают только те компетенции, которые изложены в Спецификации стандартов. Они должны отражать Спецификацию

стандартов настолько всесторонне, насколько допускают ограничения соревнования по компетенции.

Схема выставления оценок и конкурсное задание будут следовать распределению оценок в рамках Спецификации стандартов до практически возможной степени. Допускаются колебания в пределах пяти процентов при условии, что они не исказят оценку, заданную условиями Спецификации стандартов.

РАЗДЕЛ		ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ВАЖНОСТЬ (%)
1	Организация работы и управление	10
	Исполнитель должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"> • Нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы • Временные ограничения, действующие в отрасли • Специфические условия отрасли • Природу и цели технических условий заказчика и проектов • Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов • Методы работы в рамках ограничений, действующих в организации • Методы работы в группе для достижения общей цели 	
	Исполнитель должен уметь: <ul style="list-style-type: none"> • Понимать технические условия заказчика и проекта • Выдерживать графики реализации проектов • Действовать самостоятельно и профессиональным образом • Организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений • Понимать проекты в направлении определения путей минимизации затрат и рационализации расходов для заказчика и компании • Устранять отставания от графика • Решать проблемы и адаптироваться к изменениям в проекте • Справляться с многозадачностью • Демонстрировать умение распоряжаться временем • Изучать проект, чтобы иметь основные сведения о нем 	
2	Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений	10
	Исполнитель должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"> • Важность умения внимательно слушать • Методы изучения проекта и получения разъяснений / вопросы заказчику • Как наглядно представлять и истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, которые соответствуют его требованиям относительно конструкции и сокращения расходов • Значение построения и поддержания продуктивных рабочих отношений 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Важность разрешения недопониманий и конфликтных ситуаций • Как обеспечить то, чтобы команда успешно изучала проект и получала основные сведения о нем 	
	<p>Исполнитель должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать навыки повышения грамотности для: <ul style="list-style-type: none"> • Соблюдения документальных инструкций к проекту • Понимания инструкции по организации рабочего места и другой технической документации • Осведомленности о последних рекомендациях по отрасли • Возможности кратко знакомить с ними заказчика и подтвердить его проектные решения • Использовать навыки устного общения для: <ul style="list-style-type: none"> • Умения наладить логическое и легкое для понимания общение • Обеспечения конфиденциальности при общении с заказчиком • Организации и проведения презентации для заказчика • Постановки надлежащим образом вопросов заказчику • Использования настойчивости и такта при общении с заказчиком • Показа визуальной разработки посредством эскизов 	
3	Решение проблем	10
	<p>Исполнитель должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса • Как решать вопросы небольшой сложности, связанные с ПО и печатью 	
	<p>Исполнитель должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать аналитические навыки для определения требований технических условий • Использовать навыки решения проблем для нахождения решения, отвечающего требованиям, вытекающим из технических условий • Использовать навыки организации рабочего времени • Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии 	
4	Инновация, творческий подход и разработка	25
	<p>Исполнитель должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тенденции усовершенствований и направления развития в отрасли • Как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию • Принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях • Разные целевые рынки и элементы проекта оформления, которые отвечают требованиям каждого рынка • Протоколы поддержки корпоративной идентичности, инструкции по 	

	<p>бренду и стилю</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как обеспечить единый подход и улучшить проект • Принципы творческого подхода к разработке оформления, которое доставляет удовольствие • Современные тенденции, используемые при разработке • Принципы и элементы разработки оформления • Стандартные размеры, форматы и установки, в большинстве случаев используемые в отрасли 	
	<p>Исполнитель должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию • Создавать (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме • Анализировать целевой рынок и продукт, подлежащий разработке • Создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку • Учитывать влияние каждого элемента, добавляемого в процессе разработки • Использовать все требуемые для создания проекта элементы • Уважать имеющиеся инструкции по поддержке корпоративной идентичности и стиля • Сохранить концепцию оригинального оформления и улучшить внешнюю привлекательность • Трансформировать идею в креативное и приятное оформление 	
5	Технические аспекты и конечный результат	45
	<p>Исполнитель должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технологические тенденции и направления развития в отрасли • Различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения • Стандарты выполнения презентаций для заказчика • Обработку и редактирование изображения • Соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие • Цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC • Метки печати и метки под обрез • Тиснения, позолоты и лаки • Приложения ПО • Различные типы бумаги и поверхностей (субстратов) 	
	<p>Исполнитель должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать макеты прототипов для презентации • Макетировать в соответствии со стандартами презентации 	

	<ul style="list-style-type: none">• Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати• Корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям• Вносить корректировку цветов в файл• Сохранять файлы в соответствующем формате• Использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом• Организовывать и поддерживать структуру папок в директориях ПК (для итогового вывода продукта и архивирования)	
	Итого	100

3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

3.1. Формат и структура Конкурсного задания

Разработка Конкурсного задания происходит в соответствии с разделами 3 и 4. Эти замечания являются дополнительными.

Будь то обособленная единица или ряд обособленных или связанных модулей, конкурсное задание обеспечивает оценку компетенции в каждом разделе Спецификации стандартов WorldSkills (WSSS).

Цель Конкурсного задания — предоставить полные и сбалансированные возможности для оценки и выставления оценки по Спецификации стандартов в соответствии со Схемой выставления оценки. Взаимосвязь между Конкурсным заданием, Схемой выставления оценки и Спецификацией стандартов будет ключевым показателем качества.

Конкурсное задание не должно охватывать области вне Спецификации стандартов или влиять на баланс оценок в ее рамках иначе, чем указано в разделе 2.

Конкурсное задание позволяет оценивать знание и понимание исключительно посредством их применения в рамках практической работы.

Конкурсное задание не оценивает знание правил и норм WorldSkills.

В данном Техническом описании отмечены все аспекты, влияющие на способность Конкурсного задания обеспечить весь процесс оценивания согласно Спецификации стандартов. См. раздел 2.2.

Формат (структура) Конкурсного задания представляет собой последовательность трех или четырех отдельных модулей на первые три дня Соревнования. Некоторые модули могут включать несколько из перечисленных ниже направлений.

- Дизайн изданий и новые медиа-технологии (обложка или внутренняя полоса журнала, брошюра, меню ресторана, буклет и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги или с использованием рулонной офсетной печатной машины с применением составных или плашечных цветов (заголовки, подзаголовки, текст, изображение, графика, таблицы, основной элемент и т.д.).
- Дизайн упаковки (стандартный ящик, лоток, разрывная упаковка, этикетка и т.д.)
- с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом флексографии с применением составных или плашечных цветов (тексты и заголовки, состав, название бренда, изображения, штрих-коды, линия разъема и т.д.)
- Корпоративный и информационный дизайн (визитная карточка, логотип, фирменный бланк, указатели, символы, графики, таблицы и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо методом шелкографии с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста, иллюстрация, создание логотипа, символ, векторный рисунок и т.д.)
- Дизайн для рекламы и демонстраций (постеры, транспаранты, билборды, автомобильная картография, рекламные объявления на всю полосу, большой формат и т.д.) с печатью с полистной подачей бумаги с использованием рулонной офсетной печатной машины либо на

струйном плоттере с применением составных и (или) плашечных цветов (несколько строк текста или слоган, обработка изображений или фотомонтаж, работа с большими файлами и т.д.)

3.2. Требования к проекту Конкурсного задания

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;
- Трассировку и векторизацию пиксельных логотипов и простых изображений (символы, значки);
- Конвертацию цифровых рукописей в типографские тексты;
- Дизайн большинства видов печатных изделий, таких как книги и книжные обложки, журналы и обложки журналов, газеты, эмблемы и логотипы, элементы корпоративного имиджа (фирменные бланки, визитные карточки и т.д.), постеры, реклама, папки, указатели и т.д.
- Графический дизайн в трехмерном формате (упаковки, пакеты для продуктов и т.д.)

На четвертый день разрабатываются и испытываются новые форматы и инициативы. В этот день оценивание не проводится. Предполагается, что такие испытания помогут усовершенствовать стратегии оценивания в последующих чемпионатах с заблаговременной проверкой изменений. Они могут включать в себя следующие разделы (список не является исчерпывающим):

- Новые медиа-технологии: интерактивный In Design и т.д.;
- Командную работу на международном уровне;
- Обмен информацией между Конкурсантами;
- Фотографию: командную работу и обработку изображений (расширенный функционал Photoshop);
- Использование Интернета как источник вдохновения;
- Обмен источниками вдохновения, технологиями и т.д.;
- Обмен и командную работу в сфере веб-дизайна, создания динамических изображений и т.д.;
- Новые идеи в сфере дизайна;
- Конкурсанты вносят предложения по Конкурсным заданиям для последующих Чемпионатов.

Модуль 1 (4 часа). Фирменный стиль и продукты бренбдука:

Данные:

- Информация о деятельности заказчика
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

Выполняемая работа:

- Создание логотипа компании заказчика
- Формирование правил использования логотипа
- Создание продуктов брендбука
- Создание макетов сувенирной продукции.

Ожидаемые результаты:

- Рабочие файлы продуктов
- Pdf-файлы
- Распечатки продукции
- Презентационный щит

Модуль 2 (4 часа). Информационный дизайн:

Данные:

- Текстовая информация
- Иллюстрационный материал
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

Выполняемая работа:

- Создание элементов рекламной продукции
- Создание интерактивного баннера для веб-сайтов
- Создание страницы сайта
- Создание элементов дизайна электронного приложения

Ожидаемые результаты:

- Рабочие файлы продуктов
- Pdf-файлы и jpg-файлы
- Электронные версии
- Распечатки продукции

Модуль 3 (4 часа). Многостраничный дизайн:

Данные:

- Текстовая информация
- Иллюстрационный материал
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

Выполняемая работа:

- Создание обложки
- Спуск полос многостраничного издания
- Отрисовка графических элементов

Ожидаемые результаты:

- Рабочий файл многостраничного издания
- Pdf-файл
- Распечатка продукции

Модуль 4 (4 часа). Упаковка:

Данные:

- Текстовая информация
- Иллюстрационный материал
- Перечень обязательных элементов продукта
- Технические параметры создания и сохранения продукта
- Необходимая дополнительная информация.

Выполняемая работа:

- Чертеж развертки упаковки
- Отрисовка необходимых элементов
- Создание макета упаковки

Ожидаемые результаты:

- Рабочий файл развертки упаковки

- Pdf-файл
- Склеенный макет упаковки

Формат вывода

Использование программных продуктов AdobePhotoshop, Illustrator, InDesign.

Версию определяет Главный эксперт за 6 месяцев до конкурса.

- Техническое задание, отпечатанное на принтере, формат А4
- Распечатка продуктов на формат А3
- Файлы, компоненты, и т.п. согласно инструкциям для конкурсного задания
- В ходе конкурса каждому участнику разрешается получить не больше двух контрольных распечаток продуктов графического дизайна. Финальная распечатка происходит в конце каждого модуля соревнований

3.3. Разработка конкурсного задания

Конкурсное задание необходимо составлять по образцам, представленным «WorldSkills Russia».

Используется для текстовых документов шаблон формата Word.

3.3.1. Кто разрабатывает конкурсные задания / модули

Конкурсное задание разрабатывается внешним (-и) разработчиком (-ами) Конкурсного задания под надзором менеджера компетенций. Конкурсное задание должно быть составлено в соответствии с глоссарием и ведомостями оценок.

3.3.2. Как и где разрабатывается конкурсное задание / модули

Конкурсное задание или модули разрабатываются независимым (-и) разработчиком (-ами).

Менеджер компетенций руководит работой независимого (-ых) разработчика (-ов), обеспечивая охват содержанием всех необходимых тем и равномерное и справедливое распределение содержания по модулям. Конкурсное задание предполагает оценку широкого спектра творческих и технических компетенций, а также навыков применения ПО.

3.3.3. Когда разрабатывается конкурсное задание

ВРЕМЯ	ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
За девять (9) месяцев до Чемпионата	Менеджер компетенции находит независимого (-ых) разработчика (-ов) модулей.
За шесть (6) месяцев до Чемпионата	Независимый (-ые) разработчик (-и) определяет тему или направление для каждого модуля.
За два (2) месяца до Чемпионата	Осуществляется разработка Конкурсного задания; Менеджер компетенции предоставляет отзыв.
За (1) один месяц до Чемпионата	Модули Конкурсного задания отправляются

	Директору чемпионата.
На Чемпионате	Модули Конкурсного задания представляются Экспертам.

Последовательность модулей определяется временными ограничениями по ходу Чемпионата.

3.4. Схема выставления оценок за конкурсное задание

Каждое конкурсное задание должно сопровождаться проектом схемы выставления оценок, основанным на критериях оценки, определяемой в Разделе 5.

3.4.1. Проект схемы выставления оценок разрабатывает лицо (лица), занимающееся разработкой конкурсного задания.

3.4.2 Схемы выставления оценок необходимо подать в АСУС (Автоматизированная система управления соревнованиями) до начала конкурса.

3.5. Утверждение конкурсного задания

Свидетельством утверждения служит составление расписания с указанием ожидаемого количества времени на реализацию каждого из этапов производства. Расписание является не частью Конкурсного задания, а приложением к нему.

3.6. Выбор конкурсного задания

Не применимо.

3.7. Обнародование конкурсного задания

Конкурсное задание не обнародуется.

3.8. Согласование конкурсного задания (подготовка к конкурсу)

Координация Конкурсного задания осуществляется Менеджером компетенции, отвечающим за обеспечение соблюдения требований раздела второго "Компетенция и объем работ".

3.9. Изменение конкурсного задания во время конкурса

Не применимо.

3.10. Материала или инструкции производителя

Спецификации к аппаратному и программному обеспечению предоставляются Экспертам в инфраструктурном листе Организатором Чемпионата.

4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

4.1. Дискуссионный форум

До начала конкурса все обсуждения, обмен сообщениями, сотрудничество и процесс принятия решений по компетенции происходят на дискуссионном форуме, посвященном соответствующей специальности (<http://forum.worldskillsrussia.org>). Все решения, принимаемые в отношении какого-либо навыка, имеют силу лишь будучи принятыми на таком форуме. Модератором форума является Главный эксперт WSR (или Эксперт WSR, назначенный на этот пост Главным экспертом WSR). Временные рамки для обмена сообщениями и требования к разработке конкурса устанавливаются Правилами конкурса.

4.2. Информация для участников конкурса

Всю информацию для зарегистрированных участников конкурса можно получить в Центре для участников (<http://www.worldskills.org>).

Такая информация включает в себя:

- Правила Чемпионата
- Технические описания
- Схемы выставления оценок
- Конкурсные задания
- Инфраструктурный лист
- Политику WorldSkills в области охраны труда, техники безопасности и защиты окружающей среды и Нормативные положения
- Прочую информацию, относящуюся к Чемпионату

4.3. Конкурсные задания

Обнародованные конкурсные задания можно получить на сайте [worldskills.org](http://www.worldskills.org) (<http://www.worldskills.org/testprojects>) и в Центре для участников (<http://www.worldskills.org/competitorcentre>).

5. ОЦЕНКА

В данном разделе описываются роль и место схемы выставления оценки, как эксперты оценивают работу конкурсантов, демонстрируемую посредством конкурсного задания, и процедуры и требования к выставлению оценки.

Схема выставления оценки — это ключевой инструмент Чемпионата WorldSkills, напрямую связанный со стандартами мастерства. Она предназначена для назначения оценок по каждому оцениваемому аспекту исполнения в соответствии с коэффициентами Спецификации стандартов.

Схема выставления оценок устанавливает параметры для создания Конкурсного задания путем отражения коэффициентов в Спецификации стандартов. В зависимости от специфики профессии и потребностей ее оценки, первоначально может быть целесообразным разработать более подробную Схему выставления оценки в качестве руководства по проектированию Конкурсного задания. Либо первоначальный проект Конкурсного задания может основываться на эскизной Схеме выставления оценок. С этого момента Схема выставления оценки и Конкурсное задание должны разрабатываться вместе.

Схема выставления оценки и Конкурсное задание могут разрабатываться одним человеком, группой или всеми Экспертами. Подробная и окончательная Схема выставления оценок и Конкурсное задание подлежат утверждению Экспертным жюри в полном составе до направления на независимую оценку качества. Исключение из этого процесса составляют соревнования по компетенциям, в которых участвует независимый проектировщик для разработки Схемы выставления оценки и Конкурсного задания, когда Менеджер компетенции утверждает окончательные версии Схемы выставления оценки и Конкурсного задания и гарантирует их качество.

Кроме того, экспертов поощряют представлять свои схемы оценки и конкурсные задания для обсуждения и предварительного утверждения задолго до соревнования, дабы избежать на поздних стадиях разочарований или неудач. Кроме того, на данном промежуточном этапе им рекомендуется работать с консультантами по компетенции, чтобы воспользоваться всеми преимуществами информационной системы Чемпионата (CIS).

Во всех случаях полная и утвержденная Схема выставления оценки должна быть введена в информационную систему Чемпионата (CIS) до начала Чемпионата при помощи стандартной электронной таблицы CIS или иных оговоренных методов. За реализацию данного процесса отвечает Менеджер компетенции.

5.1. Критерии оценки

Основные заголовки схемы оценки — это критерии оценки. Эти заголовки формируются в сочетании с Конкурсным заданием. В одних соревнованиях по компетенции критерии оценки могут походить на заголовки раздела в Спецификации стандартов; в других — полностью отличаться. Как правило, используется от пяти до девяти Критериев оценки. Независимо от того, совпадают ли они с заголовками, Схема выставления оценки должна отражать коэффициенты Спецификации стандартов.

Критерии оценки создаются лицом (группой лиц), разрабатывающим схему оценки, который может свободно определять критерии, являющиеся, по его мнению, наиболее подходящими для оценки конкурсного задания. Каждый Критерий оценки обозначается буквой (А-И).

Сводная ведомость оценок, подготавливаемая информационной системой Чемпионата (CIS), включает перечень критериев оценки.

Оценки, назначаемые каждому критерию, рассчитываются информационной системой Чемпионата. Это будет нарастающая сумма оценок, присуждаемая каждому аспекту оценки в рамках критерия оценки.

СУБКРИТЕРИИ

Каждый критерий оценки подразделяется на один или более субкритериев. Каждый субкритерий становится заголовком ведомости оценок WorldSkills.

Для каждой ведомости оценок (субкритерий) задается день, в который она будет заполняться.

Каждая ведомость оценок (субкритерий) содержит аспекты, которые необходимо оценить с проставлением отметки по измеримым параметрам или по судейской оценке. Некоторые субкритерии включают аспекты, которые оцениваются путем измерений либо принятием соответствующего решения; в этом случае в ведомости оценок имеется место для обеих оценок.

АСПЕКТЫ

Каждый аспект подробно определяет одну позицию, которая будет оцениваться и отмечаться вместе с оценками или инструкциями по порядку присуждения оценок. Аспекты оцениваются либо по измеримым параметрам, либо по судейской оценке, и появляются в соответствующей ведомости оценок.

В ведомости оценок подробно перечисляется каждый оцениваемый аспект вместе с присужденной отметкой и ссылкой на раздел компетенции согласно Спецификации стандартов.

Сумма оценок, присужденных каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции в Спецификации стандартов. Она будет отображаться в Таблице распределения оценок Системы информационной поддержки Чемпионата в следующем формате при проверке Схемы выставления оценок в течение восьми недель, предшествующих Чемпионату.

	КРИТЕРИИ								ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ НА РАЗДЕЛ	БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ	ВЕЛИЧИНА ОТКЛОНЕНИЯ	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
СТАНДАРТОВ РАЗДЕЛ СПЕЦИФИКАЦИИ	1		2,75	1,00	1,25	0,25	1,00		6,25	6,00	0,25	
	2		4,25			2,00		0,50	1,00	7,75	6,00	1,75
	3	11,00	9,75							20,75	22,00	1,25
	4			10,25	11,00					21,25	22,00	0,75
	5					9,50	10,00	1,50		21,00	22,00	1,00
	6					2,00		7,00	14,00	23,00	22,00	1,00

БАЛЛОВЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО	11,00	14,00	13,00	12,00	14,75	10,25	10,00	15,00	100,00	100,00	6,00
----------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	------

ОЦЕНКА И ВЫСТАВЛЕНИЕ ОЦЕНОК НА ОСНОВЕ СУДЕЙСКОГО РЕШЕНИЯ

В решении используется шкала 0-3. Для четкого и последовательного применения шкалы судейское решение должно приниматься с учетом:

- критериев оценки, предоставляющих подробные инструкции по каждому аспекту
- шкалы 0-3, в которой:
- 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 превышает отраслевой стандарт и оценивается как отличное

Каждый аспект оценивают три эксперта, а четвертый эксперт выступает в роли судьи, когда необходимо избежать дружественной оценки.

ОЦЕНКА И ВЫСТАВЛЕНИЕ ОЦЕНОК ПО ИЗМЕРИМЫМ ПАРАМЕТРАМ

Оценка каждого аспекта осуществляется тремя Экспертами. Если не указано иное, присуждается только максимальная оценка или ноль баллов. Там, где для присуждения частичных оценок используются эталоны, они должны быть четко определены в рамках конкретного аспекта.

ЗАВЕРШЕНИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ ОЦЕНКИ КВАЛИФИКАЦИИ

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

Раздел А — Творческий процесс

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

Раздел В — Итоговый проект

- В.1 Качество визуальной композиции (эстетические свойства, баланс) проекта

- V.2 Визуальное впечатление и информативность проекта
- V.3 Качество печатного оформления проекта (выбор шрифта, читаемость, форматирование)
- V.4 Качество цветов в проекте (подбор, баланс, гармоничность)
- V.5 Качество обработки изображений (ретушь, клонирование, наложение, настройки цвета т.д.)
- V.6 Качество перевода изображений в векторный формат
- V.7 Качество дизайна других элементов (диаграммы, графики, таблицы, карты, оформление абзаца и т.д.)
- V.8 Качество презентации в макете или трехмерной сборке

Раздел С — Использование компьютера

- C.1 Разрешение изображений в виде ссылки, встроенных или оригинальных изображений в соответствии с требованиями задания
- C.2 Режим цветового воспроизведения (RGB, CMYK) изображений в виде ссылки в соответствии с требованиями задания
- C.3 Размеры изображения или элемента в соответствии с требованиями задания
- C.4 Использование таблиц стилей или основных элементов в макете в соответствии с требованиями задания
- C.5 Конечные размеры макета в соответствии с требованиями задания
- C.6 Наличие всего указанного текста в задании
- C.7 Наличие всех указанных элементов в задании
- C.8 Применение корпоративных стандартов в контексте задания

Раздел D — Навыки ручной работы

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

Раздел E — Знания в сфере типографии

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

Раздел F — Сохранение и формат файла

- F.1 Все файлы сохранены в требуемом формате согласно заданию

F.2 Профиль ICC в изображениях, PDF или макетном файле соответствует указаниям в задании

F.3 Сохранение в указанном формате PDF согласно заданию

F.4 Папка готовой работы сохранена согласно заданию

5.3. Критерии оценки мастерства

Модуль 1 – Firmenный стиль и продукты бренбдука

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль 2 – Информационный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль 3 – Многостраничный дизайн

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание спуска полос
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль 4 – Упаковка

- Выполнение работ по техническому заданию
- Создание векторных изображений
- Обработка растровых изображений
- Создание чертежа развертки
- Знание программного обеспечения
- Макетирование продуктов
- Подготовка и печать продукта
- Соблюдение правил верстки и стандартов

5.4. Регламент оценки мастерства

Для всех модулей применяется один и тот же способ презентации; независимый (-е) разработчик (-и) выбирает(-ют) аспекты, соответствующие модулю. При наличии нескольких заданий в модуле (например, разработка логотипа и постера), аспекты могут применяться к каждому заданию при необходимости (например, критерий В.6 может применяться к логотипу (одна оценка) и постеру (вторая оценка)).

6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

См. документацию по технике безопасности и охране труда конкурса.

Отраслевые требования отсутствуют.

7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

7.1. Инфраструктурный лист

В Инфраструктурном листе перечислено все оборудование, материалы и устройства, которые предоставляет Организатор конкурса.

С Инфраструктурным листом можно ознакомиться на веб-сайте организации:
<http://www.worldskills.ru>

В Инфраструктурном листе указываются позиции и количества, запрашиваемые Менеджером компетенции от имени Экспертов для следующего Чемпионата. Организатор Чемпионата обязан постоянно обновлять информацию в Инфраструктурном листе, указывая фактическое количество, тип, бренд и модель для позиций. Позиции, поставляемые Организатором Чемпионата, приведены в отдельном столбце.

На каждом Чемпионате менеджер компетенции совместно с Техническим экспертом обязан проводить анализ, проверку и обновление инфраструктурного листа, чтобы подготовиться к следующему Чемпионату. Менеджер компетенции обязан проинформировать Директора Чемпионата от WSI о любых требованиях по увеличению пространства и (или) количества оборудования.

Инфраструктурный Лист не включает позиции, которые требуются от Конкурсантов и (или) Экспертов, и позиции, которые запрещается приносить Конкурсантам - они указаны ниже .

Конкурсанты могут принести пенал для инструментов (тулбокс), содержащий только предметы, перечисленные в пункте 8.3. Разрешается использовать тулбокс минимально возможного размера и соблюдать принципы политики WorldSkills в отношении тулбоксов.

7.2. Материалы, оборудование и инструменты, которые участники имеют при себе в своем инструментальном ящике

- Палитры Pantone или аналогичные книги образцов;
- Эскизная бумага и ручки;
- Градуировочные таблицы;
- Клавиатура;
- Планшет, устройство оцифровки, фонарик в виде авторучки, джойстик и мышь по выбору Конкурсанта;
- Нож канцелярский;
- Линейка, стальная линейка;
- Двусторонний скотч.

7.3. Материалы, оборудование и инструменты, предоставляемые Экспертами

- До Чемпионата Эксперт-компатриот передает техническому эксперту чемпионата по компетенции набор шрифтов (50 шрифтов); все наборы шрифтов доступны всем Конкурсантам во время Чемпионата.
- Всем Конкурсантам можно использовать музыкальную подборку (Эксперты могут добавлять музыку до начала соревнования). По вопросам логистики обращаться к Техническому эксперту.

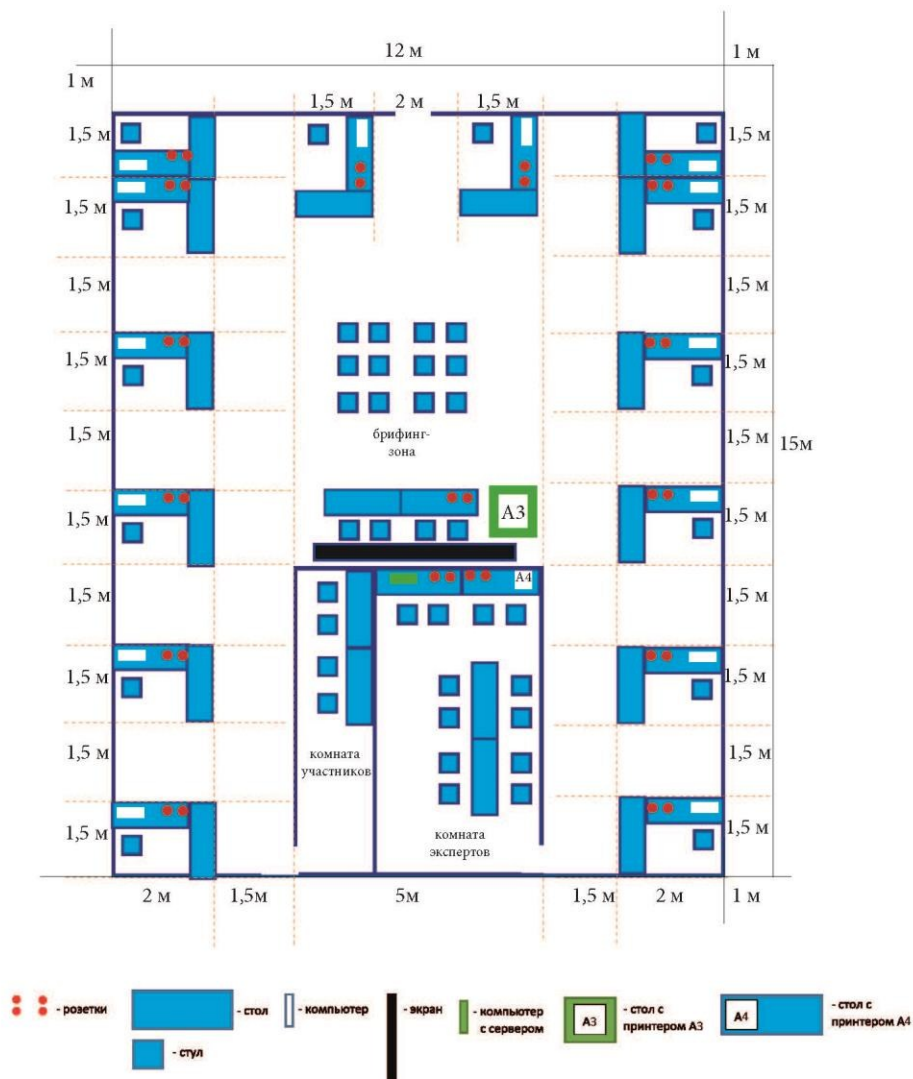
7.4. Материалы и оборудование, запрещенные на площадке

- 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.

Любые материалы и оборудование, имеющиеся при себе у участников, необходимо предъявить Экспертам. Главный эксперт имеет право запретить использование любых предметов, которые будут сочтены не относящимися к Графическому дизайну, или же могущими дать участнику несправедливое преимущество, вплоть до дисквалификации участника.

7.5. Примерная схема площадки соревнований в рамках компетенции

Компетенция Графический дизайн



7.6. ПРАВИЛА, СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ДЛЯ КОМПЕТЕНЦИИ

Правила для конкретных компетенций не должны противоречить Правилам Чемпионата или иметь приоритет перед ними. В них представлены конкретные уточнения и разъяснения в областях, которые могут изменяться от одного соревнования к другому. Они включают, в частности, персональную вычислительную технику, устройства хранения данных, доступ к Интернету, рабочие процессы и процедуры, а также управление и распределение документации.

ТЕМА/ЗАДАНИЕ	ПРАВИЛА ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Технические средства - USB, карты памяти	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам, Экспертам не разрешается приносить какие-либо цифровые устройства хранения данных (ОП, жесткие диски) на рабочую площадку.
Технические средства — персональные портативные компьютеры, планшеты и мобильные телефоны	<ul style="list-style-type: none"> • Экспертам разрешается использовать персональные портативные компьютеры, планшеты и мобильные телефоны только в помещении Экспертов. • Конкурсантам не разрешается использовать персональные портативные компьютеры, планшеты, мобильные телефоны.
Технические средства — персональные устройства для фото- и видеосъемки.	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам, Экспертам разрешается использовать персональные устройства для фото- и видеосъемки на рабочей площадке только после завершения Чемпионата в день СЗ.
Технические средства — другие устройства	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам, Экспертам запрещается приносить клавиатуры и мышь с внутренней памятью.
Инструменты / инфраструктура	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам не разрешается пользоваться Интернетом во время нахождения на рабочей площадке. • При нахождении на рабочей площадке Конкурсантам запрещается иметь при себе следующее: <ul style="list-style-type: none"> • Книги, содержащие справочную информацию по дизайну • Изображения и графические элементы Clipart • Клейк (или любое другое клеящее вещество, не соответствующее нормам безопасности) • Картон для монтажа, бумагорезальную машину или коврик для резки (а также любые другие инструменты, которые могут расцениваться как дающие Конкурсанту незаслуженное преимущество).
Чертежи, записи	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурсантам ни при каких обстоятельствах не разрешается приносить на рабочую площадку заметки. Все заметки, которые делают конкурсанты за рабочей станцией, не должны покидать стола конкурсанта.

	<p>Выносить заметки с рабочей площадки до окончания соревнования в день СЗ запрещено.</p>
Отказ оборудования	<ul style="list-style-type: none"> ● В случае отказа оборудования конкурсанты должны немедленно поставить в известность экспертов об этом, подняв руку. Эксперты зафиксируют время, в течение которого Конкурсант не мог использовать свое оборудование. Время, потерянное из-за отказа оборудования, будет предоставлено конкурсанту по окончании стандартного времени на модуль. Дополнительное время на работу, не сохраненную до отказа оборудования, предоставляться не будет.
Охрана труда, техника безопасности и защита окружающей среды	<ul style="list-style-type: none"> ● См. Политику WorldSkills в области охраны труда, техники безопасности и охраны окружающей среды и руководящий документ.
Прочее	<ul style="list-style-type: none"> ● Эксперты не должны находиться на рабочем месте Конкурсанта без своей группы по оцениванию. Находиться на рабочем месте Конкурсанта-компатриота строго запрещено. ● Только Технический эксперт (или Ассистент технического эксперта) может загружать какое-либо ПО или устройства на компьютер Конкурсанта, используемый им в рамках соревнования. ● Конкурсные задания не рассылаются; распространение Конкурсного задания среди Конкурсантов до начала соревнования запрещено.

8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ

8.1. Максимальное вовлечение посетителей и журналистов

Площадка проведения конкурса компетенции Графический дизайн должна максимизировать вовлечение посетителей и журналистов в процесс:

- Предложение попробовать себя в профессии: участок, где зрители и представители прессы могут попробовать себя в компьютерном моделировании
- Демонстрационные экраны, показывающие ход работ и информацию об участнике, рекламирующие карьерные перспективы
- Текстовые описания конкурсных заданий: размещение чертежа конкурсного задания на всеобщее обозрение
- Демонстрация законченных модулей: Результат выполнения каждого из модулей может быть опубликован по завершении оценки.

• 9 ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Соревнование по компетенции проводится в соответствии с приведенными ниже мерами обеспечения экологической безопасности:

- Переработка и утилизация;
- Использование экологически чистых материалов;
- Использование завершенных Конкурсных заданий после Чемпионата.