

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

WorldSkills Astana 2025

Разработано:

Главный эксперт - Кадыртаева Гаухар Сагатовна

ВВЕДЕНИЕ В ДОКУМЕНТАЦИЮ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Ниже представлен список разделов и информации, которые обязательно должны быть включены во все предложения конкурсных заданий, подаваемые в WorldSkills Astana:

1. Содержание, включая перечень всех документов, составляющих конкурсное задание
2. Введение / Общее описание
3. Краткое описание проекта и заданий
4. Инструкции для участника
5. Критерии оценки

СОДЕРЖАНИЕ

Перечень файлов, входящих в состав конкурсного задания. Данное конкурсное задание состоит из следующих документов, файлов и папок:

ЗАДАНИЕ 1.1 – ЛОГОТИП

- <GDT_logo.txt>

ЗАДАНИЕ 1.2 – АНИМАЦИЯ ЛОГОТИПА

- *(файл не указан)*

ЗАДАНИЕ 1.3 – БУКЛЕТ

- <GDT_booklet_text.txt>
- <GDT_booklet_pictures>
- <GDT_QRcode.txt>

ЗАДАНИЕ 1.4 – ПОСТЕР

- <GDT_poster_text.txt>
- <GDT_poster_pictures>
- <GDT_collage_example.psd>
- <GDT_poster-mockup>

ЗАДАНИЕ 2.1 – ОБЛОЖКА

- <GDT_cover.txt>
- <GDT_back-cover.txt>
- <GDT_cover-pictures>

ЗАДАНИЕ 2.2 – ВНУТРЕННИЕ СТРАНИЦЫ

- <GDT_brochure-text>
- <GDT_innner-pages.txt>
- <GDT_brochure -pictures>

ЗАДАНИЕ 2.3 – ИНТЕРАКТИВНАЯ ВЕРСИЯ БРОШЮРЫ

- *(файл не указан)*

ЗАДАНИЕ 3.1 – ДИЗАЙН ЭТИКЕТОК

- <GDT_labels_text.txt>
- <GDT_label_photos>

ЗАДАНИЕ 3.2 – ДИЗАЙН УПАКОВКИ

- <GDT_packaging_design.txt >
- <GDT_packaging_photos>

ВВЕДЕНИЕ

Конкурсное задание отражает цели, структуру, процессы и результаты профессиональной деятельности, на основе которой оно разработано. Оно представляет собой маломасштабную модель реальной профессиональной деятельности.

МОДУЛЬ 1 - КОРПОРАТИВНЫЙ И ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

Включает разработку логотипа и сопутствующих материалов: деловая документация, навигация и указатели, пиктограммы, графики и таблицы, элементы для социальных сетей и аналогичные материалы. Задание может включать: короткие текстовые блоки, иллюстрации, создание логотипа, символов, векторную графику и другие схожие элементы.

МОДУЛЬ 2: ДИЗАЙН УПАКОВКИ

Включает разработку различных видов упаковки, таких как: стандартная коробка, коробка-лоток, упаковка с отрывной частью, этикетка для существующей упаковки, контейнер или аналогичная продукция.

МОДУЛЬ 3: РЕДАКЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДИЗАЙН И ЦИФРОВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ

Включает разработку макетов обложек и/или внутренних страниц различных изданий: листовок, ресторанных меню, газет, буклетов, электронных книг, проектов с автоматической подстановкой данных (data-merging), простых анимированных GIF-файлов, интерактивных форм, слайд-шоу изображений и других аналогичных медиапроектов. Задания могут включать: заголовки, подзаголовки, текстовые блоки, изображения, графику, таблицы, мастер-элементы и другие компоненты верстки. Также предусматривается дизайн цифровых публикаций, как в дополнение к печатным, так и в качестве их замены.

МОДУЛЬ 4: РЕКЛАМНЫЙ И ДИСПЛЕЙ-ДИЗАЙН С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НОВЫХ МЕДИА

Включает создание рекламных и промоматериалов для различных цифровых и физических носителей, таких как: социальные сети, цифровые экраны (digital signage), иконки мобильных приложений, интерфейсы приложений, мерч, постеры, баннеры, билборды, оформление автомобилей, полноформатная реклама, дизайн в крупном масштабе и др. Задания могут включать: короткие текстовые фразы или слоганы, обработку изображений, фотомонтаж, работу с крупноформатными файлами и другими техническими требованиями.

Дополнительные возможные задания и навыки, охватываемые в модулях:

- Захват, оцифровка и оптимизация изображений с применением корректных значений и инструментов для улучшения качества;
- Создание или воссоздание информационного дизайна (диаграммы, графики, карты);
- Векторизация растровых логотипов и простых изображений (символов, иконок);
- Преобразование цифровых текстов в верстку с использованием типографических правил;
- Разработка различной печатной продукции: книг и обложек, журналов, газет, логотипов, фирменного стиля (бланков, визиток), постеров, рекламных материалов, папок, указателей и пр.;
- Графический дизайн в 3D: упаковка, пакеты и т.д.;
- Встраивание медиаобъектов — видео, аудио — в цифровые публикации;
- Создание простой анимации (например, с помощью Photoshop, After Effects и др.);
- Преобразование неинтерактивных объектов в интерактивные (например, кнопки, активные текстовые и графические блоки);
- Управление многоуровневыми состояниями объектов, эффектами и действиями;
- Используемые форматы печати: офсет, флексография, высокая печать, шелкография, цифровая и струйная печать;
- Цветовые модели: цифровая и печатная (СМΥК и/или плашечные цвета).

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 1

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ

В завершение первого конкурсного дня участник должен предоставить следующие материалы:

- Логотип компании
- Видеоролик-заставка с использованием разработанного логотипа
- Буклет, оформленный с применением фирменного логотипа
- Постер, оформленный с применением фирменного логотипа

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

ЗАДАНИЕ 1.1 — ЛОГОТИП # ADOBE ILLUSTRATOR

Этот логотип станет основным элементом фирменного стиля компании. Он должен быть выполнен в векторном формате (без растровых изображений и редактируемых шрифтов).

Техническая спецификация:

- Минимум 2 плашечных-цвета, максимум 3 плашечных -цвета (система TOYO COLOR, PANTONE)
- Overprint/Trapping: 0,3 pt (при необходимости)

Обязательные элементы:

Текст из файла: <GDT_logo.txt>

Вы должны предоставить:

- Один файл Adobe Illustrator с логотипом на холсте формата A4, в плашечных цветах
- Один PDF-X4 файл с логотипом на холсте A4 в цветах CMYK
- Один напечатанный логотип, оформленный на презентационной доске формата A4 (длинная сторона логотипа должна быть 150 мм)
- Один файл PSD в цветах RGB (длинная сторона изображения не менее 1000 px)

ЗАДАНИЕ 1.2 — АНИМАЦИЯ ЛОГОТИПА # ADOBE AFTER EFFECTS / PHOTOSHOP

Необходимо создать анимационную заставку на основе логотипа. Она будет использоваться как интро ко всем видеоматериалам компании.

Техническая спецификация:

- Размер: 1920 x 1080 px (горизонтальная ориентация)
- Профиль цвета: sRGB
- Цветовая модель: RGB
- Разрешение: 72 ppi
- Частота кадров: 23,976 fps
- Длительность: от 4 до 8 секунд

Обязательные элементы:

- Логотип клиента (созданный в задании 1.1)
- Дополнительные графические элементы по вашему выбору

Вы должны предоставить:

- Видео в формате h.264, 23,976 fps
- Все файлы, организованные по указанной структуре в папках (оценке подлежат только файлы из этих папок)

ЗАДАНИЕ 1.3 — БУКЛЕТ # ADOBE INDESIGN / ILLUSTRATOR

Вы должны разработать информационный буклет-флаер, отражающий фирменный стиль компании. Буклет должен быть компактным, но информативным, и включать визуальные и текстовые элементы, соответствующие корпоративной айдентике.

Обязательные элементы:

- Текст из файла: <GDT_booklet_text.txt>
- Изображения и вектор из папки: <GDT_booklet_pictures>
- QR – код из файла <GDT_QRcode.txt>

Техническая спецификация:

- Формат: Евробуклет (три фальца) — 297 × 210 мм (в развороте, горизонтально)
- Припуск под обрез (bleed): 3 мм
- Цветовой профиль: Coated FOGRA39
- Цветовая модель: CMYK
- Разрешение изображений: 250 PPI, 100% в InDesign/Illustrator.

Вы должны предоставить:

- Один редактируемый файл буклета (InDesign или Illustrator)
- Один PDF-файл в стандарте PDF/X-4 с припуском под обрез (без меток припуска), метки обрезки, метками сгиба (сплошная или пунктирная линия, вынесенная за пределы контента), цветовыми шкалами и номером вашего рабочего места
- Один распечатанный буклет, обрезанный до реального размера и сфальцованный по формату евробуклета.
- 1 × Упаковка InDesign/Illustrator со всеми шрифтами и связанными файлами.

ЗАДАНИЕ 1.4 — ПОСТЕР ADOBE ILLUSTRATOR / INDESIGN / PHOTOSHOP

Необходимо создать постер, в дизайне которого используется логотип из Задания 1.1.

Обязательные элементы:

- Текст из файла: <GDT_poster_text.txt>
- Изображения и вектор из папки: <GDT_poster_pictures>
- Минимум 3 изображения, объединённые в коллаж. Коллаж создаётся в Photoshop, с сохранением слоёв
- <GDT_poster-mockup>

Техническая спецификация:

- Размер: 280 × 380 мм (портретная ориентация)
- Выпуск под обрез (bleed): 4 мм
- Профиль цвета: ISO Coated v2 300% (ECI)
- Цветовая модель: CMYK
- Эффективное разрешение изображений: не менее 145 ppi в InDesign/Illustrator

Вы должны предоставить:

- Один редактируемый файл постера (InDesign или Illustrator)
- 1 × PDF/X-4:2010 совместимый файл с иллюстрацией, метками обрезки, данными выпуска за обрез (без меток выпуска за обрез), цветными шкалами для CMYK
- 1 × распечатка на А3 в 100% обрезанном до реального размера. В углу распечатки укажите номер вашего рабочего места.
- 1 × Упаковка InDesign/Illustrator со всеми шрифтами и связанными файлами.
- PSD-файл мокапа постера, вставленный в изображение <GDT_poster-mockup>
- PSD-файл коллажа с сохранёнными слоями.

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 2

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ

К концу второго соревновательного дня вы должны представить:

- Дизайн лицевой стороны обложки и оборотной стороны обложки многостраничной брошюры
- Дизайн внутренних разворотов брошюры
- Интерактивную версию буклета с активными ссылками и элементами навигации.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

Относительно оценки изображений для заданий:

- Цветовой режим и разрешение проверяются в используемом ПО (Illustrator, InDesign, Photoshop).
- Встроенные изображения (Embedded) в Illustrator и InDesign НЕ принимаются.
- Недопустимые форматы изображений: .jpg, .png, .svg.
- Разрешённые форматы изображений: .tif, .psd.
- Разрешённые форматы графики (вектор): .eps, .ai.
- RGB-векторная графика запрещена, что означает, что все векторные файлы должны быть в CMYK.
- Нельзя использовать одни и те же изображения на разных сторонах обложки.
- Задания должны быть созданы в Adobe InDesign (макеты страниц), Illustrator или InDesign (графика) и Photoshop (изображения).
- Изображения должны быть размещены в Adobe InDesign, а не встроены.
- Вы должны использовать ВСЕ текст, предоставленный для задания, как указано, и вы можете добавлять текст по желанию.
- Вы должны использовать изображения, указанные в заданиях, и вы можете создавать любые дополнительные растровые или векторные элементы.

ЗАДАНИЕ 2.1 — ОБЛОЖКА # ADOBE INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR

Требуется:

- Создать внешнюю лицевую и заднюю обложку (внутреннее оформление необязательно, но допускается).
- Использовать материалы из папки <TASK_5_COVER>
- Сформировать файл со спр (обложка и задняя обложка в одном файле) под названием COVER.indd

Техническая спецификация:

- Размер разворота: 360 × 180 мм (размер одной страницы — 180 × 180 мм)
- Припуск за обрез: 5 мм
- ICC-профиль: Euroscale Coated V2
- Цветовая модель: CMYK
- Разрешение изображений: 250–300 PPI (эффективное разрешение в InDesign или Illustrator)
- Лакировка (Spot Varnish):
 - Обязательное применение на логотипе (цветная версия)
 - Возможна дополнительная лакировка других элементов по вашему выбору
 - Используйте отдельный слой с именем "VARNISH" с заданным цветом лака (Overprint Spot Color)
- QR-код: размер: 20 × 20 мм, ссылка указана в файле <GDT_QRcode.txt>

Обязательные элементы:

Лицевая сторона:

- Логотип заказчика (цветная версия) <GDT_logo.ai>

- Текст из файла <GDT_cover.txt>
- Две и более фотографии, объединённые в коллаж (см. папку <GDT_cover-pictures>)
- Лакировка на логотипе + 1 элемент на выбор

Оборотная сторона:

- Логотип заказчика (одноцветная версия)
- Текст из <GDT_back-cover.txt>
- QR-код

Вы должны предоставить:

- Один PDF-Х4 со слоями и видимым слоем лака, с припуском под обрез (без меток припуска), метками реза, метками сгиба (сплошная или пунктирная линия, вынесенная за пределы контента), цветовыми шкалами и номером вашего рабочего места
- Макет реального размера, обрезанный и сложенный — без видимого слоя лака (будет использоваться с макетом внутренних страниц)
- 1 × Упаковка InDesign со всеми шрифтами и связанными файлами

ЗАДАНИЕ 2.2 — ВНУТРЕННИЕ СТРАНИЦЫ БРОШЮРЫ # ADOBE INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR

Требуется:

Создать 8 внутренних страниц брошюры.

Техническая спецификация:

- Формат страницы: 180 × 180 мм
- Вылеты: 5 мм
- ICC-профиль: Fogra 39
- Цветовая модель: CMYK
- Разрешение изображений: 250–300 PPI (включая ч/б, дуплекс, триплекс)
- Стилевое оформление:
 - Используйте стили для абзацев для всех заголовков и основного текста
 - Создайте стиль для таблицы
 - Добавьте элементы мастер-страниц: колонтитулы, номера страниц и другие повторяющиеся элементы
 - Номера страниц — римские цифры (пример: IV), автоматическая вставка

Обязательные элементы:

- Стр. 1:
 - Автоматическое оглавление (ТОС) на основе стилей
 - Текст из <GDT_book-text>
- Стр. 8:
 - Преобразование текста из файла <GDT_information-design.txt> в инфографику
- Стр. 2–7:
 - Используйте текст из <GDT_book-text>
 - По одной теме на каждую страницу
 - Используйте минимум одно изображение на страницу из папки <GDT_book-pictures>

Обязательные элементы:

- Один PDF-Х3 с припуском под обрез (без меток припуска), метками реза, метками сгиба (сплошная или пунктирная линия, вынесенная за пределы контента), цветовыми шкалами и номером вашего рабочего места
- 1 × Упаковка InDesign со всеми шрифтами и связанными файлами.
- Реальный макет всех страниц, включая обложку — вырезанный и сложенный, оставьте на столе для проверки

ЗАДАНИЕ 2.3 — ИНТЕРАКТИВНАЯ ВЕРСИЯ БРОШЮРЫ # ADOBE INDESIGN / PHOTOSHOP

Требуется:

Создать интерактивную версию брошюры с кнопками и ссылками.

Техническая спецификация:

- Размер: как в печатной версии (180 × 180 мм)
- ICC-профиль: sRGB
- Цвета: RGB
- Разрешение изображений: 72 PPI (в Acrobat)

Функциональность:

Лицевая сторона:

- Все элементы печатной версии
- Кнопка для перехода к оглавлению

Задняя сторона:

- Все элементы печатной версии
- Кнопка/текст для возврата на обложку
- Активная ссылка на сайт (QR-код должен быть кликабельным)

Внутренние страницы:

- Все элементы печатной версии
- Навигационные кнопки: "назад", "вперёд", "домой" (оглавление)
- Ссылки из оглавления на соответствующие страницы

Вы должны предоставить:

- PDF-файл с полной интерактивностью

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 3

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ

К концу третьего соревновательного дня вы должны представить:

- Двух стикеров (этикеток) — по одному для каждого продукта.
- Дизайна коробки-упаковки, в которую помещаются оба продукта.

ЗАДАНИЕ 3.1 — ЭТИКЕТКИ # ILLUSTRATOR/ PHOTOSHOP

Обязательные элементы:

- <GDT_labels_text.txt>
- <GDT_label_photos>

Техническая спецификация:

- Размер: на ваш выбор — должен соответствовать форме упаковки продукта, не выходить за её границы и не накладываться.
- Припуск за обрез: 2 мм с каждой стороны
- Цветовая модель: CMYK + 2 дополнительных плашечных цвета для каждой этикетки.
- Разрешение: 250 PPI при 100% масштабе в Adobe Illustrator.
- ICC-профиль: Uncoated FOGRA29 (ISO 12647-2:2004)
- Материал: Самоклеящаяся бумага, А4 / 70 г/м²

Вы должны предоставить:

- 2 × PDF/X-4:2010-файла формата А4, с иллюстрацией, метками обрезки, данными обреза (без меток обреза), цветными полосами для CMYK + два плашечных цвета, Укажите номер вашего конкурента в углу PDF-файла.
- 2 × 3D-макета с вашими вырезанными наклейками в оригинальном размере, наклеенными на предоставленные тары (емкости).
- 1 × Упаковка Illustrator со всеми шрифтами и связанными файлами

ЗАДАНИЕ 3.2 — УПАКОВКА # ILLUSTRATOR/ PHOTOSHOP

Обязательные элементы:

- <GDT_packaging_design.txt >
- <GDT_packaging_photos>

Техническая спецификация:

- Размер документа: А3 (420 мм × 297 мм)
- Припуск под обрез: 3 мм (ровно)
- Цвета: CMYK + 1 плашечный «Cut lines» + 1 плашечный «Fold lines» + 1 плашечный «Glue dots»
- Разрешение: 250 PPI при 100% в Illustrator
- Линии высечки (Dieline):
 - на отдельных слоях
 - Линии реза - сплошная линия, с именем “Cut lines”, толщиной 0.5 pt
 - Линия сгиба – пунктирная линия, с именем “Fold lines”, толщиной 0.5 pt
 - Точки клея – точки без контура, с именем “Glue dots”
 - цветами Spot Color
 - включён режим Overprint
 - НЕ переведены в кривые (не outlined)

Вы должны предоставить:

- 1 × A3 PDF/X-4:2010 совместимый PDF с иллюстрацией, линией высечки (dieline), цветными шкалами CMYK + для плашечных цветов Dieline и неповрежденными слоями PDF.
- 1 × собранный макет, сложенный в натуральную величину (100%), с двумя тарами (емкостями) внутри.
- 1 × распечатка на A3 в 100% с иллюстрацией, линией высечки (dieline), цветными шкалами CMYK + для плашечных цветов высечки (Dieline). Укажите номер вашего рабочего места в углу распечатки.
- 1 × Упаковка Illustrator со всеми шрифтами и связанными файлами.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В рамках схемы оценивания, из-за характера разработки модуля некоторые модули могут быть более весомыми по оценке измерений, а другие - более весомыми по оценке суждения. Ниже приведен пример аспектов:

Критерии А – Творческий процесс

- **A.1** Идеи и оригинальность дизайна
- **A.2** Понимание целевой аудитории
- **A.3** Единство и взаимосвязь между всеми заданиями (если применимо)

Критерии В – Финальный дизайн

- **B.1** Качество визуальной композиции (эстетика и баланс)
- **B.2** Визуальное воздействие и эффективность коммуникации
- **B.3** Качество типографики (выбор шрифта, читаемость, оформление)
- **B.4** Качество цвета (выбор, баланс, гармония)
- **B.5** Качество обработки изображений (ретушь, клонирование, смешивание, цветокоррекция и т.д.)
- **B.6** Качество отрисовки объектов в векторной графике
- **B.7** Качество дизайна дополнительных элементов (графики, таблицы, карты, стили абзацев и пр.)
- **B.8** Качество презентации на носителе или 3D-сборке

Критерии С – Использование программного и аппаратного обеспечения

- **C.1** Разрешение изображений (вставленных, связанных или оригинальных) согласно заданию
- **C.2** Цветовой режим изображений согласно заданию
- **C.3** Размеры изображений/элементов согласно заданию
- **C.4** Использование стилей и мастер-элементов согласно заданию
- **C.5** Финальные размеры макета согласно заданию
- **C.6** Присутствие всего необходимого текста
- **C.7** Присутствие всех требуемых элементов
- **C.8** Соблюдение фирменного стиля согласно заданию

Критерии D – Навыки визуальной презентации

- **D.1** Крепление распечаток на пенокартон
- **D.2** Предоставление только распечаток
- **D.3** 3D-сборка (мокапы)
- **D.4** Методы цифровой презентации
- **D.5** Персональная презентация своего проекта (эскизы, распечатки, макеты и т.д.)

Критерии E – Знание допечатной подготовки

- **E.1** Указание вылетов (bleed) в макете PDF, как указано в задании
- **E.2** Использование линий сгиба, меток обреза, регистрационных меток и шкал цвета
- **E.3** Применение trapping в Illustrator-файле согласно заданию
- **E.4** Применение overprint в PDF-файле
- **E.5** Использование CMYK и плашечных цветов в PDF
- **E.6** Указание контуров высечки и зон склейки

Критерии F – Интеграция цифровых медиа

- **F.1** Создание интерактивных форм с чекбоксами, полями для заполнения и кликабельными элементами
- **F.2** Вставка медиа (аудио/видео) согласно заданию
- **F.3** Добавление гиперссылок, закладок и кнопок
- **F.4** Применение эффектов перехода между страницами в PDF

- **F.5** Применение фирменного стиля к мобильным приложениям/интерфейсам/интерактивным продуктам
- **F.6** Интерактивное оглавление с перекрёстными ссылками
- **F.7** Вставка галерей и слайд-шоу
- **F.8** Использование всплывающих окон/панелей и наложений (overlay)

Критерии G – Сохранение и формат файлов

- **G.1** Сохранение файлов в правильных форматах
- **G.2** Применение ICC-профилей к изображениям и PDF
- **G.3** Сохранение PDF в нужном формате
- **G.4** Сохранение в указанном формате (AI, PSD и др.)
- **G.5** Финальная структура папки проекта соответствует требованиям
- **G.6** Экспорт интерактивных PDF в нужном формате