

# Конкурсное задание

Регионального чемпионата  
WorldSkills Aqmola - 2025  
по компетенции «Графический дизайн»

Разработал эксперт: Учкина В.П.

Кокшетау, 2025

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение	3
2. Формы участия в конкурсе	3
3. Конкурсное задание	3
4. Модули задания и время выполнения	4
5. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на конкурсной площадке	16
6. Схема оценки	17
7. Другое	18

## 1. ВВЕДЕНИЕ

### 1.1. Название и описание профессиональной компетенции

#### 1.1.1. Название профессиональной компетенции

Графический дизайн

#### 1.1.2. Описание профессиональной компетенции

Графический дизайн – это средство визуальной коммуникации, т.е. это выражение идей, смыслов и ценностей через образы, изображения, шрифты, видео и т.п.

Графический дизайн включает в себя широкий спектр компетенций и аспектов, что создает потребность в специалистах с узким профилем. Команды, занимающиеся графическим дизайном, обычно состоят из экспертов, каждый из которых имеет свою сильную специализацию и роль в процессе разработки. Графические дизайнеры работают с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их потребностям. Они также могут заниматься печатью или размещением продукции онлайн. Для успешного достижения поставленных перед ними задач, графические дизайнеры должны обладать развитыми навыками коммуникации и пониманием целевой аудитории, рынков и культурных особенностей. Навыки взаимодействия, исследования и дизайна являются важными для специалистов в области графического дизайна, которые могут работать как в команде, так и самостоятельно.

## 2. ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Индивидуальное выполнение задания

## 3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Задание конкурса состоит из независимых модулей одного общего задания, которые позволяют участникам продемонстрировать свои навыки.

В ходе выполнения модулей оцениваются различные аспекты знаний и умений конкурсантов. Конкурсное задание может включать несколько модулей или заданий, которые нужно выполнять по очереди. Оценивается как результат выполнения модулей, так и процесс работы над конкурсным заданием. Участник, не соблюдающий правила техники безопасности и создающий опасность для себя или других, может быть исключен из конкурса. Время и конкретные детали задания могут быть изменены членами жюри в зависимости от условий конкурса.

#### 4. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

Модули и задания приведены в таблице 1

Таблица 1. Модули задания и время выполнения

№	Наименование модуля/ критерия	Максимальный балл	Время на выполнение
1	<b>Модуль 1</b> Задание 1 <i>Разработка логотипа</i> Задание 2 <i>Дизайн серии рекламных постеров, продвигающих компанию</i> Задание 3 <i>Разработка анимированных постов для социальных сетей</i>	<b>34.20</b>	<b>5 часов</b>  <i>1 час</i>  <i>2 часа</i>  <i>2 часа</i>
2	<b>Модуль 2</b> Задание 1 <i>Разработка и изготовление упаковки</i>	<b>31.25</b>	<b>3.5 часа</b>
3	<b>Модуль 3</b> Задание 1 <i>Разработка дизайна обложки</i> Задание 2 <i>Разработка внутренних страниц журнала</i>	<b>34.55</b>	<b>4.5 часа</b>  <i>1.5 часа</i>  <i>3 часа</i>
	<b>Итого</b>	<b>100</b>	<b>13 часов</b>

##### 4.1 ВВЕДЕНИЕ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

**МОДУЛЬ 1:** Компании X необходимо разработать логотип, фирменные постеры и анимированные посты для социальных сетей. Логотип, постеры и анимация должны отражать концепцию и ценности компании X и быть направленными на их целевую аудиторию.

**МОДУЛЬ 2:** Компания X запускает новую продукцию. Форма и дизайн упаковки зависит от вас. Она должна вместить стеклянный флакон объемом 100 мл.

**МОДУЛЬ 3:** Разработайте макет обложки журнала о сфере X (выпадет одна тема из трех: архитектурного дизайна, легкой промышленности, современного

искусства). Придумайте для него оригинальное интересное название и другие составляющие обложки. Создайте макет 8 внутренних страниц журнала.

## 4.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА

Создайте на рабочем столе папку с именем **YY\_MODULE1\_DAY1** (где вместо YY указывается номер вашего рабочего места), рядом со словом «MODULE» указывается номер выполняемого модуля, а где «DAY» ставится номер конкурсного дня.

Например:

рабочее место №07, модуль 2, 2 соревновательный день

**07\_MODULE2\_DAY2**

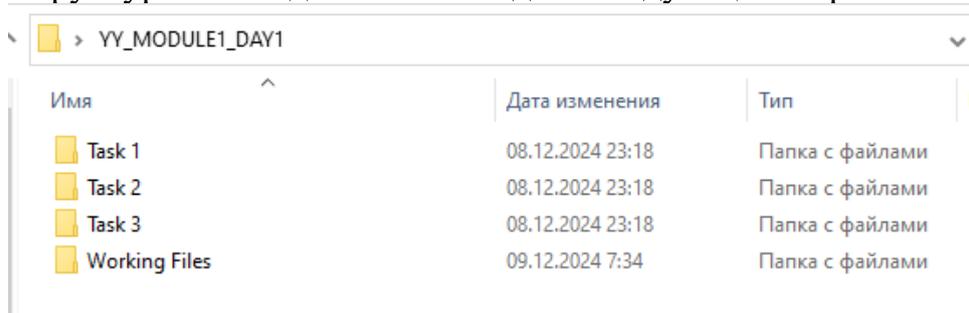
Все рабочие и конечные файлы должны быть сохранены в этой папке.

Эта папка должна включать подпапки: Task1, Task2, Task3 (количество подпапок зависит от количества заданий, входящих в модуль, например если в 1 модуле 3 задания, то будет 3 подпапки: Task1, Task2 и Task3, во 2 модуле 1 задание — Task1, в 3 модуле 2 задания — Task1 и Task2.

Вы должны указать номер своего рабочего места на презентационной доске и всех распечатках (номер должен быть указан в нижнем правом углу за пределами иллюстраций).

Вы можете создать папку Working Files. Содержание этой папки зависит от вас. Данная папка может использоваться для хранения данных и обеспечения аккуратной структуры в других папках. Файлы и документы, содержащиеся в этой папке *не оцениваются*.

Структура папок должна выглядеть следующим образом:



Имя	Дата изменения	Тип
Task 1	08.12.2024 23:18	Папка с файлами
Task 2	08.12.2024 23:18	Папка с файлами
Task 3	08.12.2024 23:18	Папка с файлами
Working Files	09.12.2024 7:34	Папка с файлами

## 4.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 1

### Введение

Компании Bionic Light необходимо разработать логотип, фирменные постеры и анимированные посты для социальных сетей. Логотип, постеры и анимация

должны отражать концепцию и ценности компании Bionic Light и быть направленными на их целевую аудиторию.

### **Содержание модуля:**

Задание 1 — *Разработка логотипа* — время выполнения 1 час

Задание 2 — *Дизайн серии рекламных постеров, продвигающих компанию* — 2 часа

Задание 3 — *Разработка 2 анимированных постов для социальных сетей* — 2 часа

### **О компании**

Bionic Light — это компания, которая перерабатывает пластмассовое вторсырье и предлагает инновационные решения в производстве осветительных приборов с использованием солнечных батарей. Компания занимается созданием светильников и ламп, предназначенных для уменьшения потребления электроэнергии. Основная целевая аудитория — молодые профессионалы и экологически сознательные граждане, которые ценят и поддерживают инновационные подходы к экономии электричества и решению проблемы загрязнения окружающей среды трудно разлагаемыми пластмассами.

### **Целевая аудитория**

- Пол: мужской (50%) и женский (50%)
- Возраст: 25-35 лет
- Местоположение: Алматы
- Доход: от среднего (30%) до высокого (80%)
- Другое: они ценят дизайн, искусство, технологичность, экологичность.

### **Задание 1: Логотип**

#### **Цель:**

Создать логотип, который отражает экологические ценности компании Bionic Light и ее приверженность инновациям в области изготовления светильников из переработанной пластмассы.

#### **Характеристики**

#### **Программа:**

Adobe Illustrator

## Текст и изображения

- Логотип должен содержать следующие слова из файла «Приложение 1» (расположение – папка «Логотип» на рабочем столе):  
**1) Bionic Light 2) Освещающая жизнь разумно**
- Акцент должен быть сделан на словах **Bionic Light**, а текст может быть прописными, строчными или заглавными буквами. Соблюдайте иерархию (см. 1 и 2 в предыдущем пункте).
- Логотип должен включать векторные элементы (все или один на выбор), они могут быть частью букв названия или являться отдельным элементом логотипа. 1) лампочка 2) светлячок 3) лучи 4) солнце

## Цвета

- Логотип должен быть без оттенков и градиентов (допускается только 100% цвета)
- Нужно сделать одну цветную версию лого в CMYK;
- А также монохромную версию в Black & White / Greyscale.

## Размер

- Логотип в CMYK: 130 мм по длинной стороне (по ширине или по высоте)
- Монохромная версия: 50 мм по длинной стороне
- Закомпонуйте обе версии логотипа в рабочей области размером 190x190мм. Добавьте метки реза.

## Треппинг

- 0.40 pt точно (если требуется)

## Форматы файлов

Логотип

- 1 x AI — без лишнего текста
- 1 x PDF файл: PDF/X-4:2008 — весь текст должен быть преобразован в кривые

## Наименование файлов

*Примечание:* вместо YY должен быть указан номер вашего рабочего места

*Название папки:* Task 1

- Название файла с логотипом: YY\_BionicLight\_Logo\_CMYK.ai
- Название файла с логотипом:  
YY\_BionicLight\_Logo\_CMYK\_outlined.pdf
- Название файла с логотипом: YY\_BionicLight\_Logo\_Black.ai

- Название файла с логотипом: YY\_BionicLight\_Logo\_Black\_outlined.pdf

### **Вы должны предоставить Печатный экземпляр**

- 1 x формат А4: цветная и монохромная версии логотипа должны поместиться на А4 в пределах монтажной области 190x190мм, с метками обрезки и цветными полосами. Убедитесь, что вы указали номер вашего рабочего места в нижнем правом углу за пределами области дизайна.

### **Цифровые файлы для КАЖДОГО логотипа:**

- 1 x PDF файл с метками обрезки, цветными шкалами и регистрационными метками
  - 1 x AI файл
  - Вы должны включить **упаковку** (package) Adobe Illustrator для отправки для каждого дизайна, который включает в себя все используемые шрифты.
  - Вы можете включить любые рабочие файлы в отдельную папку с именем: *Working files*

### **Задание 2: Дизайн серии рекламных постеров, продвигающих компанию**

Создать визуально привлекательные и информативные постеры, которые будут стимулировать интерес к использованию продукции Bionic Light среди городского населения.

**Описание задания:** Участники должны разработать серию из трех постеров, которые будут размещены на остановках общественного транспорта. Постеры должны информировать об экологических и экономических преимуществах использования светильников Bionic Light и призывать горожан поддержать переработку вторсырья для меньшего загрязнения ОС.

### **Характеристики**

#### **Текст и изображения**

- Текст из папки «Постеры» на рабочем столе – файл «Текст для постеров»

#### **Размер**

- Каждый постер должен быть разработан в формате А0 (841 x 1189 мм) для крупномасштабной печати

## Цвета

- Все дизайн-файлы должны быть созданы и сохранены в цветовой модели CMYK.
- ICC профиль: ISO Coated v2 300% (ECI)

## Припуски под обрезку

- 3.0mm (точно)

## Форматы файлов

Для каждого постера:

- 1 x AI — без лишнего текста
- 1 x PDF File: PDF/X-4:2008 — весь текст должен быть преобразован в кривые

## Наименование файлов

Примечание: YY представляет номер вашего рабочего места

Название папки: Task 2

- YY\_BionicLight\_Poster1\_CMYK.ai
- YY\_BionicLight\_Poster2\_CMYK.ai
- YY\_BionicLight\_Poster3\_CMYK.ai
- YY\_BionicLight\_Poster1\_CMYK.pdf
- YY\_BionicLight\_Poster2\_CMYK.pdf
- YY\_BionicLight\_Poster3\_CMYK.pdf

## Вы должны предоставить

### Печатный экземпляр для КАЖДОГО постера

- 1 цветная печать каждого постера в формате А4.

### Цифровые файлы для КАЖДОГО постера

- 1 x PDF файл с метками обрезки, цветными шкалами и регистрационными метками
- 1 x AI файл
- Вы должны включить **упаковку** (package) Adobe Illustrator для отправки для каждого дизайна, который включает в себя все используемые шрифты.

Вы можете включить любые рабочие файлы в отдельную папку с именем:  
*Working files*

### **Задание 3: Разработка анимированных постов для социальных сетей**

**Цель:** Разработать два анимированных поста для социальных сетей, которые будут продвигать продукцию экологической компании Bionic Light, привлекая внимание и стимулируя интерес у целевой аудитории.

**Описание задания:** Участники должны создать два коротких анимированных видео поста продолжительностью от 15 до 30 секунд каждый. Первый пост должен сосредоточиться на преимуществах экономии электроэнергии благодаря светильникам Bionic Light, а второй — на пользе для окружающей среды, которую принесет использование продуктов компании, изготовленных из вторсырья.

#### **Формат видео:**

- MP4 или MOV.

#### **Разрешение:**

- 1080p (1080x1080 пикселей) для оптимального отображения в социальных сетях.

#### **Длительность:**

- От 15 до 30 секунд для каждого поста.

#### **Фреймрейт:**

- Минимум 30 кадров в секунду (fps) для плавной анимации.

#### **Использование векторной графики:**

- Все элементы должны быть созданы с использованием векторной графики для обеспечения высокого качества и масштабируемости.

#### **Формат проекта: .fla**

- Финальный файл: файлы Adobe Animate и \*.mp4 или \*.mov

#### **Наименование файлов**

Примечание: YY — это номер вашего рабочего места

- Файл с анимацией: YY\_BionicLight\_PostA.mp4 или mov
- Файл с анимацией: YY\_BionicLight\_PostB.mp4 или mov
- Файл с анимацией: YY\_BionicLight\_PostA.fla
- Файл с анимацией: YY\_BionicLight\_PostB.fla

#### **Вы должны предоставить**

##### **Цифровые файлы**

- 2 файла Adobe Animate
- 2 файла формата mp4 или mov

## 4.4 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 2

### Введение

Компания X запускает новую продукцию. Форма и дизайн упаковки зависит от вас. Она должна вместить стеклянный флакон объемом 100 мл.

### Содержание модуля:

Задание 1 — *Разработка и изготовление упаковки* — 3,5 часа

### Характеристики

#### Текст и изображения

Упаковка должна включать в себя следующее:

- Логотип из папки «Упаковка 1» - Логотип (вы можете изменить цвет логотипа)
- Весь текст из папки «Упаковка 1» - Текст упаковки
- Вы можете выбрать, хотите ли вы использовать какие-либо изображения из папки «Упаковка 2» - Изображения (не обязательно)
- Штрих-код в 100% черном цвете с минимальной шириной 30 мм из Упаковка 1 - Штрих-код

#### Размер

- Максимум 420x297 мм (включая припуски под обрезку)

#### Метки реза

- 0.5pt (точно)
- Отдельный слой называется: Cut lines
- Плашечный цвет для линий реза: Cut lines (любой цвет)
- Отдельный слой для линий сгиба называется: Fold lines
- Плашечный цвет для линий сгиба: Fold lines (любой цвет)
- Отдельный слой для точечных линий клея называется: Glue dots
- Плашечный цвет для точечных линий клея называется: Glue dots любой цвет, обозначенный точками, а не линиями)

#### Цвета

- СМУК + 3 различных плашечных цвета для типов линий штампа

#### Припуски под обрезку

- 3 mm (точно)

### **Формат файла**

- Упаковка: AI или INDD — текст не должен быть в кривых
- Упаковка: PDF/X-4:2008 — текст не должен быть в кривых
- Растровые изображения: .tiff, .psd, .dsc, .eps
- Векторные изображения: .ai, .eps

### **Разрешение**

- Растровые изображения: 350dpi (размещены в 100% размере в Illustrator или InDesign)

### **Наименование файлов**

*Примечание: YY представляет номер вашего рабочего места*

#### **Название папки: Task 1**

- Название файла упаковки:  
YY\_Self\_Created\_Package.ai  
**ИЛИ**  
YY\_Self\_Created\_Package.indd
- Название файла упаковки: YY\_Self\_Created\_Package.pdf

### **Вы должны предоставить**

#### **Печатные экземпляры**

- 1 макет, сложенный и склеенный в натуральную величину (100%), напечатанный на бумаге
- 1 цветная распечатка, уменьшенная для размещения на А3 с припусками под обрезку, метками реза, цветными шкалами и регистрационными метками. Убедитесь, что вы указали номер вашего рабочего места за пределами области художественных работ.

#### **Цифровые файлы**

- 1 файл PDF с припусками под обрезку, метками реза, цветными шкалами и регистрационными метками
- 1 файл INDD или 1 файл AI
- Для отправки необходимо включить упакованную папку Adobe InDesign или Illustrator, включающую все используемые шрифты и линкованными изображениями.
- Вы можете включить любые рабочие файлы в отдельную папку с именем: Working files

## 4.5. ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 3

### **Введение**

Разработайте макет обложки журнала о сфере X (выпадет одна тема из трех: архитектурного дизайна, легкой промышленности, современного искусства). Придумайте для него оригинальное интересное название и другие составляющие обложки. Создайте макет 8 внутренних страниц журнала.

### **Содержание модуля:**

Задание 1 — *Разработка дизайна обложки* — время выполнения 1,5 часа

Задание 2 — *Разработка внутренних страниц журнала* — 3 часа

### **Задание 1. Разработка дизайна обложки**

**Цель:** Разработать обложку журнала, соответствующую заданной теме.

Примечание: согласно пожеланиям заказчика, дизайн должен быть современным и лаконичным.

### **Характеристика**

#### **Передняя обложка:**

- Текст для обложки находится в папке «Обложка» - Текст для передней обложки.
- Придумайте интересное и оригинальное название журнала, поместите его на обложке так, чтобы оно привлекало внимание.
- Используйте как минимум 2 изображения из папки «Обложка»

Вы можете добавить больше изображений.

#### **Задняя обложка:**

- Текст для задней обложки находится в папке «Обложка» — «Текст для задней обложки».
- Используйте как минимум 2 изображения из папки «Обложка». Вы можете добавить больше изображений.
- Создайте штрих-код по этой ссылке <https://barcode.tec-it.com/ru/> Введите в окно генерации кода название файла: YY\_Self\_Created\_Cover (где YY – номер вашего рабочего места). Ширина штрих-кода (черная область без текста) 15 мм, длина – пропорциональна ширине. Штрих-код должен быть полностью черным.

#### **Передняя обложка внутри:**

- Здесь вы должны вставить штрих-код. Текст для выходных данных здесь >> «Обложка» >> «Текст для штрих-кода»
- Вы можете по желанию дополнить свой дизайн любыми изображениями

из папки «Обложка»

### **Задняя обложка внутри:**

- Здесь нет заданного текста. Создайте нестандартный фотоколлаж (не менее четырех изображений), соответствующий содержанию журнала.

### **Технические характеристики**

- Размер обложки (закрытый формат): 16 x 27 см (портрет)
- Правильное расположение страниц в файле макета (снаружи одного разворота, внутри одного разворота). Не нужны стили абзацев и номера страниц
- Цвет: стук + PANTONE 285 U + плашечный цвет для линии высечки. Назовите линию штампа: «cutline».
- Припуск под обрез: 3 мм
- Разрешение изображений: 150–160 пикселей на дюйм (оттенки серого и цветные изображения).
- Цветовой профиль: Fogra29 Uncoated

### **Наименование файлов**

*Примечание: YY представляет номер вашего рабочего места*

Название папки: Task 1

- Название финального файла  
YY\_Self\_Created\_Cover.ai

*или*

YY\_Self\_Created\_Cover.indd

- Название файла упаковки: YY\_Self\_Created\_Cover.pdf

### **Вы должны предоставить**

#### **Печатные экземпляры**

- 1 цветная распечатка на А3 с припусками под обрезку, метками реза и линией сгиба. Убедитесь, что вы указали номер вашего рабочего места за пределами дизайна.

#### **Цифровые файлы**

- 1 файл PDF с припусками под обрезку, метками реза и линией сгиба.
- 1 файл INDD или AI
- Для отправки необходимо включить упакованную папку Adobe InDesign или Adobe Illustrator, включающую все используемые шрифты и линкованные изображения.

- Вы можете включить любые рабочие файлы в отдельную папку с именем: Working files

## **Задание 2: Создание макета журнала**

**Цель:** Создать 8 внутренних страниц журнала, отражающих заданную тематику. Нумерация страниц должна начинаться с цифры 3.

### **Страница 3**

- Создайте оглавление журнала. Заголовки оглавления представлены в папке «Журнал» — файл «Оглавление».

### **Страницы 4-10**

- Используйте текст, представленный в папке «Журнал» — файл «Текст для страниц 4-10», комбинируйте его с изображениями, сохраненными в этой же папке. В некоторых конкретных случаях потребуется вставить определенную фотографию, в остальных случаях подбор картинок остается за вами.

### **Технические характеристики**

- Размер журнала (закрытый формат): 16 x 27 см (портрет).
- Цвет: CMYK.
- Выпуск: 3 мм (только сверху, снизу и снаружи)
- Разрешение изображений: 179-181 ppi
- Цветовой профиль: Fogra29 без покрытия
- Необходимые и названные стили абзаца: " headertitle ", " title ", " subtitle "
- Стили абзацев НЕ нужны на странице 3
- Элементы мастер-страницы: номер страницы, бегущий заголовок и повторяющийся элемент дизайна на каждой странице (линии, точки, логотипы и т. д.)

### **Припуски под обрезку**

- 3.0mm (точно)

### **Форматы файлов**

- INDD или AI — текст не должен быть в кривых
- PDF/X-4:2008 — текст не должен быть в кривых

### **Разрешение**

- Растровые изображения: 400dpi (размещены в 100% размере в InDesign)

## Наименование файлов

*Примечание: YY представляет номер вашего рабочего места*

Название папки: Task 2

- 1 готовый файл журнала

YY\_Self\_Created\_Magazine-INNER.ai

*или*

YY\_Self\_Created\_Magazine-INNER.indd

- 1 готовый файл формата PDF

YY\_Self\_Created\_Magazine-INNER.pdf

## Вы должны предоставить

### Печатные экземпляры

- 1 двусторонняя цветная печать разворотов страниц 3,4,9,10
- 1 двусторонняя цветная печать разворотов страниц 5,6,7,8
- Обе распечатки обрезать вручную до 100% размера, согнуть, скрепить степлером в нужном порядке. Отпечатать на специальной бумаге.

### Цифровые файлы

- 1 файл PDF с припусками под обрезку, метками реза, цветными шкалами и регистрационными метками
- 1 файл INDD или AI
- Для отправки необходимо включить упакованную папку Adobe InDesign, включающую все используемые шрифты и линкованными изображениями.
- Вы можете включить *любые рабочие файлы в отдельную папку с именем: Working files*

## 5. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

- Дополнительные ОЗУ;
- Дополнительные жесткие диски;
- Bluetooth-наушники
- Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;

- Изображения и графические элементы Clipart;
- Клей;
- Ножницы;
- Электронные устройства (мобильные телефоны, iPad и т.д.);
- **Конкурсантам не предоставляется доступ к Интернету.**

## 6. СХЕМА ОЦЕНКИ

Каждый тестовый проект должен сопровождаться соответствующей схемой оценки, соответствующей критериям оценки, приведенным в Техническом описании. Для каждого из этих критериев должен быть определен подробный перечень подлежащих оценке аспектов (это будет проект предложения, которое обсуждается и дорабатывается во время подготовительного периода на Чемпионате).

Оценка Конкурсного задания будет основываться на следующих критериях (модулях):

Критерий					Итого баллов за раздел WSSS	БАЛЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WORLDSKILLS НА КАЖДЫЙ РАЗДЕЛ
Разделы Спецификации стандарта WS (WSSS)		A	B	C		
	1		10,00		10,00	10,00
	2	13,00			13,00	13,00
	3			12,00	12,00	12,00
	4	9,00	7,25	8,75	25,00	25,00
	5	12,20	14,00	13,80	40,00	40,00
Итого баллов за критерий		34,20	31,25	34,55	100,00	100,00

## 7. ДРУГОЕ

В день соревнований участник (по предварительному согласованию) может принести с собой:

- музыку и шрифты на флешке (не более 200 шт). **Кроме музыки и шрифтов на носителе не должно присутствовать посторонних файлов!**
- проводные наушники;
- простые карандаши, ручки;
- ластик;
- резак;
- линейка;
- МЫШЬ.