

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Региональный чемпионат
Worldskills Aqmola-2025

По компетенции

ДИЗАЙН МОДНОЙ ОДЕЖДЫ И АКСЕССУАРОВ

Разработал эксперт: Мамбетова У.С.

Кокшетау 2025

Конкурсное задание

по компетенции «ДИЗАЙН МОДНОЙ ОДЕЖДЫ И АКСЕССУАРОВ»

Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. Введение
2. Формы участия в конкурсе
3. Задание для конкурса
4. Модули задания и необходимое время
5. Критерии оценки
6. Необходимые приложения

Количество часов на выполнение задания: 14 ч.

ВВЕДЕНИЕ

1.1. Название и описание профессиональной компетенции.

1.1.1 Название профессиональной компетенции:

Дизайн модной одежды и аксессуаров.

1.1.2 Описание профессиональной компетенции.

Под 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 fashion дизайном может заниматься команда, в которой каждый участник обладает собственными сильными сторонами, специализацией и ролью в процессе разработки.

Специалисты в сфере fashion дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Эта сфера характеризуется непосредственным взаимодействием с потребителем, целевой аудиторией, что требует развитых навыков коммуникации для успешного достижения целей, поставленных заказчиком или индустрией в целом. В сфере fashion дизайна ценятся следующие навыки: взаимодействия, исследовательские, дизайнерские, технические навыки. Для этого, в свою очередь, требуется понимание целевой аудитории, рынков, тенденций, культурных различий и желаний потребителя. 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 и размещению он-лайн. Для таких специалистов важно понимание всех этапов работы, включая ограничения, связанные с процессом производства. 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 модных домах, проектном бюро, или компании, в составе которой есть отдел fashion дизайна. Возможна как широкая, так и узкая специализация. Последняя характерна для fashion дизайнеров, художников по костюмам, специалистов по маркетинговым стратегиям в fashion индустрии, fashion иллюстраторов, художественных директоров, заведующих производством, специалистов по различным видам печати и разработке принтов для текстильной промышленности.

2. ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Индивидуальное выполнение задания.

3. ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА

Содержанием конкурсного задания являются работы, связанные с исследованием рынка модной индустрии и проектированием продуктов. Участники соревнований получают инструкцию и приложения.

Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно в соответствии со стандартными нормативами Worldskills.

Схема выставления оценок и Конкурсное задание следуют распределению оценок в рамках Спецификации стандартов.

Конкурс, включает в себя проектирование и презентацию продуктов модной индустрии.

Окончательные аспекты критериев оценки уточняются членами жюри за один день до начала соревнования. Оценка производится как после выполнения каждого из модулей, так и в процессе выполнения модулей конкурсного задания. Важным аспектом в оценивании участника в процессе выполнения модулей является соблюдение требований техники безопасности и организации рабочего места. Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, то он подвергает опасности себя и других конкурсантов. Такой участник может быть отстранен от

конкурса.

Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

Конкурсное задание должно выполняться по-модульно. Оценка также происходит от модуля к модулю. Конкурс, включает в себя исследовательский, проектировочный и презентационный разделы.

4. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И ВРЕМЯ, НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

Модули и время сведены в Таблице 1

Таблица 1.

№ п/п	Наименование модуля	Время на задание
1	Модуль 1: Исследование	1,5 часа
2	Модуль 2: Разработка принта для футболки	2 часа
3	Модуль 3: Разработка платья	5 часов
4	Модуль 4: Разработка аксессуара (сумка)	2 часа
5	Модуль 5: Бизнес-план	2,5 часа
6	Модуль 6: Презентация продукта	1 час

Модуль 1 ИССЛЕДОВАНИЕ

Участнику необходимо:

- провести исследование, согласно брифу: тема, целевая аудитория;
- подобрать изображения, отражающие вдохновение, целевую аудиторию и тренды fashion индустрии, расположить их в папку «Исследование» на рабочем столе (не менее 15 изображений);
- выбрать итоговые изображения из папки «Исследование» и расположить их в папке «Итоговые изображения» на рабочем столе (не более 5 изображений);
- на основе итоговых изображений создать moodboard, отражающий общую концепцию разрабатываемых в дальнейшем продуктов (футболка, платье, аксессуар - сумка).

Участнику необходимо выполнить moodboard в цвете в соответствии с брифом.

По истечении 1,5 астрономических часов участник должен сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки:

- 2 папки с изображениями: «Исследование» и «Итоговые изображения», расположены на рабочем столе монитора компьютера.

Модуль 2: РАЗРАБОТКА ПРИНТА ДЛЯ ФУТБОЛКИ

Участнику необходимо:

- разработать принт в соответствии с брифом на основе ранее разработанного moodboard (модуль 1), для нанесения на футболку;
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемого принта.

При создании принта для футболки должны быть использованы графические редакторы CorelDRAW, Illustrator или Photoshop, графический планшет.

Принт должен соответствовать следующим требованиям:

- выполнен на формате А4 (горизонтально/вертикально);
- соответствовать теме задания и брифу.

По истечении 2 астрономического часов участник должен сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки:

- изображение (готовый принт) в формате pdf, расположенный в папке «Принт» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей.

Модуль 3: РАЗРАБОТКА ПЛАТЬЯ

Участнику необходимо:

- разработать модель женского платья в соответствии с брифом и moodboard, разработанным ранее (модуль 1).
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемой модели платья.

Для разработки женского платья участнику необходимо использовать графические редакторы CorelDRAW, Illustrator или Photoshop, графический планшет.

Итоговый эскиз платья должен соответствовать следующим требованиям:

- выполнен на формате А3 (горизонтально);
- выполнен в 3-х проекциях (вид спереди, вид сбоку, вид сзади);

- соответствовать теме задания и брифу;
- дизайн платья должен отражать идею/концепцию ранее разработанного принта футболки (модуль 2).

По истечении трех астрономических часов участник должен сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки:

- изображение (итоговый эскиз платья) в формате pdf, расположенный в папке «Итоговый эскиз платья» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей.

Модуль 4: РАЗРАБОТКА АКСЕССУАРА (СУМКА)

Участнику необходимо:

- разработать модель аксессуара (сумка) в соответствии с брифом и moodboard, разработанным ранее (модуль 1), а также с дизайном платья (модуль 3);
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемой модели аксессуара (сумка).

Для разработки аксессуара (сумки) участнику необходимо использовать графические редакторы CorelDRAW, Illustrator или Photoshop, графический планшет.

Итоговый эскиз аксессуара (сумки) должен соответствовать следующим требованиям:

- выполнен на формате А3 (горизонтально);
- выполнен в 3-х проекциях (вид спереди, вид сбоку, вид сзади);
- соответствовать теме задания, брифу и дизайну платья (модуль 3);
- дизайн аксессуара (сумки) должен отражать идею/концепцию ранее разработанного принта футболки (модуль 2) и модели платья (модуль 3).

По истечении двух астрономических часов участник должен сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки:

- изображение (итоговый эскиз аксессуара (сумки)) в формате pdf, расположенный в папке «Итоговый эскиз сумки» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей.

Модуль 5. БИЗНЕС-ПЛАН

Участнику необходимо:

- разработать бренд для реализации ранее разработанных продуктов (модуль 2, модуль 3, модуль 4);
- разработать бизнес-план для выявления ценностей бренда, сегмента рынка и каналов продаж;
- создать презентацию разработанных продуктов (модуль 2, модуль 3, модуль 4).

Разрабатываемый бренд должен включать в себя следующие элементы:

- нейминг (название);
- элементы фирменного стиля (шрифтовое и цветовое решения);
- соответствовать теме задания и брифу.

Для разработки бизнес-плана участнику необходимо заполнить шаблон по следующим пунктам:

- *Сегменты потребителей* (Для кого мы работаем? Кто самый важный клиент для нас?);
- *Ключевые ценности* (Какие проблемы потребителя мы решаем? Что ценного в нашем предложении? Какие услуги мы можем предложить каждому из сегментов потребителей?);
- *Каналы* (Через какие каналы наши клиенты хотят получать наши ценности? Через какие каналы они их получают сейчас? Какие наиболее эффективны?);
- *Взаимоотношения с потребителем* (Какие у нас отношения с каждым из сегментов? Как они интегрированы? Насколько дороги для нас?);
- *Потоки доходов* (За что наши клиенты готовы платить? За что они платят сейчас? Как они платят? Какова доля каждого из потоков в общей сумме дохода?);
- *Ключевые ресурсы* (Какие ключевые ресурсы нам нужны для создания ключевых ценностей? Наши каналы распространения? Отношения с клиентами? Потоки доходов?);
- *Ключевые действия* (Какие ключевые действия нам необходимы для работы? Для каналов сбыта? Для выстраивания отношений с клиентами? Получения и учета потоков доходов?);

- *Ключевые партнеры* (Кто наши ключевые партнеры? Кто наши ключевые поставщики? Какие ключевые ресурсы мы от них получаем? Какие мероприятия они для нас делают?);
- *Структура расходов* (Каковы наиболее важные затраты, связанные с бизнес-моделью? Какие ключевые ресурсы являются самыми дорогими? Какие основные действия являются самыми дорогими?).

Созданная презентация должна включать в себя следующие элементы:

- показывать стратегию развития бренда
- показывать разработанные продукты (модуль 2, модуль 3, модуль 4);
- оформление слайдов должно соответствовать сложившимся правилам оформления деловых презентаций (разумное количество шрифтов и размера шрифта, продуктивное использование пространства слайда и др.);
- слайды презентации должны быть читаемы, комфортны для зрительного восприятия;
- презентация должна быть понятной для представления заказчику.

По истечении 2,5 астрономических часов участник должен сдать готовую или не готовую работу для выставления оценки:

- заполненную, расположенную в папке «Презентация» на рабочем столе монитора компьютера;
- готовую презентацию PowerPoint, не более 10 слайдов, расположенную в папке «Презентация» на рабочем столе монитора компьютера.

Модуль 6. ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Представление должно занимать не более 10 минут. Соблюдение временного регламента является существенным, так как презентация будет остановлена, если участники выйдут за предложенные временные рамки.

Оценка презентации строится на основе учета критерия креативности (творчества), способности участников приводить доводы и обоснованные аргументы, а также с учетом достоверности представленных данных.

Жюри может задавать вопросы. Способность ответить на вопросы жюри также включены в оценку.

Презентация и последующее обсуждение проводятся на казахском или на русском языке. Краткий комментарий на английском приветствуется, но не является обязательным.

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

	№ п/п	Критерии	Исследование	Разработка футболки	Разработка платья	Разработка аксессуара (сумка)	Бизнес-план	Презентация продукта	Общая оценка за раздел	Оценка за разделы
РАЗДЕЛЫ СПЕЦИФИКАЦИИ СТАНДАРТОВ WorldSkills			A	B	C	D	E	F		
	1	Организация работы и управление	2,5	1,5	2	2	2		10	10
	2	Коммуникации и навыки межличностного общения	2				3	5	10	10
	3	Целевая аудитория	5	1	1	1	4	3	15	15
	4	Разработка продукта	5	6	11	8			30	30
	5	Реализация		3	3,5	3,5			10	10
	6	Бизнес-план	5				10		15	15
	7	Презентация продукта	2				2	6	10	10
		БАЛЛЫ	21,5	11,5	17,5	14,5	21	14	100	100

6. НЕОБХОДИМЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Не требуется