

Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение г. Москвы
«Московский государственный издательско-полиграфический
колледж им. И. Фёдорова»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ КОЛЛЕДЖЕЙ
К СДАЧЕ ДЕМОНСТРАЦИОННОГО ЭКЗАМЕНА ГИА
ПО СТАНДАРТАМ WORLDSKILLS
КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР»**

разработчики:

Минаева О.Е., международный эксперт
Ермаков А.В., главный эксперт

Москва, 2016

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические рекомендации системы подготовки студентов колледжей по Международным стандартам WSI по компетенции «Графический дизайн» представляет собой пакет документов, состоящий из технического описания компетенции (ТО), проекта конкурсного задания (КЗ), критериев оценки (КО) и инфраструктурного листа (ИЛ). Методические рекомендации направлены на совершенствование качества подготовки по профессиям и специальностям среднего профессионального образования с учетом требований международных стандартов WSI и профессиональных стандартов, утвержденных Министерством труда и социальной защиты РФ для дальнейшей сдачи демонстрационного экзамена ГИА по соответствующей компетенции.

Методические рекомендации системы подготовки студентов колледжей по Международным стандартам WSI – пакет документов, систематизировавший набор основополагающих нормативных документов, позволяющий последовательно, основываясь на ТО компетенции развить соответствующие профессиональные компетенции, реализовать которые способен студент посредством выполнения предлагаемого шаблонного задания, с последующей оценкой со стороны преподавателя-эксперта.

Разработанные методические рекомендации является основой для подготовки студентов по рабочей профессии Графический дизайнер.

Актуальность данных методических рекомендаций определяется тем, что наиболее ярким образом внедрения и реализации инновационной модели профессиональной диагностики на межгосударственном, глобальном уровне, является международное движение WorldSkills International. Участниками движения являются такие развитые страны как США, Германия, Канада, Швейцария, Франция, Япония, Великобритания, Бразилия, Индия – всего 60 участников, а с 2012 года в это движение вступила и Российская Федерация. Чемпионаты Мира, Европы, Америки, собирают десятки стран, сотни команд и тысячи участников. Ежегодно проводятся Национальные соревнования в странах-участницах WorldSkills International.

В рамках своей деятельности WorldSkills International способствует обмену идеями и опытом на мировом уровне в области профессионального образования путем проведения семинаров, совещаний и соревнований, а также инновационной формы проверки навыков, как демонстрационный экзамен ГИА. Соревнования WorldSkills International позиционируются как главное мировое событие для популяризации рабочих профессий.

Рекомендации состоят из следующих частей: технического описания компетенции (ТО), проекта конкурсного задания (КЗ), критериев оценки (КО) и инфраструктурного листа (ИЛ).

Рекомендации предусматривает ознакомление потенциальных участников демонстрационного экзамена с содержанием, структурой движения WorldSkills в России, а также Правилами организации и проведения конкурсов профессионального мастерства, основываясь на международном опыте. Студент знакомится с содержанием и структурой компетенции. Студент должен ориентироваться в принципах организации экзамена, знать правила проведения, системы выполнения КЗ и критериев последующей оценки работы студента. В результате освоения шаблона сдачи экзамена студент должен знать и владеть конкурсными компетенциями по направлению профессиональной деятельности «Графический дизайн».

Слушатель должен узнать правила допуска, технические описания, объекты инфраструктуры демонстрационного экзамена в рамках профессиональной деятельности «Графический дизайн»; владеть системой оценок, процессом оценивания. Потенциальный участник должен знать содержание, структура и требования к конкурсной работе WSR в рамках профессиональной деятельности «Графический дизайн»; узнать оборудование и материалы, допустимые в конкурсе WSR в рамках профессиональной деятельности «Графический дизайн». Данный пакет нормативных документов предусматривает ознакомление студентов с техникой безопасности и экология производства при проведении конкурса по направлению профессиональной деятельности «Графический дизайн».

2. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. *Название и описание компетенции*

1.1.1 Название профессионального навыка:

Графический дизайн

1.1.2 Описание компетенции

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин. Профессия графического дизайнера имеет несколько направлений, и один дизайнер может работать либо в одном из них, либо совмещать два или три направления. К направлениям графического дизайна относятся: **Фирменный стиль и брендинг. Разработка шрифтов. Дизайн рекламы. Дизайн книг, журналов и газет. Дизайн для Интернета.** Графические дизайнеры работают в дизайн-студиях, брендинговых и рекламных агентствах, издательствах и в любых государственных предприятиях и частных фирмах, предпочитающих держать в штате собственного дизайнера.

1.2. *Область применения*

1.2.1 Каждый Эксперт и Участник обязаны ознакомиться с данным Техническим описанием.

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:

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

2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ

ГИА проводится для демонстрации и оценки квалификации в данном виде мастерства. Техническое 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:

Студент (участник) 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 сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов
- правила оформления текста и элементов текстовой информации
- как применять творческие способности в разработке дизайна сайта, используя цвет, типографию и графику при создании контента

Студент (участник) обязан уметь:

- Выбрать идею, которая может быть воспроизведена 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 ИСС профиля.

- Использовать точные измерения.
- Использовать RGB, CMYK и Плшечные Цвета.
- Добавлять необходимые линии обрезки или линии складывания в макете.
- Заверстывать 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 не проверяется.

2.3 *Практическая работа*

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

3 ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

3.1 *Формат и структура технического задания*

Техническое задание представляет собой серию из 4 отдельных модулей.

В ходе выполнения модулей могут подвергаться проверке следующие области знаний:

- Основы композиции и дизайна
- Цветоделение и цветокоррекция
- Технология изготовления печатной продукции
- Программное обеспечение
- Основы маркетинга
- Конструирование модели упаковки
- Моделирование продукта согласно техническому заданию.

Каждый модуль потребует продемонстрировать понимание нескольких указанных выше аспектов.

3.2 *Требования к проекту Технического задания*

Техническое задание состоит из 4 отдельных модулей:

Модуль 1. Фирменный стиль и продукты брэнбдука:

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. 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

Ожидаемые результаты:

- Рабочие файлы продуктов
- Pdf-файлы и jrg-файлы
- Распечатки продукции

Модуль 3. 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. 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,

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

3.3 *Разработка Техническое задания*

Техническое задание необходимо составлять по образцам, представленным «WorldSkills Russia». Используйте для текстовых документов шаблон формата Word.

3.4.1 Кто разрабатывает конкурсные задания / модули

Техническое задания / модули разрабатывает Эксперт.

3.4.1 Как и где разрабатывается конкурсное задание / модули

Эксперт составляет 4 конкурсных модулей.

Техническое задание разрабатывается в программе «Word», и все файлы должны прилагаться к конкурсному заданию.

В течение всего периода конкурса, необходимо присутствие технического эксперта или сис. администратора.

3.3.3 Когда разрабатывается Техническое задание

Техническое задание разрабатывается за 2 месяца до начала ГИА Экспертом по соответствующей компетенции. Техническое задание утверждается Техническим директором WSR за 1 месяц до текущего ГИА.

3.4 *Схема выставления оценок за конкурсное задание*

Каждое Техническое 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 Технического задания. Подробная окончательная схема выставления оценок разрабатывается и утверждается всеми Экспертами на конкурсе.

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

3.5 *Утверждение Технического задания*

Технической группе экспертов поручается проверка выполнимости заданий. От группы потребуется:

- Проверить наличие всех документов
- Проверить соответствие конкурсного задания оценочным критериям
- Убедиться в выполнимости конкурсного задания за отведенное время
- Убедиться в адекватности предложенной системы начисления баллов

3.6 *Выбор Технического задания*

Проект Технического задания предлагается экспертом.

3.7 *Обнародование технического задания*

Техническое задание не обнародуется.

3.8 *Согласование технического задания (подготовка к ГИА)*

Согласованием технического задания занимаются: эксперт и экспертное сообщество.

3.9 *Изменение технического задания во время конкурса*

Не применимо.

3.10 *Материала или инструкции производителя*

Не применимо.

4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

4.1 *Дискуссионный форум*

До начала ГИА все обсуждения, обмен сообщениями, сотрудничество и процесс принятия решений по компетенции происходят на заседании, посвященном соответствующей специальности (<http://forum.worldskillsrussia.org>). Все решения, принимаемые в отношении какого-либо навыка, имеют силу лишь будучи принятыми на таком заседании. Модератором заседания является сертифицированный эксперт WSR.

4.2 *Информация для участников конкурса*

Всю информацию для участников ГИА можно получить у эксперта.

Такая информация включает в себя:

- Правила конкурса

- Технические описания
- Техническое задание
- Другую информацию, относящуюся к ГИА.

4.3 Текущее руководство

Текущее руководство компетенцией производится сертифицированным экспертом по данной компетенции. Группа управления компетенцией состоит из Председателя жюри и сертифицированного эксперта. План управления ГИА разрабатывается за 1 месяц до начала ГИА, а затем окончательно дорабатывается во время ГИА совместным решением Экспертов.

5. ОЦЕНКА

В данном разделе описан процесс оценки технического задания / модулей Экспертами. Здесь также указаны характеристики оценок, процедуры и требования к выставлению оценок.

5.1 Критерии оценки

В данном разделе приведен пример назначения критериев оценки и количества выставяемых баллов (субъективные и объективные). Общее количество баллов по всем критериям оценки составляет 100. Для оценивания объективных критериев формируются группы из 3-5 человек.

Раздел	Критерий	Оценки		
		Субъективная (если это применимо)	Объективная	Общая
A	Творческий процесс	8,00	0	8,00
B	Итоговый дизайн	28,00	0	28,00
C	Технические параметры создания продукта		16,00	16,00
D	Печать и макетирование	0	8,00	8,00
E	Знание технических параметров при печати	0	16,00	16,00
F	параметры сохранения и форматы	0	20,00	20,00
G	Soft skills	4	0	4,00
Итого =		40	60	100

5.2 Субъективные оценки

Баллы начисляются по шкале от 1 до 10. Если субъективный критерий отсутствует, все эксперты ставят 1 балл. Для оценивания субъективных критериев формируются группы от 3 до 5 человек, разбитых по рабочим дням.

5.3 *Критерии оценки мастерства*

Модуль 1 – Фирменный стиль и продукты бренбдука

1. Выполнение работ по техническому заданию
2. Создание векторных изображений
3. Обработка растровых изображений
4. Знание программного обеспечения
5. Макетирование продуктов
6. Подготовка и печать продукта
7. Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль 2 – Информационный дизайн

1. Выполнение работ по техническому заданию
2. Создание векторных изображений
3. Обработка растровых изображений
4. Знание программного обеспечения
5. Макетирование продуктов
6. Подготовка и печать продукта
7. Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль 3 – Многостраничный дизайн

1. Выполнение работ по техническому заданию
2. Создание векторных изображений
3. Обработка растровых изображений
4. Создание спуска полос
5. Знание программного обеспечения
6. Макетирование продуктов
7. Подготовка и печать продукта
8. Соблюдение правил верстки и стандартов

Модуль 4 – Упаковка

1. Выполнение работ по техническому заданию
2. Создание векторных изображений
3. Обработка растровых изображений
4. Создание чертежа развертки
5. Знание программного обеспечения
6. Макетирование продуктов
7. Подготовка и печать продукта
8. Соблюдение правил верстки и стандартов

5.4 *Регламент оценки мастерства*

Сертифицированный эксперт разделяет Экспертов по группам, так, чтобы в каждой группе присутствовали как опытные участники мероприятий «WorldSkills», так и новички.

Каждая группа отвечает за проставление оценок по группе аспектов одного из четырех модулей технического задания.

В конце каждого дня баллы передаются в АСУС (Автоматизированная система управления соревнованиями).

Какие-либо особые регламенты начисления баллов отсутствуют.

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 ГИА.

В Инфраструктурном листе указаны наименования и количество материалов и единиц оборудования, запрошенные Экспертами для проведения ГИА. Организатор ГИА обновляет Инфраструктурный лист, указывая необходимое количество, тип, марку/модель предметов. Предметы, предоставляемые Организатором ГИА, указаны в отдельной колонке.

В ходе каждого проведения ГИА, Эксперты рассматривают и уточняют Инфраструктурный лист для подготовки к следующему ГИА. Эксперты дают Техническому эксперту рекомендации по расширению площадей или изменению списков оборудования.

В ходе каждого ГИА, Технический эксперт проверяет Инфраструктурный лист, использовавшийся на предыдущем ГИА.

В Инфраструктурный лист не входят предметы, которые участники и/или Эксперты должны приносить с собой, а также предметы, которые участникам приносить запрещается. Эти предметы перечислены ниже.

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

- Цветовые палитры
- наушники
- Инструменты для рисования
- Графический планшет
- Клавиатура и мышь
- Канцелярский нож и ножницы
- Двухсторонний скотч.

7.3 Материалы, оборудование и инструменты, предоставляемые Экспертами

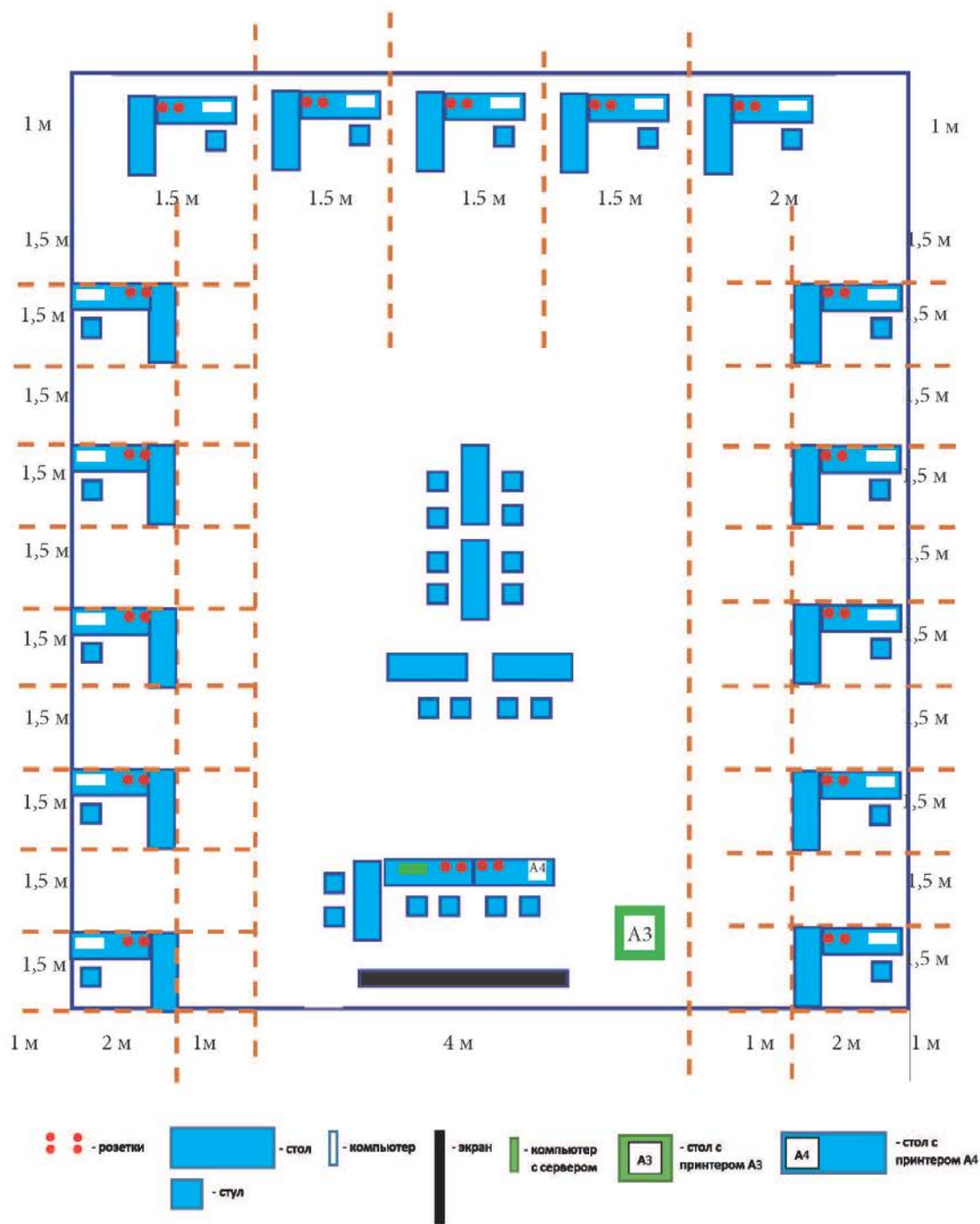
Не используются.

7.4 Материалы и оборудование, запрещенные на площадке

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

Категорически запрещено использование Интернета, телефона и других гаджетов, имеющих выход в интернет или usb- порт

7.5 Примерная схема площадки проведения ГИА в рамках компетенции



Компетенция «Графический дизайн»

1	Название компетенции	Графически дизайн
2	Количество модулей	4
3	Количество модулей WSI	4

4	Название аспекта	Количество баллов за аспект (макс. 100 баллов)	Количество баллов WSI (макс.100 баллов)
4.1	Творческий процесс	8,00	8,00
4.2	Итоговый дизайн	28,00	32,00
4.3	Технические параметры создания продукта	16,00	16,00
4.4	Печать и макетирование	8,00	8,00
4.5	Знание технических параметров при печати	16,00	16,00
4.6	параметры сохранения и форматы	20,00	20,00
4.7	Soft skills	4,00	-

5	Номер модуля	Необходимые навыки для выполнения модуля
5.1	Корпоративный дизайн	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки аналитической работы
5.2	Информационный дизайн	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки аналитической работы
5.3	Многостраничный дизайн	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки

		аналитической работы, навыки макетирования
5.4	Упаковка	Навыки работы с программным обеспечением, коммуникативные навыки, навыки рисования, навыки информационно-поисковой работы, навыки аналитической работы, навыки конструирования и макетирования

3. ШАБЛОН КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание

ГИА. МОСКВА

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

2017

График проведения ГИА:

Первый день – 6 часов (с 9.00 до 15.00)

Второй день – 6 часов (с 9.00 до 15.00)

Разработано: эксперт WSR О.Е. Минаева

Утверждено:

Модуль I

Фирменный стиль

Основные программы: Illustrator

Вашему вниманию предлагается разработать фирменный стиль для компании, занимающейся продажей цветов Кливия. Основная направлением деятельности магазина «Кливия» является продажа цветов в розницу и составление/продажа букетов.

1. Логотип компании: название магазина «Кливия»
2. Правила использования логотипа – структурное поведение логотипа, цветовое поведение логотипа, цветовая палитра, гарнитуры.

Необходимая информация для работы:

1. Логотип: название компании, краткое описание компании, ее направления – файл «описание компании» в папке «модуль 1»

Обязательные элементы продукта

1. логотип:
 - a. Не более трех фирменных цветов, исключая цвет текста
 - b. Не более двух гарнитур и/или их семейства
2. Правила использования логотипа:
 - a. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
 - b. Монохромный вариант логотипа
 - c. Выворотка логотипа на 2 разных цветах, исключая фирменные цвета и 2 примера запрещенного поведения выворотки
 - d. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
 - e. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Технические параметры создания продуктов

1. Логотип:
 - a. Формат документа А4, ориентирование альбомное
 - b. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 120 мм
 - c. Цветовая модель документа CMYK
 - d. Шрифты в кривые
 - e. Overprint при использовании черного цвета
2. Правила использования логотипа:
 - a. Размер документа А4, ориентирование альбомное
 - b. Цветовая модель документа CMYK
 - c. Overprint при использовании черного цвета

Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Логотип:
 - a. Рабочий файл под названием «логотип» в папке «модуль 1»
 - b. Файл PDF под названием «логотип» в папке «модуль 1»
2. Правила использования логотипа:
 - a. Рабочий файл под названием «правила» в папке «модуль 1»
 - b. Файл PDF под названием «правила» в папке «модуль 1»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип и правила использования логотипа, а также разработанные позднее, дисконтную карту для постоянных покупателей, эскиз фирменной футболки, эскиз фирменной машины, должны быть скомпонованы на листе формата А3 и макет сохранен как PDF.

Корпоративный дизайн

Основные программы: InDesign, Illustrator

Вспомогательные программы: PhotoShop

Вашему вниманию предлагается разработать элементы корпоративного дизайна для магазина Кливия, специализирующегося на продаже цветов.

1. Дисконтную карту для постоянных клиентов (односторонняя).
2. Эскиз фирменной футболки для сотрудников.
3. Эскиз фирменной машины для перевозки заказов (боковая часть).

Необходимая информация для работы:

1. Дисконтная карта: файл «дисконтная карта» в папке «модуль 1»
2. Футболка: файл «футболка» в папке «модуль 1»
3. Машина: файл «эскиз машины» в папке «модуль 1»
4. Слоган: файл «слоган» в папке «модуль 1»
5. Иллюстрация: папка «иллюстрации» в папке «модуль 1»

Обязательные элементы продукта

1. Дисконтная карта:
 - a. Логотип
 - b. Контакты (полный текст)
 - c. Информация о скидке 3%
2. Футболка:
 - a. Логотип
3. Фирменная машина:
 - a. Логотип
 - b. Контакты (полный текст)
 - c. Слоган
 - d. Одна иллюстрация

Технические параметры создания продуктов

1. Дисконтная карта:
 - a. Размер 90 на 50 мм
 - b. Припуски под обрезку 3 мм
 - c. Цветовая модель СМҮК
 - d. Overprint при использовании черного цвета
2. Футболка:
 - a. Overprint при использовании черного цвета
 - b. Цветовая модель СМҮК
3. Эскиз машины:
 - a. Цветовая модель СМҮК
 - b. Overprint при использовании черного цвета

- c. Разрешение растровой иллюстрации 300 dpi

Технические параметры сохранения к печати продукта

1. Дисконтная карта:
 - a. Рабочий файл под названием «Дисконтная карта» в папке «модуль 1»
 - b. Файл PDF - X1a: 2001 под названием «Дисконтная карта» в папке «модуль 1»
 - c. ICCProfile: CoatedFogra 39
 - d. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
2. Футболка:
 - a. Рабочий файл под названием «футболка» в папке «модуль 1»
 - b. Файл EPS
3. Эскиз машины:
 - a. Рабочий файл под названием «машина» в папке «модуль 1»
 - b. Файл Jpeg под названием «машина» в папке «модуль 1»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип и правила использования логотипа, а также разработанные дисконтную карту для постоянных покупателей, эскиз фирменной футболки, эскиз фирменной машины, должны быть скомпонованы на листе формата А3 и макет сохранен как PDF.

Модуль II

Информационный дизайн (дорожный бил-борд)

Основная программа: Photoshop

Вспомогательная программа: Illustrator

Вашему вниманию предлагается разработать и подготовить к публикации дорожный бил-борд (формат 3000х6000 мм, горизонтальный) с рекламой магазина с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории.

Необходимая информация для работы:

1. Текст для дорожного бил-борда – файл «текст бил-борд» в папке «модуль 2»
2. Логотип компании – итоги 1 модуля
3. Иллюстрационный материал - папка «иллюстрации» в папке «модуль 2»

Обязательные элементы продукта

1. Бил-борд:
 - a. Текст в полном объеме (контакты)
 - b. Логотип – итоги 1 модуля
 - c. Иллюстрация (одна)
 - d. Слоган

Технические параметры создания продукта

1. Бил-борд:
 - a. Формат 3000х6000 мм, горизонтальный
 - b. Цветовая модель CMYK
 - c. Припуски под обрезку 10 мм
 - d. Разрешение использованных элементов и картинок представленных 150 dpi

Технические параметры сохранения и печати:

1. Бил-борд:
 - a. Рабочий файл под названием «Бил-борд» в папке «модуль 2»
 - b. Файл Jpeg под названием «Бил-борд» с учетом припусков под обрезку в папке «модуль 2»
 - c. Метки реза с учетом припусков под обрезку

Модуль III

Печатный дизайн (обложка и внутренний блок каталога с продукцией компании)

Основная программа: InDesign

Вспомогательные программы: Illustrator, Photoshop

Вашему вниманию предлагается разработать и подготовить к печати разворот каталога продукции с обложкой, включающей разработанный элемент авторской графики на обложке, предложенные иллюстрации для текста и текст с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории.

Необходимая информация для работы:

1. Текст для обложки – файл «текст для обложки» в папке «модуль 3»
2. Текст для внутреннего блока – файл «текст для внутреннего блока» в папке «модуль 3»
3. Иллюстрации в папке «иллюстрации» в папке «модуль 3»
4. Логотип– итоги 1 модуля

Обязательные элементы продукта

1. Обложка:
 - a. Название магазина на лицевой стороне обложки из файла «текст на обложке»
 - b. Логотип
 - c. Элемент авторской графики
 - d. Одна иллюстрация
2. Внутренний блок:
 - a. Текст в полном объеме из файла «текст для внутреннего блока»
 - b. Колонцифры
 - c. Иллюстрации
 - d. Рубрики

Технические параметры создания продукта

1. Обложка (4+0):
 - a. Формат брошюры (130 x 200 мм)
 - b. Цветовая модель CMYK
 - c. Припуски под обрезку 5мм
 - d. Overprint при использовании черного цвета
 - e. Разрешение иллюстрации 300 dpi
2. Внутренний блок (4+0):
 - a. Формат (130 x 200 мм)
 - b. Цветовая модель CMYK
 - c. Припуски под обрезку 5 мм
 - d. Разрешение иллюстраций, представленных в 300dpi

- e. Overprint при использовании черного цвета
- f. Использование таблицы стилей
- g. Использование шаблона страниц

Технические параметры сохранения к печати:

1. Обложка:
 - a. Рабочий файл под названием «обложка» в папке «модуль 3»
 - b. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «обложка» в виде разворота в папке «модуль 3»
 - c. ICC profile: Coated Fogra 39
 - d. Метки реза с учетом припусков под обрезку
 - e. Линкованность вставленных элементов
2. Внутренний блок:
 - a. Рабочий файл под названием «внутренний блок» в папке «модуль 3»
 - b. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «внутренний блок» со спуском полос в папке «модуль 3»
 - c. ICCprofile: CoatedFogra 39
 - d. Метки реза с учетом припусков под обрезку
 - e. Линкованность вставленных элементов

Модуль IV

Дизайн упаковки

Основная программа: InDesign

Вспомогательные программы: Illustrator

Вашему вниманию предлагается разработать упаковку для доставки горшочных цветов заказчику, с прозрачным элементом.

Печатный макет упаковки:

Необходимая информация для работы:

1. Контакты компании на дне упаковки – файл «контакты» в папке «модуль 4» .
2. Текст на упаковке – файл «текст» в папке «модуль 4»
3. Штрих-код на дне упаковки -файл «штрих-код» в папке «модуль 4»

Обязательные элементы продукта

1. Логотип
2. Название цветка
3. Штрих-код
4. Контакты магазина
5. Дополнительная информация о цветке
6. Прозрачная область для видимости продукции
7. Паттерная заливка (отрисованная)

Технические параметры создания продукта

1. Габаритные размеры развертки упаковки в пределах формата А4
2. Цветовая модель СМУК
3. Вылет элементов дизайна на упаковке 5 мм
4. Overprint при использовании черного цвета

5. Контур вырубки и линии сгиба, размещенные на развертке упаковке
6. Дополнительные линии резки на упаковке (пунктиром)
7. Прозрачная область

Технические параметры сохранения и печати упаковки:

1. Рабочий файл под названием «упаковка» в папке «модуль 4»
2. Файл PDF под цифровую печать под названием «упаковка» в папке «модуль 4»
3. Метки реза выставленные вручную с учетом припусков под обрезку

4. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

		Skill name							
		Графический дизайн							
		Criteria	Mark						
		A	Творческий процесс	8,00					
		B	Итоговый дизайн	28,00					
		C	Технические параметры создания продукта	16,00					
		D	Печать и макетирование	8,00					
		E	Знание технических параметров для печати	16,00					
		F	Параметры сохранения и форматы	20,00					
		G	Soft skills	4,00					
Sub Criteria ID	Sub - Criteria Name or Description	Aspect Type O = Obj S = Sub	Aspect - Description	For Objective Assessment Only		Max Mark	Criterion A	Total Mark	8,00
				Requirement or Nominal Size	Add - (Extra Aspect Information)				
A1	Креативность и идея								
		S	лого			0,40			
		S	правила использования логотипа			0,40			
		S	дисконтная карта			0,40			
		S	эскиз футболки			0,40			
		S	эскиз машины			0,40			
		S	бил-борд			0,50			
		S	обложка каталога			0,50			
		S	внутренний блок каталога			0,50			
		S	упаковки			0,50			
A2	Соответствие цели задания и целевой аудитории								
		S	лого			0,40			
		S	правила использования логотипа			0,40			

		S	дисконтная карта			0,40			
		S	эскиз футболки			0,40			
		S	эскиз машины			0,40			
		S	бил-борд			0,50			
		S	обложка каталога			0,50			
		S	внутренний блок каталога			0,50			
		S	упаковки			0,50			
Sub Criteria ID	Sub - Criteria Name or Description	Aspect Type O = Obj S = Sub	Aspect - Description	For Objective Assessment Only		Max Mark	Criterion B	Total Mark	28,00
				Requirement or Nominal Size	Add - (Extra Aspect Information)				
B1	Типографика								
		S	лого			0,90			
		S	правила использования логотипа			0,90			
		S	дисконтная карта			0,90			
		S	эскиз футболки			0,90			
		S	эскиз машины			0,90			
		S	бил-борд			0,90			
		S	обложка каталога			0,90			
		S	внутренний блок каталога			1,00			
		S	упаковки			0,90			
B2	Цветовое решение								
		S	лого			0,90			
		S	правила использования логотипа			0,90			
		S	дисконтная карта			0,90			
		S	эскиз футболки			0,90			
		S	эскиз машины			0,90			
		S	бил-борд			0,90			
		S	обложка каталога			0,90			
		S	внутренний блок каталога			0,90			
		S	упаковки			0,90			
B3	Композиционное решение								
		S	лого			1,00			
		S	правила использования логотипа			1,00			
		S	дисконтная карта			1,00			

		<input type="radio"/>	Формат издания А4 (альбомное ориентирование)			0,50				
C4	технические параметры при создании дисконтной карты									
		<input type="radio"/>	Размер 90 на 50 мм			0,50				
C5	технические параметры при разработке машины									
		<input type="radio"/>	Разрешение растровой иллюстрации 300 dpi			0,50				
C6	технические параметры при разработке бил-борда									
		<input type="radio"/>	Формат: 3000x6000 мм, горизонтальный			0,60				
		<input type="radio"/>	разрешение 36 dpi			0,60				
C8	технические параметры при разработке обложки каталога									
		<input type="radio"/>	разрешение иллюстрации в растре 300 dpi			0,50				
		<input type="radio"/>	формат 130x200 мм			0,50				
C9	технические параметры при разработке внутреннего блока каталога									
		<input type="radio"/>	формат издания 130*200 мм			0,60				
		<input type="radio"/>	разрешение иллюстраций в растре 300 dpi			0,60				
		<input type="radio"/>	использование таблиц стилей			0,60				
		<input type="radio"/>	использование шаблона страниц			0,60				
C10	технические параметры при разработке упаковки									
		<input type="radio"/>	габаритные размеры развертки упаковки А4			0,60				
		<input type="radio"/>	припуски под обрезку вылетающих элементов 5 мм			0,60				
		<input type="radio"/>	прозрачная область			0,60				
		<input type="radio"/>	дополнительные линии резки /(пунктир)			0,60				
		<input type="radio"/>	контур вырубki и линии сгиба, размещенные на развертке упаковки с учетом дополнительных линий реза пунктиром при наличии			0,60				
Sub Criteria ID	Sub - Criteria Name or Description	Aspect Type O =	Aspect - Description	For Objective Assessment Only			Max Mark	Criterion D	Total Mark	8,00

		Obj S = Sub		Requirement or Nominal Size	Add - (Extra Aspect Information)				
D1	Печатные макеты								
		○	презентационная доска продуктов модуля 1 на формате А3			2,00			
		○	презентационная доска бил-борда на формате А4			2,00			
		○	сфальцованный лист обложки и внутреннего блока			2,00			
		○	собранный макет упаковки			2,00			
Sub Criteria ID	Sub - Criteria Name or Description	Aspect Type O = Obj S = Sub	Aspect - Description	For Objective Assessment Only		Max Mark	Criterion E	Total Mark	16,00
				Requirement or Nominal Size	Add - (Extra Aspect Information)				
E1	технические параметры для печати логотипа								
		○	цветовая модель CMYK			0,60			
		○	Overprint при использовании черного цвета			0,60			
E2	технические параметры для печати правил использования логотипа								
		○	цветовая модель CMYK			0,60			
		○	Overprint при использовании черного цвета			0,60			
E3	технические параметры для печати дисконтной карточки								
		○	цветовая модель CMYK			0,60			
		○	припуски под обрезку 3 мм			0,60			
		○	метки реза			0,60			
		○	Overprint при использовании черного цвета			0,60			
E4	технические параметры для печати эскиза футболки								
		○	Overprint при использовании черного цвета			0,50			
		○	цветовая модель CMYK			0,50			
E5	технические параметры для печати эскиза машины								
		○	Overprint при использовании черного цвета			0,50			
		○	цветовая модель CMYK			0,50			

E6	технические параметры для печати бил-борда									
		<input type="radio"/>	припуски под обрезку 10 мм			0,60				
		<input type="radio"/>	цветовая модель СМУК			0,60				
		<input type="radio"/>	метки реза			0,60				
		<input type="radio"/>	Overprint при необходимости			0,60				
E7	технические параметры для печати обложки									
		<input type="radio"/>	цветовая модель СМУК			0,60				
		<input type="radio"/>	Припуск под обрезку: 5 мм			0,60				
		<input type="radio"/>	overprint при наличии черного			0,60				
		<input type="radio"/>	метки реза			0,60				
E8	технические параметры для печати внутреннего блока									
		<input type="radio"/>	цветовая модель СМУК			0,60				
		<input type="radio"/>	Припуск под обрезку: 5 мм			0,60				
		<input type="radio"/>	overprint при наличии черного			0,60				
		<input type="radio"/>	метки реза			0,60				
E9	технические параметры для печати упаковки для упаковки									
		<input type="radio"/>	цветовая модель СМУК			0,70				
		<input type="radio"/>	припуски под обрезку вылетающих элементов 5 мм			0,70				
		<input type="radio"/>	overprint при наличии черного			0,60				
Sub Criteria ID	Sub - Criteria Name or Description	Aspect Type O = Obj S = Sub	Aspect - Description		For Objective Assessment Only		Max Mark	Criterion F	Total Mark	20,00
				Requirement or Nominal Size	Add - (Extra Aspect Information)					
F1	Параметры сохранения продуктов для печати или публикации									
		<input type="radio"/>	логотип. Рабочий файл под названием "логотип" в папке «модуль 1»			0,90				
		<input type="radio"/>	логотип. Файл PDF под названием "логотип" в папке «модуль 1»			0,90				
		<input type="radio"/>	правила. Рабочий файл под названием "правила" в папке «модуль 1»			0,90				
		<input type="radio"/>	Правила. Файл PDF под названием "правила" в папке «модуль 1»			0,90				

		○	дисконтная карта. Рабочий файл под названием "карта" в папке «модуль 1»			0,90				
		○	дисконтная карта. Файл PDF x1a: 2001 под названием "карта" в папке «модуль 1»			0,90				
		○	дисконтная карта. ICC Profile: Coated Fogra 39			0,90				
		○	футболка. Рабочий файл под названием "футболка" в папке «модуль 1»			0,90				
		○	футболка. Файл EPS под названием "футболка" в папке «модуль 1»			0,90				
		○	эскиз машины. Рабочий файл под названием "машина" в папке «модуль 1»			0,90				
		○	эскиз машины. Файл Jpeg под названием "машина" в папке «модуль 1»			1,00				
		○	бил-борд. Рабочий файл под названием "бил-борд" в папке «модуль 2»			1,00				
		○	бил-борд. Файл Jpeg под названием "бил-борд" в папке «модуль 2»			1,00				
		○	обложка. Рабочий файл под названием "обложка" в папке «модуль3»			1,00				
		○	обложка. Файл PDF x1a: 2001 под названием "обложка" в папке «модуль 3»			1,00				
		○	обложка. ICC Profile: Coated Fogra 39			1,00				
		○	внутренний блок. Рабочий файл под названием "внутренний блок" в папке «модуль3»			1,00				
		○	внутренний блок. Файл PDF x1a: 2001 под названием "внутренний блок" в папке «модуль 3»			1,00				
		○	внутренний блок. ICC Profile: Coated Fogra 39			1,00				
		○	упаковка. Рабочий файл под названием "упаковка" в папке «модуль 4»			1,00				
		○	Файл PDF под названием "упаковка" в папке «модуль 4»			1,00				
Sub	Sub - Criteria	Aspect	Aspect - Description	For Objective Assessment Only			Max			

Criteria ID	Name or Description	Type O = Obj S = Sub		Requirement or Nominal Size	Add - (Extra Aspect Information)		Criterion G	Total Mark	4,00
G1	Соблюдение техники безопасности								
		S	Соблюдение техники безопасности			1,00			
G2	Бережливое производство								
		S	Бережливое производство			1,00			
G3	Организация рабочего места								
		S	Организация рабочего места			1,00			
G4	Качество проф. коммуникации								
		S	Качество проф. коммуникации			1,00			

5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ



ГИА по стандартам WorldSkills Russia

	Инфраструктурный лист
40	Графический дизайн

Составлен в соответствии с требованиями для международного чемпионата.
На **ОДНОГО** студента.

- 1. Программное обеспечение компьютера**
 - 1.1. Windows 7 Professional x86
 - 1.2. Microsoft Office + 2010 Academic
 - 1.3. Пакет Adobe ССФ
 - 1.4. Adobe Acrobat XI PRO
 - 1.5. Любой редактор просмотра изображений
 - 1.6. Набор шрифтов не менее 200 шт.

- 2. Оборудование 1-го конкурсного места участника**
 - 2.1. Компьютер в сборе с монитором + экран для демонстрации работы участника (или ноутбук) Intel Core i5-3570 (4x3.3 Ghz)/DDR-3 4096Mb/HDD 500Gb/LAN 1Gb
 - 2.2. Графический планшет, фирма Wacom Intuos Pen&Touch Medium.
 - 2.3. Сетевой удлинитель
 - 2.4. Компьютерный стол
 - 2.5. Стул
 - 2.6. Пенокартон 3 или 5 мм, формат А3 – 2 шт

- 3. Общая инфраструктура**
 - 3.1. Сеть рабочих компьютеров с главным серверным компьютером
 - 3.2. Энергоснабжение рабочих мест конкурсантов

- 4. Офисное оборудование площадки**
 - 4.1. Бумага для печати формата А4 (2 пачки по 500 листов) и А3 одна пачка 500 листов
 - 4.2. Лазерный принтер (МФУ) А4 1 шт.
 - 4.3. Лазерный принтер (МФУ) цветной формата А3 или мини-плоттер 1 шт.
 - 4.4. Скоросшиватель 20 шт.
 - 4.5. Файлы 2 упаковка 100 шт.

- 4.6. Дырокол 1 шт.
- 4.7. Ручки 1 упаковка 20 шт.
- 4.8. Карандаши графитовые 20 шт. твердые, 20 шт. мягкие
- 4.9. Нож канцелярский (17,5мм, с выдвижным лезвием и возвратной пружиной) 1 шт.
- 4.10. Ножницы 1 шт.
- 4.11. Сервер с монитором в сборе с процессором не хуже i3 1 шт.
- 4.12. Проектор 1 шт.
- 4.13. Экран 1 шт.
- 4.14. Стол 3 шт для макетов
- 4.15. Двухсторонний скотч – 3шт

5. Безопасность

- 5.1. Аптечка первой медицинской помощи;
- 5.2. Огнетушитель углекислотный.

6. Средства уборки

- 6.1. Швабра
- 6.2. Щётка ручная
- 6.3. Совок
- 6.4. Корзина для мусора 3-4 шт.

6. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

Регламент демонстрационного экзамена

Компетенция «Графический дизайн»

1. Общие положения

- 1.1. Место проведения экзамена: -----.
- 1.2. -----2017г. состоится открытие чемпионата, будет проведена жеребьевка участников, инструктаж по охране труда и технике безопасности во время соревнований, объявлено расписание проведения соревновательной части чемпионата.
- 1.3. -----2017г. состоится закрытие чемпионата и подведение итогов.
- 1.4. Под **Участником** понимается представитель колледжа (студент), добровольно заявивший о намерении принять участие в чемпионате. Возраст **Участника** на момент окончания чемпионата не должен быть старше 25 лет.
- 1.5. Под **Экспертами-наблюдателями** понимаются педагогические работники, представители работодателей, общественных организаций, представители партнеров движения WorldSkills, являющиеся специалистами в области данной компетенции.
- 1.6. Под **Главным экспертом** понимается Сертифицированный эксперт WorldSkills по компетенции «Графический дизайн», являющийся координатором работы всех **Экспертов** и **Участников**, решающий все ключевые вопросы на протяжении всего чемпионата.
- 1.7. **Дисквалификация** - отстранение **Участника** от выступления с потерей результатов.

2. Правила проведения конкурса

- 2.1. Каждому участнику присваивается номерной знак, который определяется жеребьевкой.

- 2.2. Все **Участники**, выступающие в текущий конкурсный день должны явиться не позднее, чем за 20 минут до начала соревнований и пройти регистрацию.
- 2.3. В случае неявки на этап проведения жеребьевки и инструктажа по ОТ и ТБ **Участник** не допускается до выполнения заданий и **дисквалифицируется**. **Участник**, опоздавший к началу своего выступления может приступить к работе, но время окончания выступления сдвигаться не будет.
- 2.4. Соревнования предполагают выполнение 4-х модулей. Время, отведенное на выполнение **Участником**, каждого модуля – 3 часа.
- 2.5. **Участник** получает задание от **Главного эксперта** в присутствии не менее двух **Экспертов-наблюдателей**, которые фиксируют время начала выполнения задания.
- 2.6. Задание представляет собой документ на листах формата А4 **выполненный по стандарту ISO**, по которому необходимо продумать дизайн и создать макеты указанных продуктов графического дизайна. А так же подготовить созданные макеты для печати и демонстрации.
- 2.7. Создание продуктов модулей осуществляется на ПК, с использованием программного обеспечения Adobe CC 2014.
- 2.8. Выполненное задание – электронная версия подготовленного макета для реализации на производстве и собранный макет продукта для демонстрации.
- 2.9. **Участник** должен показать **Главному эксперту** инструменты (тулбокс), планируемые к использованию создания макета для демонстрации.
- 2.10. Рабочее место **Участника** должно соответствовать протоколу о жеребьевке по данной компетенции.
- 2.11. В случае возникновения неисправности, требующей вмешательства **Главного эксперта** или **Технического эксперта**, **Участник** должен немедленно сообщить об этом **Эксперту-наблюдателю**. Время выяснения и устранения причины фиксируется при помощи таймера **Экспертом-**

наблюдателем. Участник ожидает устранения неисправности. После устранения **Главный эксперт** вызывает **Участника** к рабочему месту для продолжения выступления. Если к неисправности привели неверные действия **Участника** время не добавляется. В ином случае **Главный эксперт** добавляет время к основному в соответствии с показаниями таймера.

2.12. **Участник** не может использовать дополнительную литературу, кроме каталогов и таблиц, предоставляемых организаторами.

2.13. Запрещается находиться в зоне компетенции в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. Лица, нарушившие данный пункт, будут немедленно удалены с площадки и сняты с чемпионата.

2.14. Запрещается находиться рядом с площадкой компетенции **посторонних лиц**.

2.15. Запрещается общение между **Участником** и **Экспертом наблюдателем**, представляющим данного **Участника** во время выступления.

2.16. Запрещается прямая подробная фото/видео съемка рабочего места.

2.17. Запрещается использование мобильных телефонов и других девайсов **Участником** во время выступления.

3. Правила набора и потери конкурсных баллов

3.1. Основной частью, из которой складываются баллы **Участника**, является создание продукта, его дизайн и подготовка к реализации.

3.2. Случаи нарушения данного регламента **Участниками** или **Экспертами-наблюдателями** рассматриваются непосредственно **Главным экспертом**, который принимает решение вплоть до **дисквалификации**.

4. Обязанности и полномочия Команд и Экспертов

4.1. Участники

4.1.1. **Участники** обязаны соблюдать технику безопасности.

4.1.2. **Участники** обязаны незамедлительно выполнять требования **Главного эксперта**.

4.1.3. **Участник** может покинуть площадку компетенции после завершения выступления. Покидая площадку ранее (кроме случая необходимости, при котором его сопровождает **Эксперт-наблюдатель**), **Участник** должен предупредить **Экспертов-наблюдателей**. В этом случае результаты выступления фиксируются, и выступление считается окончанным. Набранные баллы будут учтены в итоговом результате вместе с баллами других **Участников**.

4.1.4. **Участник** должен выяснить все организационные вопросы до начала соревнования.

4.1.5. После окончания выступления **Участник** должен привести рабочее место в исходное состояние.

4.2. **Эксперт-наблюдатель**

4.2.1. **Эксперт-наблюдатель** обязан присутствовать на протяжении всего времени проведения чемпионата.

4.2.2. **Эксперт-наблюдатель** обязан фиксировать время начала и окончания выступления **Участников**, а также иные события, происходящие на площадке компетенции по просьбе **Главного эксперта**.

4.2.3. **Эксперт-наблюдатель** обязан выполнить любые задачи, поставленные **Главным экспертом**.

4.2.4. **Эксперт-наблюдатель** не должен находиться в рабочей зоне, отвлекать **Участников** или подсказывать им.

4.2.5. **Эксперт-наблюдатель** может покидать зону компетенции более чем на 15 мин. после согласования с **Главным экспертом**.

4.3. **Главный эксперт**

4.3.1. **Главный эксперт** уполномочен принимать решения по спорным вопросам, в том числе о дисквалификации **Участника**. Решение фиксируется в письменном виде в присутствии **Экспертов-наблюдателей**.

5. **Порядок и критерии оценки**

5.1. **Результаты выступлений**

5.1.1. Для выставления субъективной оценки участвуют все эксперты-наблюдатели (пять человек).

5.1.2. Для выставления объективной оценки **Главный эксперт** делит **Экспертов-наблюдателей** на 2 группы по 3 человека и определяет задачи групп по оценке задания. Проверка начинается после каждого модуля.

5.1.3. После ознакомления с результатами все **Эксперты-наблюдатели** должны подписать протокол.

5.1.4. Оценки объявляются после окончания чемпионата.

5.2. **Критерии оценки**

5.2.1. Согласно конкурсному заданию по данной компетенции.

5.3. Данные о результатах выступления **Участников** не разглашаются до церемонии закрытия чемпионата и подведения итогов чемпионата.