|  |  |
| --- | --- |
|  Описание: http://wsr.megaplan.ru/ |  |
|  | Технический департамент |
|  | **Конкурсное задание.**  |
|  | Моушен дизайн |

1. **ВВЕДЕНИЕ**
2. **ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ**
3. **Инструкции для участника**
4. **СХЕМА НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ**
5. **РЕГЛАМЕНТ НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ**
6. **ИНСТРУКТАЖ УЧАСТНИКОВ**
7. **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

**Технический директор WSR**

**Эксперты WSR**

**Главный Эксперт компетенции «Моушен дизайн»:**

**…………………………………….**

**1.ВВЕДЕНИЕ**

Дизайнер работающий в направлении «моушен дизайн» должен обладать пакетом профессиональных знаний и множеством умений. Моушен дизайнер это одновременно: дизайнер график, режиссёр, оператор, монтажёр, программист, продюсер, саунддизайнер. Моушен дизайнер должен одинаково хорошо работать как в графических, так и в анимационных пакетах. Область, в которой основательно обосновался моушен дизайн: айдентика, реклама, видеоклипы, корпоративное видео, инфографика, игры, обучение, интерактивный дизайн и т.д. История моушен дизайна не глубока. Сам термин появился в 60-х годах, а первые работы в середине 50-х. годов. Однако за моушен дизайном будущее, это очень востребованная направление дизайна.

**2. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ.**

**WorldSkills Rossia – Санкт-Петербург 2014**

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

Задача конкурса заключается в оценке профессиональных навыков участников конкурса в рамках профессии. Участники должны будут выполнить несколько задач, определяемых Техническим описанием, в идентичной обстановке.

Данное техническое задание оценивает умение участника конкурса справляться с профессиональными задачами: использовать основные приемы дизайна, выполнить поисковые эскизы образного решения, создать презентацию конечной идеи, используя возможности ручной и компьютерной графики.

Участник должен:

* разработать концепцию дизайн-проекта корпоративного образа
* выполнить эскиз в графике
* выполнить поиск цветографического решения
* создать бумажную и видео-презентацию идеи

Задание состоит из трех самостоятельных модулей.

Тема комплексного задания - **«Дизайн корпоративной айдентики российской команды – участницы чемпионата WorldSkills International 2015, Бразилия, г. Сан-Паоло».**

Модуль 1: Разработка дизайн-проекта корпоративного образа, символики российской команды участницы чемпионата WorldSkills International 2015, Бразилия, город Сан-Паоло

(эмблема).

Участник должен разработать базовые корпоративные компоненты:

* визуальная (знак, эмблема);
* словесная (копирайт девиза команды, командной кричалки):
* корпоративная типографика;
* цветовая корпоративная палитра.

По завершении первого конкурсного дня участник должен представить перечисленные компоненты в составе проектных материалов.

Модуль 2: Разработка дизайн-проекта корпоративной айдентики и корпоративного персонажа.

Участник должен разработать:

* Дизайн-проект печатной корпоративной айдентики для руководителей и участников чемпионата (носители и технологию печати выбирает конкурсант), представляющей их на чемпианате в Сан-Паоло.
* Корпоративный персонаж для презентационного ролика с фазами движения.

По завершении второго конкурсного дня участник должен представить перечисленные компоненты в составе проектных материалов.

**3 день**

Модуль 3: Динамическая презентация команды (анимационный ролик).

Участник должен:

* создать анимацию(ролик) на основе разработанных на первых двух этапах корпоративной айдентики и корпоративного персонажа.

По завершении третьего конкурсного дня участник должен представить перечисленные компоненты в составе проектных материалов.

**3. ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ УЧАСТНИКА.**

**1день**

Модуль 1.:

Необходимо разработать дизайн-проект корпоративного образа, символики российской команды участницы чемпионата WorldSkills International 2015, Бразилия, город Сан-Паоло (эмблема).

Создание корпоративного образа российской команды предполагает разработку базовых корпоративных компонентов таких как: визуальная (знак, эмблема) и словесная (копирайт девиза команды, командной кричалки) констант, корпоративной типографики и цветовой корпоративной палитры.

По завершении первого конкурсного дня участник должен представить компоненты перечисленные ниже в составе проектных материалов

**Состав проектных материалов 1-го конкурсного дня :**

Презентационный альбом формата А-3 (1 раздел), содержащий:

1. Титульный лист.

2. Содержание.

3. Описание знака или эмблемы.

4. Логобук, содержащий основные правила использования корпоративных компонентов:

4.1. Знак, эмблема - монохромные (чёрно-белые) и версии в цвете, масштабирование, зоны отчуждения, тест на уменьшение, правила построения знака, эмблемы, запрещенные и разрешённые варианты использования.

4.2. Корпоративная цветовая палитра, описание и использования (в раскладке CMYK).

4.3. Корпоративная типографика (шрифт), описание использования.

4.4. Девиз команды и командная кричалка, выполненные корпоративным шрифтом.

5. Рабочая тетрадь формата А-4, включающая:

5.1. Титульный лист.

5.2. Содержание.

5.3. Эскизные материалы.

*Примечание: рабочая тетрадь - папка с файлами формат А-4, презентационный альбом - папка с файлами формата А-3. Эскизные материалы сопровождаются необходимыми текстовыми пояснениями. Листы альбома подаются в непереплетённом виде в папке. Все материалы сопровождаются необходимыми текстовыми пояснениями.*

**2 день**

Модуль 2.:

1. Дизайн-проект печатной корпоративной айдентики для руководителей и участников чемпионата (носители и технологию печати выбирает конкурсант), представляющей их на чемпианате в Сан-Паоло. Количество носителей - 5 единиц.

2. Корпоративный персонаж для презентационного ролика с фазами движения.

По завершении второго конкурсного дня участник должен представить компоненты перечисленные ниже в составе проектных материалов

**Состав проектных материалов 2-го конкурсного дня:**

Презентационный альбом формата А-3 (2 раздел), содержащий:

1. Дизайн проект корпоративных носителей, каждый из которых представлен на отдельном листе и сопровождён описанием материала и технологии нанесения корпоративной графики.

2. Отрисовка корпоративного персонажа в цвете с демонстрацией фаз движения

(от 3-х позиций).

 *Примечание: Все материалы сопровождаются необходимыми текстовыми пояснениями.*

**3 день**

Модуль 3.

Динамическая презентация команды (анимационный ролик), выполненный на основе разработанных на первых двух этапах корпоративной айдентики и корпоративного персонажа (программы для выполнения задания: Adobe Flash Professional, Adobe Premier, Adobe After Effects).

По завершении первого конкурсного дня участник должен представить компоненты перечисленные ниже в составе проектных материалов

**Состав проектных материалов 3-го конкурсного дня:**

1. Презентационный альбом форматом А-3 (1,2 разделы).

2. Рабочую тетрадь формата А-4, включающая весь эскизный материал.

3. Анимационный ролик со звуковым сопровождением, демонстрируемый на экране или на мониторе компьютера.

- Участники должны пользоваться только теми материалами и оборудованием, которые им предоставлены и/или разрешены для использования по условиям конкурса.

- Участники должны сдавать в конце каждого дня все разработанные ими чистовые и эскизные материалы в виде, установленном конкурсным заданием.

- Фотографировать проектные компоненты разрешается только после выставления оценок.

- Участник имеет право сдать работу досрочно, для этого необходимо известить эксперта об окончании работы для начисления баллов.

- Время, отведённое на выполнение проектного задания, - 3 дня, продолжительность рабочего времени одного конкурсного дня - 8 часов.

- Каждый конкурсный день рекомендуется заканчиваться выполнением всего объёма работ, указанных в конкурсном задании.

**4. СХЕМА НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Критерии** | **Максимальный балл** |
| **A** | Уникальность, современность знака-эмблемы | 7 |
| **B** | Адекватность, запоминаемость знака-эмблемы  | 9 |
| **C** | Управляемые ассоциации (при трактовке знака) | 5 |
| **D** | Масштабируемость, адаптивность (знак-эмблема) | 5 |
| **I** | Креативность копирайта (командный девиз, кричалка) | 7 |
| **F** | Оригинальность номенклатуры носителей | 4 |
| **G** | Стилистическая целостность и адекватность номенклатурного ряда | 7 |
| **H** | Функциональность и эргономичность носителей | 6 |
| **I** | Оригинальность сюжетной линии ролика, его смысловая законченность, соответствие теме, цели задачам | 9 |
| **J** | Этапность развития сюжета (завязка, кульминация, развязка) | 6 |
| **K** | Художественная образность и выразительность, целостность восприятия ролика | 9 |
| **L** | Качество прорисовки и детализация персонажей  | 7 |
| **M** | Качество проработки пластики и движений персонажей | 6 |
| **N** | Владение программными средствами (графический и анимационный пакеты Adobe) | 5 |
| **O** | Организованность и аккуратность при проведении проектной работы, чистота рабочего места  |  2 |
| **P** | Выполнение проектных работ в полном объёме, в соответствии с конкурсным заданием | 3 |
| **G** | Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта | 3 |
| **R** | Максимальная сумма баллов | **100** |

**Оценочная ведомость объективных критериев**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Критерии** /**Субкритерии****(буквы**/**цифры)** | **Максимальный балл** | **Аспекты субкритериев** | **Общий** **балл за субкри-терий** |
| **A** | Уникальность, современность знака-эмблемы | **7** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответствие позициям критерия |  |
|  **Общий балл за критерий - А**  |  |
| **B** | Адекватность, современность знака-эмблемы  | **9** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответствие позициям критерия |  |
|  **Общий балл за критерий - В**  |  |
| **C** | Управляемые ассоциации (при трактовке знака-эмблемы) | **5** | Полное соответствие критерию | Частичное соответствиекритерию | Несоответствие критерию |  |
|  **Общий балл за критерий - C** |  |
| **D** | Масштабируемость, адаптивность знака-эмблемы | **5** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответствие позициям критерия |  |
|  **Общий балл за критерий - D** |  |
| **E** | Креативность копирайта (командный девиз, кричалка) | **7** | Полное соответствие критерию | Частичное соответствиекритерию | Несоответствие критерию |  |
|  **Общий балл за критерий - E**  |  |
| **F** | Оригинальность номенклатуры носителей | **4** | Полное соответствие критерию | Частичное соответствиекритерию | Несоответствие критерию |  |
|  **Общий балл за критерий - F**  |  |
| **G** | Стилистическая целостность номенклатурного ряда | **7** | Полное соответствие критерию | Частичное соответствиекритерию | Несоответствие критерию |  |
|  **Общий балл за критерий - G**  |  |
| **H** | Функциональность и эргономичность носителей | **6** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответсвие позициям критерия |  |
|  **Общий балл за критерий - H** |  |
| **I** | Оригинальность сюжетной линии ролика, его смысловая законченность, соответствие теме, целе, задачам. | **9** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответствие позициям критерия  |  |
|  **Общий балл за критерий - I**  |  |
| **J** | Этапность развития сюжета (завязка, кульминация, развязка) | **6** | Присутствует | Частично нарушена | Отсутствует |  |
|  **Общий балл за критерий - J**  |  |
| **K** | Художественная образ-ность и выразительность, целостность восприятия ролика | **9** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответствие позициям критерия  |  |
|  |  **Общий балл за критерий - K** |  |
| **L** | Качество прорисовки и степень детализации персонажа | **7** | На высоком уровне | Средний уровень | На низком уровне |  |
|  **Общий балл за критерий - L**  |  |
| **М** | Качество проработки пластики и движений персонажей | **6** | На высоком уровне | Средний уровень | На низком уровне |  |
|  |  **Общий балл за критерий - М** |  |
| **N** | Владение программными продуктами (графический и анимационный пакеты Adobe) | **5** | На высоком уровне | Средний уровень | Низкий уровень |  |
|  |  |  **Общий балл за критерий - N** |  |
| **O** | Организованность и аккуратность в проектной работе, чистота рабочего места | **2** | Полное соответствие позициям критерия | Частичное соответствиепозициям критерия | Несоответствие позициям критерия |  |
| **P** | Выполнение проектных работ в полном объёме, в соответствии с конкурсным заданием | **3** | Выполнены в полном объёме | Не выполнены некоторые компоненты проектной работы | Значительный процент невыполнения проектной работы |  |
|  |  |  **Общий балл за критерий - P** |  |
| **G** | Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта | **3** | Высокий уровень выполнения | С некоторыми недостатками выполнения | Низкий уровень выполнения |  |
|  |  |  **Общий балл за критерий - G** |  |
| **R** | Максимальная сумма баллов | **100** |  |  |
|  |  |  **Общий балл за все критерии - R** |  |

**5. РЕГЛАМЕНТ НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ**

Этот пункт описывает, как эксперты оценивают задание, определяет специфику процедуры оценки и требования.

Поскольку по отношению к творческой авторской работе процент объективных критериев невелик, адекватность конкурсных решений полностью зависит от экспертов, их профессионализма, добросовестности и порядочности. Каждый критерий подразделяется на три условных Субкритерия. За каждый Субкритерий начисляются баллы в количестве 30% от общей суммы баллов назначенных за критерий. Оценка Субкритериев скорее субъективная, чем объективная.

Эксперты определяют результаты конкурса, используя 100 - балльную шкалу. Субъективная оценка каждого Аспекта Субкритерия выполняется тремя (пятью) Экспертами. Каждая группа экспертов должна оценивать одни и те же Аспекты Субкритерия по каждому конкурсанту, для обеспечения стандартизации оценки.

Для записи окончательных баллов создается рукописная оценочная ведомость (оригинал). Оценки, вносимые от руки в ведомости, вносятся туда чернилами.

Из числа конкурсных работ по наибольшему количеству баллов жюри определяет Победителей и Лауреатов конкурса.

**6. ИНСТРУКТАЖ УЧАСТНИКОВ**

До начала конкурса Главный эксперт проводит инструктаж экспертов. Затем проводится общий инструктаж участников соревнования. Озвучивает систему начисления баллов и требования к технике безопасности.

**7. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

Конкурсное задание содержит 17 критериев, каждый критерий содержит 3 субкритерия – в общей сумме на задание - 51 субкритерий.

Эксперты должны оценитьвысокий профессиональный уровень конкурсантов.

**7.1. СПЕЦИФИКА ОЦЕНКИ НАВЫКА**

Каждый эксперт оценивает каждый субкритерий и суммирует баллы, получая общий балл за критерий.Общая сумма баллов за все критерии – получается путем суммирования 17 критериев. Далее выставленная каждым экспертом, общая сумма баллов за все критерии, на задание одного участника суммируется и делится на количество экспертов, таким образом, полученный средний балл является окончательным.

**7.2. ПРОЦЕДУРА ОЦЕНКИ**

- Эксперты могут наблюдать за участниками во время соревнования, но не могут их консультировать, пока задание не будет оценено.

- В конце дня соревнования проектные материалы участников должны быть собраны независимым экспертом в непрозрачные коробки или пакеты, запечатаны, подписаны, отмечены номером участника. Изделия анонимно маркируются двумя независимыми экспертами, с изменением номера участника на букву, с занесением в протокол, после чего передаются для оценки экспертам. После оценки экспертами, независимый эксперт должен собрать все коробки или пакеты и оставить их в сейфе. Ключи от сейфа находятся только у независимого эксперта.

- В конце дня соревнований, независимый эксперт фотографирует проектные материалы всех участников.

- Результаты соревнования остаются конфиденциальными до официальной церемонии награждения.