

VI ЧЕМПИОНАТ УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ «АБИЛИМПИКС» – 2022

Утверждено

советом по компетенции

Графический дизайн

Протокол № ___ от _____ 2023 г.

Председатель совета: _____ С.В. Зубкова

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН



Ижевск 2023

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции

Графический дизайнер — это специалист, который занимается оформлением окружающей среды средствами графики, придает продукту, сервису, компании особую стилистическую индивидуальность. Дизайнеры создают макеты- обложек и страниц, разрабатывают или подбирают шрифты, самостоятельно иллюстрируют либо создают коллажи из фотографий и рисунков, работают над фирменным стилем. Профессия дизайнера требует наличия хорошего вкуса и креативного мышления. Он должен владеть базовыми графическими программами Adobe: Photoshop, Illustrator и InDesign.

Работа графического дизайнера — это союз творчества и логики. Графический дизайнер решает одновременно несколько сложных- и важных задач. Продукт, создаваемый им (логотип, шрифт и др.), должен быть ярким, запоминающимся и неповторимым, учитывать специфику организации, для которой он разрабатывается, и при этом быть пригодным для печати. Один из основных видов деятельности графического дизайнера — создание фирменного (корпоративного) стиля компании, то есть разработка логотипа, цветовой гаммы, шрифта и т.д. Поэтому на плечи дизайнера ложится большой груз, так как конечный результат должен быть уникальным, ярким и легко запоминающимся.

1.2. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после освоения данной компетенции.

После освоения компетенции «Графический дизайнер» участники могут работать:

- дизайнер рекламной продукции
- дизайнер компьютерной графики
- оформитель

1.3. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>ФГОС СПО по профессии</p> <p>29.01.24 «Оператор электронного набора и верстки» для обучающихся 10-11 классов и училищ</p> <p>09.01.03 «Мастер по обработке цифровой</p>	<p>ФГОС СПО специальности</p> <p>261701.02 «Оператор электронного набора и верстки»</p> <p>09.01.03 «Мастер по обработке цифровой информации»</p>	<p>Профстандарт: 11.013</p> <p>ФГОС ТОП-50</p> <p>«Графический дизайнер»</p> <p>Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N40н.</p>
	<p>Профстандарт: 11.013</p> <p>ФГОС ТОП-50</p> <p>«Графический дизайнер»</p> <p>Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N40н.</p>	

1.4. Требования к квалификации

Указываются требования к квалификации участника для выполнения задания, а также необходимые знания, умения и навыки.

Требования к квалификации участника должны отражать квалификационные характеристики ФГОС, ФГОС ТОП-50 и профессиональных стандартов.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>ФГОС по профессии</p> <p>54.01.20 «Графический дизайнер» для обучающихся 10-11 классов и училищ</p>	<p>ФГОС по специальности</p> <p>54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»</p> <p>Профстандарт: 11.013</p> <p>«Графический дизайнер» Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N40н.</p>	<p>ФГОС по специальности</p> <p>54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»</p> <p>Профстандарт: 11.013</p> <p>«Графический дизайнер» Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N40н.</p>
<p>Должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК):</p> <p>ОК 1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.</p> <p>ОК 2 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.</p> <p>ОК 4 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>Должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК):</p> <p>ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p> <p>ОК 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для</p>	<p>Должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК):</p> <p>ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p> <p>ОК 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для</p>

<p>ОК 5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.</p> <p>ОК 6 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.</p> <p>ОК 7 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p> <p>ОК 8 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.</p> <p>ОК 9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 10 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p> <p>ОК 11 Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.</p> <p>Должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК), соответствующими основным видам деятельности:</p> <p>ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.</p> <p>ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.</p> <p>ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.</p> <p>ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.</p> <p>ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.</p> <p>ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.</p> <p>ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.</p> <p>ПК 3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).</p> <p>ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).</p> <p>ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.</p> <p>ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.</p> <p>ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.</p> <p>Должен уметь:</p>	<p>эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личного развития.</p> <p>ОК 5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6 Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8 Самостоятельно определять задачи профессионального и личного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9 Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p> <p>Должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК), соответствующими основным видам деятельности:</p> <p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p> <p>ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.</p> <p>ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.</p> <p>ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов.</p> <p>ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.</p> <p>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.</p> <p>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p> <p>Должен уметь:</p> <p>проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции</p>	<p>эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личного развития.</p> <p>ОК 5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6 Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8 Самостоятельно определять задачи профессионального и личного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9 Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p> <p>Должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК), соответствующими основным видам деятельности:</p> <p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p> <p>ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.</p> <p>ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.</p> <p>ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов.</p> <p>ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.</p> <p>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.</p> <p>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p> <p>Должен уметь:</p> <p>проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции</p>
--	--	--

<p>проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; разрабатывать технологическую карту авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта; выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации; осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации; Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Должен знать: теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формобразования; систематизирующие методы формобразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формобразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов. технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-</p>	<p>по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Должен знать: область применения; методы измерения параметров и свойств материалов; технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; особенности испытания материалов; принципы перспективного построения геометрических форм; основные законы перспективы и распределения света и тени при изображении предметов, приемы черно-белой графики; основные законы изображения предметов, окружающей среды, фигуры человека; природу и основные свойства цвета; теоретические основы работы с цветом; особенности психологии восприятия цвета и его символику; теоретические принципы гармонизации цветов в композициях; различные виды техники живописи; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формобразования; систематизирующие методы формобразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формобразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологию изготовления изделия; принципы и методы эргономики. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ Основы художественного конструирования и технического моделирования Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Должен знать: область применения; методы измерения параметров и свойств материалов; технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; особенности испытания материалов; принципы перспективного построения геометрических форм; основные законы перспективы и распределения света и тени при изображении предметов, приемы черно-белой графики; основные законы изображения предметов, окружающей среды, фигуры человека; природу и основные свойства цвета; теоретические основы работы с цветом; особенности психологии восприятия цвета и его символику; теоретические принципы гармонизации цветов в композициях; различные виды техники живописи; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формобразования; систематизирующие методы формобразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формобразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологию изготовления изделия; принципы и методы эргономики. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ Основы художественного конструирования и технического моделирования Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
---	---	---

<p>проектирования; технологии настройки макетов к печати или публикации; технологии печати или публикации продуктов дизайна; системы управления трудовыми ресурсами в организации; методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; способы управления конфликтами и борьбы со стрессом. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ Основы художественного конструирования и технического моделирования Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>Профессиональная терминология в области дизайна</p>
---	--	--

2.Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

Школьник

Модуль 1. Фирменный стиль

Разработка логотипа и элементов брендинга

Модуль 2. Информационный дизайн

Разработка дизайна интернет-афиши

Студенты

Модуль1.Фирменный стиль

Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга

Модуль2.Информационный дизайн

Разработка дизайна серии интернет афиш

Специалисты

Модуль1.Фирменный стиль

Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга

Модуль2.Информационный дизайн

Разработка дизайна серии интернет афиш

2.2. Структура и описание конкурсного задания

	Наименование и описание модуля	День	Время	Результат
Школьник	Модуль 1. Фирменный стиль. Разработка логотипа и элементов брендинга	1	2 часа	Подготовка экспозиционного планшета с разработанным логотипом и элементами брендинга
	Модуль 2. Информационный дизайн. Разработка дизайна интернет афиши	1	2 часа	Разработка дизайна интернет афиши для социальной сети
Студент	Модуль 1. Фирменный стиль. Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга	1	2 часа	Подготовка экспозиционного планшета с разработанным логотипом, элементами брендинга
	Модуль 2. Информационный дизайн. Разработка дизайна интернет афиши	1	2 часа	Разработка дизайна интернет афиши для социальной сети
Специалист	Модуль 1. Фирменный стиль. Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга	1	2 часа	Подготовка экспозиционного планшета с разработанным логотипом, элементами брендинга
	Модуль 2. Информационный дизайн. Разработка дизайна интернет афиши	1	2 часа	Разработка дизайна интернет афиши для социальной сети

При разработке технического задания для модулей разных категорий участников учитывается количество и сложность продуктов графического дизайна, сложность исполнения и применения технических параметров. Время на выполнения заданий модулей остается прежним. Так же, вариативность разных категорий участников подразумевает использование брифов компаний разных отраслей экономики.

2.3. Последовательность выполнения задания

Школьники:

Модуль 1: Фирменный стиль.

Необходимо прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать логотип и элементы брендинга.

Модуль состоит из трех заданий.

Задание 1. Разработка логотипа

Разработка логотипа и элементов брендинга. Прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать форму иконки для логотипа, подобрать шрифт для текста к иконке.

Задание 2. Разработка элементов брендинга

Разработать элементы брендинга: паттерн в одном цветовом решении, цветовое решение логотипа.

Задание 3. Разработка дизайна мини брендборда.

Разработать дизайн мини брендборда: разместить логотип, элементы брендинга, фото образы по предложенному принципу.

Результаты всех заданий должны быть сохранены, согласно инструкции в задании, в указанных форматах. Презентация должна быть распечатана и обозначена номером рабочего места для судейства.

Модуль 2: Информационный дизайн.

Необходимо разработать дизайн интернет афиши.

Модуль состоит из одного задания.

Задание 1. Разработка интернет афиши.

Продумать и разработать дизайн интернет афиши для социальной сети для фирмы/организации/мероприятия. Выполнить манипуляции с фотографиями для дизайна. Подобрать шрифт для текста. Распределить информацию в логике представления целевой аудитории. Разработанные продукты представить в формате рабочей программы, файлов для публикации и PDF-файла. Результат должен быть распечатан и вырезан.

Примечание. Для категории «Школьники» для разработки проекта рекомендуется использовать сферы деятельности компаний, с которыми потенциально знакома данная категория участников. Например, парикмахерские, магазины, кафе, культурные объекты и т.п. В технических заданиях на разработку рекомендуется использовать минимальное количество технических параметров, не затрагивать специфические параметры направления индустрии, предлагать минимальные манипуляции с изображениями и файлами.

Студенты:

Модуль 1: Фирменный стиль.

Необходимо прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать логотип и элементы брендинга.

Модуль состоит из трех заданий.

Задание 1. Разработка логотипа

Разработка логотипа и элементов брендинга. Прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать форму иконки для логотипа, подобрать шрифт для текста к иконке.

Задание 2. Разработка элементов брендинга

Разработать элементы брендинга: паттерн в двух цветовых вариантах, цветовое решение и поведение логотипа.

Задание 3. Разработка дизайна мини брендборда.

Разработать дизайн презентации логотипа: разместить логотип, элементы брендинга, фото образы по предложенному принципу.

Результаты всех заданий должны быть сохранены, согласно инструкции в задании, в указанных форматах. Презентация должна быть распечатана, обозначена номером рабочего места для судейства и наклеена на экспозиционный планшет.

Модуль 2: Информационный дизайн.

Необходимо разработать дизайн серии интернет афиш.

Модуль состоит из одного задания.

Задание 1. Разработка серии интернет афиш.

Продумать и разработать дизайн серии интернет афиш для социальной сети для фирмы/организации/мероприятия. Выполнить манипуляции с фотографиями для дизайна. Подобрать шрифт для текста. Распределить информацию в логике представления целевой аудитории.

Разработанные продукты представить в формате рабочей программы, файлов для публикации и PDF-файла.

Результат должен быть распечатан и вырезан.

Примечание. Для категории «Студенты» для разработки проекта рекомендуется использовать более сложные сферы деятельности компаний, с которыми потенциально знакома данная категория участников. Например, производство и промышленность, оборонная и военная сферы, сферы услуг, креативные индустрии, медицина и исследования и т.п. В технических заданиях на разработку рекомендуется использовать достаточное количество профессиональных параметров, использовать специфические параметры направления индустрии, предлагать сложные и комбинированные манипуляции с изображениями и файлами, предлагать основываться на определенных направлениях и трендах графического дизайна.

Специалисты:

Модуль 1: Фирменный стиль.

Необходимо прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать логотип и элементы брендинга.

Модуль состоит из трех заданий.

Задание 1. Разработка логотипа

Разработка логотипа и элементов брендинга. Прочитать описание деятельности фирмы/организации/мероприятия, разработать форму иконки для логотипа, подобрать шрифт для текста к иконке.

Задание 2. Разработка элементов брендинга

Разработать элементы брендинга: паттерн в двух цветовых вариантах, цветовое решение и поведение логотипа.

Задание 3. Разработка дизайна мини брендборда.

Разработать дизайн презентации логотипа: разместить логотип, элементы брендинга, фото образы по предложенному принципу.

Результаты всех заданий должны быть сохранены, согласно инструкции в задании, в указанных форматах. Презентация должна быть распечатана, обозначена номером рабочего места для судейства и наклеена на экспозиционный планшет.

Модуль 2: Информационный дизайн.

Необходимо разработать дизайн серии интернет афиш.

Модуль состоит из одного задания.

Задание 1. Разработка серии интернет афиш.

Продумать и разработать дизайн серии интернет афиш для социальной сети для фирмы/организации/мероприятия. Выполнить манипуляции с фотографиями для дизайна. Подобрать шрифт для текста. Распределить информацию в логике представления целевой аудитории.

Разработанные продукты представить в формате рабочей программы, файлов для публикации и PDF-файла.

Результат должен быть распечатан и вырезан.

Примечание. Для категории «Специалисты» для разработки проекта рекомендуется использовать более сложные сферы деятельности компаний, с которыми потенциально знакома данная категория участников. Например, производство и промышленность, оборонная и военная сферы, сферы услуг, креативные индустрии, медицина и исследования и т.п. В технических заданиях на разработку рекомендуется использовать достаточное для профессионального уровня количество технических параметров, использовать специфические параметры направления индустрии, предлагать сложные и

комбинированные манипуляции с изображениями и файлами, предлагать основываться на определенных направлениях и трендах графического дизайна.

Особые указания:

Конкурсное задание является тайным, предварительной публикации не подлежит. Актуальное задание выдается участникам перед началом брифинга с главным экспертом на текущий модуль. Это связано с риском подготовки шаблонов и решений участниками.

Инструменты, материалы и оборудование разрешенные участникам:

- Палитры Pantone или аналогичные каталоги образцов, градуировочные таблицы;
- Эскизная бумага (чистая), ручки, карандаши, маркеры, ластик;
- Клавиатура, графический планшет, мышь без встроенной памяти и функций программирования;
- Нож канцелярский, ножницы;
- Линейка, стальная линейка;
- Двусторонний скотч;
- Биговка;
- Набор шрифтов - не более 50 шрифтов (все наборы шрифтов доступны всем участникам Чемпионата);
- Музыкальная подборка – не более 50 композиций (добавляется на рабочее место участника только до начала Чемпионата)

Инструменты, материалы и оборудование запрещенные участникам:

- Дополнительные ОЗУ, дополнительные жесткие диски и флеш карты;
- Книги, содержащие справочную информацию по дизайну;
- Изображения и графические элементы Clipart;
- Клей;
- Электронные устройства (мобильные телефоны, iPod, смарт-часы и т.д.);
- Конкурсантам не предоставляется доступ к Интернету.

2.4. 30% изменение конкурсного задания.

30% изменение конкурсного задания неприменимо.

Конкурсное задание является тайным, предварительной публикации не подлежит. Актуальное задание выдается участникам главным экспертом перед началом брифинга с главным экспертом на текущий модуль. Главный эксперт не

имеет право вносить изменения в задание и критерии оценки после выдачи задания участникам и проведения брифинга.

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Школьники

Модуль 1. Фирменный стиль и Модуль 2. Информационный дизайн

Наивысшее количество набранных баллов – 100.

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Фирменный стиль.	Разработка логотипа и элементов брендинга	60
Модуль 2. Информационный дизайн.	Разработка дизайна интернет афиши	40
ИТОГО		100

Модуль 1. Фирменный стиль.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка логотипа и элементов брендинга	1.	Соответствие тематике задания	3		3
	2.	Креативность, идея и оригинальность дизайна	3		3
	3.	Композиционное решение	3		3
	4.	Цветовое решение	3		3
	5.	Качество работы с текстом (выбор типа шрифта, четкости и форматирования символов)	3		3
	6.	Качество работы с векторной и растровой графикой	3		3
	7.	Наличие всех обязательных элементов	3	3	
	8.	Наличие всего текста	3	3	
	9.	Соблюдение цветовой модели при создании рабочего документа и разработке отдельных элементов	3	3	
	10.	Соответствие заданных параметров документа	3	3	

	11.	Соответствие отдельных параметров служебных элементов документа	3	3	
	12.	Соответствие размеров объектов и элементов	3	3	
	13.	Соответствие технических характеристик отдельных объектов и элементов	3	3	
	14.	Задания скомпонованы для презентации согласно задания	3	3	
	15.	Наличие печатного макета	3	3	
	16.	Печатный вариант готов для презентации	3	3	
	17.	Соответствие структуры папок	3	3	
	18.	Наличие рабочих файлов согласно задания	3	3	
	19.	Соответствие стандартам и настройкам файлов при экспорте	3	3	
	20.	Сохранение в соответствующих форматах	3	3	
ИТОГО:			60		

Модуль 2. Информационный дизайн.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка интернет афиши	1.	Соответствие тематике задания	2		2
	2.	Креативность, идея и оригинальность дизайна	2		2
	3.	Композиционное решение	2		2
	4.	Цветовое решение	2		2
	5.	Качество работы с текстом (выбор типа шрифта, четкости и форматирования символов)	2		2
	6.	Качество работы с векторной и растровой графикой	2		2
	7.	Наличие всех обязательных элементов	2	2	
	8.	Наличие всего текста	2	2	
	9.	Соблюдение цветовой модели при создании рабочего документа и разработке отдельных элементов	2	2	

	10.	Соответствие заданных параметров документа	2	2	
	11.	Соответствие отдельных параметров служебных элементов документа	2	2	
	12.	Соответствие размеров объектов и элементов	2	2	
	13.	Соответствие технических характеристик отдельных объектов и элементов	2	2	
	14.	Задания скомпонованы для презентации согласно задания	2	2	
	15.	Наличие печатного макета	2	2	
	16.	Печатный вариант нанесен на пенокартон для презентации	2	2	
	17.	Соответствие структуры папок	2	2	
	18.	Наличие рабочих файлов согласно задания	2	2	
	19.	Соответствие стандартам и настройкам файлов при экспорте	2	2	
	20.	Сохранение в соответствующих форматах	2	2	
ИТОГО:			40		

Студенты

Модуль 1. Фирменный стиль и Модуль 2. Информационный дизайн

Наивысшее количество набранных баллов – 100.

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Фирменный стиль.	Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга	60
Модуль 2. Информационный дизайн.	Разработка дизайна серии интернет афиш	40
ИТОГО		100

Модуль 1. Фирменный стиль.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные	Объективная	Субъективная
---------	---	-----------------------	--------------	-------------	--------------

			баллы	оценка (баллы)	оценка (баллы)
Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга	1.	Соответствие тематике задания	3		3
	2.	Креативность, идея и оригинальность дизайна	3		3
	3.	Композиционное решение	3		3
	4.	Цветовое решение	3		3
	5.	Качество работы с текстом (выбор типа шрифта, четкости и форматирования символов)	3		3
	6.	Качество работы с векторной и растровой графикой	3		3
	7.	Наличие всех обязательных элементов	3	3	
	8.	Наличие всего текста	3	3	
	9.	Соблюдение цветовой модели при создании рабочего документа и разработке отдельных элементов	3	3	
	10.	Соответствие заданных параметров документа	3	3	
	11.	Соответствие отдельных параметров служебных элементов документа	3	3	
	12.	Соответствие размеров объектов и элементов	3	3	
	13.	Соответствие технических характеристик отдельных объектов и элементов	3	3	
	14.	Задания скомпонованы для презентации согласно задания	3	3	
	15.	Наличие печатного макета	3	3	
	16.	Печатный вариант нанесен на пенокартон для презентации	3	3	
	17.	Соответствие структуры папок	3	3	
	18.	Наличие рабочих файлов согласно задания	3	3	
	19.	Соответствие стандартам и настройкам файлов при экспорте	3	3	
	20.	Сохранение в соответствующих форматах	3	3	
ИТОГО:			60		

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка дизайна серии интернет афиш	1.	Соответствие тематике задания	2		2
	2.	Креативность, идея и оригинальность дизайна	2		2
	3.	Композиционное решение	2		2
	4.	Цветовое решение	2		2
	5.	Качество работы с текстом (выбор типа шрифта, четкости и форматирования символов)	2		2
	6.	Качество работы с векторной и растровой графикой	2		2
	7.	Наличие всех обязательных элементов	2	2	
	8.	Наличие всего текста	2	2	
	9.	Соблюдение цветовой модели при создании рабочего документа и разработке отдельных элементов	2	2	
	10.	Соответствие заданных параметров документа	2	2	
	11.	Соответствие отдельных параметров служебных элементов документа	2	2	
	12.	Соответствие размеров объектов и элементов	2	2	
	13.	Соответствие технических характеристик отдельных объектов и элементов	2	2	
	14.	Задания скомпонованы для презентации согласно задания	2	2	
	15.	Наличие печатного макета	2	2	
	16.	Печатный вариант нанесен на пенокартон для презентации	2	2	
	17.	Соответствие структуры папок	2	2	
	18.	Наличие рабочих файлов согласно задания	2	2	
	19.	Соответствие стандартам и настройкам файлов при экспорте	2	2	
	20.	Сохранение в соответствующих форматах	2	2	

ИТОГО:	40		
--------	----	--	--

Специалисты

Модуль 1. Фирменный стиль и Модуль 2. Информационный дизайн

Наивысшее количество набранных баллов – 100.

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Фирменный стиль.	Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга	60
Модуль 2. Информационный дизайн.	Разработка дизайна серии интернет афиш	40
ИТОГО		100

Модуль 1. Фирменный стиль.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка логотипа, элементов брендинга и дизайн презентации элементов брендинга	1.	Соответствие тематике задания	3		3
	2.	Креативность, идея и оригинальность дизайна	3		3
	3.	Композиционное решение	3		3
	4.	Цветовое решение	3		3
	5.	Качество работы с текстом (выбор типа шрифта, четкости и форматирования символов)	3		3
	6.	Качество работы с векторной и растровой графикой	3		3
	7.	Наличие всех обязательных элементов	3	3	
	8.	Наличие всего текста	3	3	
	9.	Соблюдение цветовой модели при создании рабочего документа и разработке отдельных элементов	3	3	
	10.	Соответствие заданных параметров документа	3	3	
	11.	Соответствие отдельных параметров служебных элементов документа	3	3	

	12.	Соответствие размеров объектов и элементов	3	3	
	13.	Соответствие технических характеристик отдельных объектов и элементов	3	3	
	14.	Задания скомпонованы для презентации согласно задания	3	3	
	15.	Наличие печатного макета	3	3	
	16.	Печатный вариант нанесен на пенокартон для презентации	3	3	
	17.	Соответствие структуры папок	3	3	
	18.	Наличие рабочих файлов согласно задания	3	3	
	19.	Соответствие стандартам и настройкам файлов при экспорте	3	3	
	20.	Сохранение в соответствующих форматах	3	3	
ИТОГО:			60		








Модуль 2. Информационный дизайн.















Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка дизайна серии интернет афиш	1.	Соответствие тематике задания	2		2
	2.	Креативность, идея и оригинальность дизайна	2		2
	3.	Композиционное решение	2		2
	4.	Цветовое решение	2		2
	5.	Качество работы с текстом (выбор типа шрифта, четкости и форматирования символов)	2		2
	6.	Качество работы с векторной и растровой графикой	2		2
	7.	Наличие всех обязательных элементов	2	2	
	8.	Наличие всего текста	2	2	
	9.	Соблюдение цветовой модели при создании рабочего документа и разработке отдельных элементов	2	2	
	10.	Соответствие заданных параметров документа	2	2	

	11.	Соответствие отдельных параметров служебных элементов документа	2	2	
	12.	Соответствие размеров объектов и элементов	2	2	
	13.	Соответствие технических характеристик отдельных объектов и элементов	2	2	
	14.	Задания скомпонованы для презентации согласно задания	2	2	
	15.	Наличие печатного макета	2	2	
	16.	Печатный вариант нанесен на пенокартон для презентации	2	2	
	17.	Соответствие структуры папок	2	2	
	18.	Наличие рабочих файлов согласно задания	2	2	
	19.	Соответствие стандартам и настройкам файлов при экспорте	2	2	
	20.	Сохранение в соответствующих форматах	2	2	
ИТОГО:			40		

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов

Школьники, студенты и специалисты (перечень единый для всех категорий)

№	Наименование	Фотооборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на	Ед. изм.	Кол -во
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
1.	Компьютер в сборе: системный блок, монитор, компьютерная мышь, клавиатура		Системный блок: Intel Core i5 (4x3,2 Ghz) или аналог/DDR-3 4096Mb/HDD1 Тб/LAN 1Gb. Монитор: 22". Клавиатура проводная USB. Мышь проводная USB оптическая светодиодная	шт	1
2.	Графический планшет		Wacom CTL-672-EU One by Wacom Medium или аналог	шт	1
3.	Компьютерный стол		Допустим стол ученический	шт	1
4.	Стул		Допустим стул ученический	шт	1
5.	Сетевой удлинитель		На усмотрение застройщика	шт	1
6.	Корзина для мусора		На усмотрение застройщика	шт	1
7.	Коврик для резки		A4 или A3	шт	1
8.	Пакет офисных программ		Текстовый редактор, табличный редактор, редактор презентаций	шт	1
9.	Пакет прикладных программ для графического дизайна, полиграфии и медиа		Adobe CC adobe.com Годовая / месячная подписка / бесплатная версия	шт	1
10.	Программа просмотра изображений		Стандартный в составе операционной системы	шт	1
11.	Набор шрифтов не менее 200 шт.		Кириллические для пакета прикладных программ для	шт	1

			графического дизайна, полиграфии и медиа		
12.	Настольный бейдж		На усмотрение организатора	шт	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
1	Пенокартон / картон		5 мм, формат А3	шт	2
2	Карандаши графитовые		На усмотрение организатора	шт	1
3	Линейка		Металлическая длина 30 см или 50 см	шт	1
4	Нож канцелярский		Пригодный для макетирования	шт	1
5	Карандаш, маркер, ластик		На усмотрение организатора	шт	1
6	Двухсторонний скотч		Белая двусторонняя клейкая лента, состоящая из ПВХ-основы и клеевого слоя. Допустим разной ширины.	шт	2
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА					
1	Бумага 500 листов А4		На усмотрение организатора	шт	1
2	Ручка шариковая		На усмотрение организатора	шт	1
3	Компьютер		На усмотрение организатора	шт	1
4	Стол		Допустим стол ученический	шт	1
5	Стул		Допустим стул ученический	шт	1
6	Степлер		На усмотрение организатора	шт	1
7	Ножницы		На усмотрение организатора	шт	1
8	Папки-планшеты		На усмотрение организатора	шт	1

9	Флешка		На усмотрение организатора	шт	1
10	Папки и уголки		На усмотрение организатора	шт	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА ЭКЗАМЕНАЦИОННОЙ ПЛОЩАДКИ					
1	МФУ лазерный цветной		Вид печати цветная, лазерная или струйная, А3, кол-во цветов — 4, до 20стр/мин, двусторонняя печать, USB, RJ-45	шт	1
2	Сеть рабочих компьютеров с главным серверным компьютером для печати		На усмотрение организатора	шт	1
3	Огнетушитель углекислотный ОУ-1		На усмотрение организатора	шт	2
4	Бумага А4		На усмотрение организатора	пачка 500 листов	1
5	Бумага А3		На усмотрение организатора	пачка 100 листов	1
6	Кулер для воды с бутылкой (20л) и стаканчиками		На усмотрение организатора	шт.	1
7	Карандаш простой		На усмотрение организатора	шт	15
8	Цветные маркеры		На усмотрение организатора	шт	15
9	Канцелярский нож		На усмотрение организатора	шт	10
10	Степлер		На усмотрение застройщика	шт	1
11	Файлы		На усмотрение организатора	шт	20
12	Стол для макетов		Допустим стол ученический	шт	10
13	Стол для принтера		Допустим стол ученический	шт	1

14	Стол для экспертов		Допустим стол ученический	шт	2
15	Стол для куллера		Допустим стол ученический	шт	1
16	Компьютерный стол		Допустим стол ученический	шт	1
17	Двухсторонний скотч		На усмотрение организатора	шт	2
18	Аптечка первой медицинской помощи		На усмотрение организатора	шт	1
19	Швабра, совок		На усмотрение организатора	шт	1
20	Корзина для мусора		На усмотрение организатора	шт	11
21	Монитор для таймера		На усмотрение организатора	шт	1
22	Скотч		На усмотрение организатора	шт	1

РАБОЧЕЕ МЕСТО ГЛАВНОГО ЭКСПЕРТА

1	Стол		Допустим стол ученический	шт	1
2	Стул		Допустим стул ученический	шт	1
3	МФУ		На усмотрение организатора	шт	1
4	Корзина для мусора		На усмотрение организатора	шт	1
5	Ноутбук/компьютер		На усмотрение организатора	шт	1

КОМНАТА УЧАСТНИКОВ

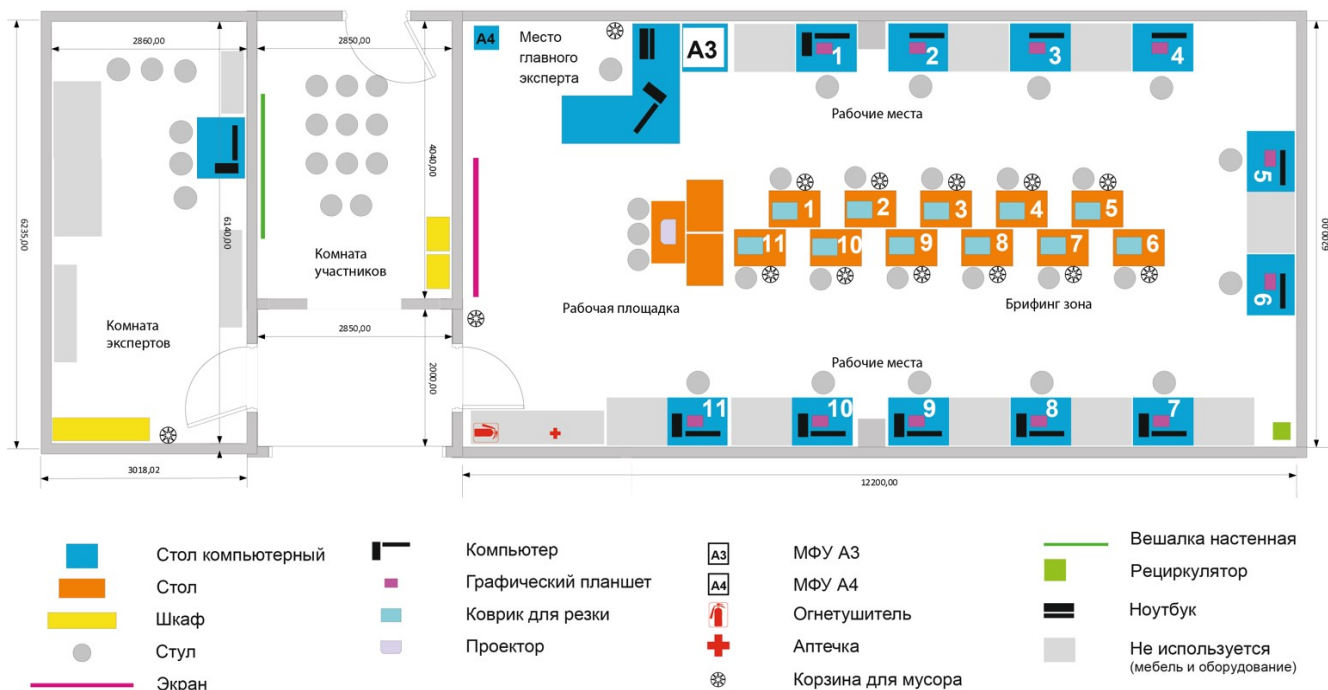
1	Стол		Допустим стол ученический	шт	9
2	Стул		Допустим стул ученический	шт	17
3	Стол компьютерный		Допустим стол ученический	шт	1
4	Проектор		На усмотрение организатора	шт	1
5	Экран		На усмотрение организатора	шт	1
6	МФУ А4		На усмотрение организатора	шт	1
7	Ноутбук/компьютер		На усмотрение организатора	шт	1
8	Огнетушитель углекислотный ОУ-1		На усмотрение организатора	шт	2
9	Корзина для мусора		На усмотрение организатора	шт	1
КОМНАТА ЭКСПЕРТОВ					
1	Стол		Допустим стол ученический	шт	14
2	Стул		Допустим стул ученический	шт	14
3	Огнетушитель углекислотный ОУ-1		На усмотрение организатора	шт	1
4	Корзина для мусора		На усмотрение организатора	шт	1
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ/КОММЕНТАРИИ К ЗАСТРОЙКЕ ПЛОЩАДКИ					
1	Электричество на 1 пост для участника		380 вольт	-	-

4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех основных нозологий.

	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.
Рабочее место участника с нарушением слуха	2	0,6	<ul style="list-style-type: none"> - аппарат звукоусиливающий - специализированная гарнитура - динамический многочастотный передатчик-микрофон - сурдопереводчик
Рабочее место участника с нарушением зрения	2	0,7	<ul style="list-style-type: none"> - программное обеспечение экранного доступа с синтезом речи - гарнитура компактная - беспроводная клавиатура - монокуляр
Рабочее место участника с нарушением ОДА	2	0,9	<ul style="list-style-type: none"> - гарнитура компактная - беспроводная клавиатура - кресло-коляска инвалидная
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	2	0,6	Не предусмотрено
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	2	0,6	<ul style="list-style-type: none"> - гарнитура компактная - монокуляр - беспроводная клавиатура

5. Схема застройки соревновательной площадки.

План застройки
 Конкурсной площадки Абилимпикс – 2023
 Компетенция: Графический дизайн
 БПОУ УР «Ижевский машиностроительный техникум им. С.Н. Борина»
 Удмуртская Республика, г. Ижевск, пер. Ботеневский, 55



6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие вопросы

- К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.
- Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять во время работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения.
- Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.
- О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.
- Участник соревнования должен знать местонахождения медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь.
- При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.
- Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.
- По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращаться к руководителю.
- За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или

взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

6.2. Действия до начала работ

Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:

- Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу.
- Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50см от глаз (оптимально 60–70см).
- Проверить правильность расположения оборудования.
- Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места.
- Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).
- Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.
- При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

6.3. Действия до выполнения работ

- В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

- а. Содержать в порядке и чистоте рабочее место;
 - б. Следить затем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ни чем не были закрыты;
 - в. Выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
 - г. соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.
- Участнику соревнований запрещается во время работы:
- а. отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
 - б. класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
 - в. при касаться к задней панели системного блока(процессора)при включенном питании;
 - г. отключать электропитание вовремя выполнения программы, процесса;
 - д. допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
 - е. производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;
 - ж. производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей, принтеров или копиров;
 - з. работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
 - и. располагаться при работе на расстоянии менее 50см от экрана монитора.
- При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.
- Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к

световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.

- Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.
- Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

6.4. Действия после окончания работ

- По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:
 - к. Произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
 - л. отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.
- В любом случае следовать указаниям экспертов.
- Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.
- Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.

6.5. Действия в случае аварийной ситуации

- Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.
 - При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание.
 - При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания

и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.

- В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить эксперту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.