



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР»

Основная
возрастная
категория

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Графический дизайнер

Возраст участников: 18-35 лет (включительно)

Описание компетенции:

Художник, архитектор, режиссер, программист, искусствовед, психолог, маркетолог, культуролог, визионер = **графический дизайнер**.

Дизайн представляет собой особую профессиональную деятельность, связанную с формированием нового типа творческой личности, способной к структурному, эмоциональному и одновременно концептуальному мышлению. Графический дизайн — способ визуальной коммуникации, выражение смыслов через изображения, образы, шрифты.

Возникнув на стыке классического искусства и сферы промышленного производства, графический дизайн закономерно вышел за его границы, во многом превратившись в так называемый коммуникационный дизайн — вербальную, текстовую, словесно-логическую форму проектирования. В отличие от других видов дизайна его продуктом являются не только проектно-графические или макетно-модельные результаты разработок, но и тексты, видео-и мультимедиа презентации, содержащие, например, сценарии, нормы, правила, программы, отражающие определенные стратегии деятельности и позволяющие наиболее эффективными методами добиваться желаемых результатов.

Графический дизайн как направление максимально сближает дизайн с традиционными видами художественного творчества, которые до начала XX столетия решали именно такие гуманитарные задачи. Технический прогресс как бы взламывает застывающие художественные каноны. По мнению Л. Мамфорда «современная техника постоянно обновляет источник эстетических идей и тем самым противостоит дегуманизации мира».

По мере развития **графический дизайн** стал получать новые названия и разновидности.

1. **Брендинг.** Создание узнаваемого образа бренда: от цветовой гаммы до логотипа.
2. **Рекламный дизайн.** Плакаты, афиши, оформление мест продаж и т. д.
3. **Социальный дизайн.** Большое явление современных медиа, где дизайнеры ставят перед собой задачи преодоления таких проблем общества, как бедность, борьба с болезнями, доступ к образованию, безопасность и т. д.
4. **Коммуникативный дизайн/навигация.** Специалист этой сферы занимается разработкой знаков, указателей, табличек. Если, едва взглянув на схему торгового центра, вы сразу поняли, куда идти — значит, работа сделана правильно.
5. **Разработка шрифтов.** Особая область, наборный шрифт должен не только передавать определенное настроение, но и главное — быть читаемым.

6. **Дизайн упаковки.** Пример того, как функция, эстетика и эмоция создают устойчивые ассоциации у потребителя и служат вдохновением для поколения физиков и лириков.

7. **Дизайн публикаций.** Книги, журналы, газеты, плакаты, календари, визитки — все это попадает на стол специалиста, работающего в этой области полиграфии.

8. **Дизайн пользовательских интерфейсов (UI).** Профессионал в этой сфере делает так, чтобы приложение было не только эстетически привлекательным, но функциональным и удобным. Поэтому нередко одним из требований, предъявляемых к UI-дизайнерам, является знание языков программирования.

9. **Моушн-дизайн.** Арт-дирекшен и разработка эскизов для создания открывающих титров кинофильмов, оформление телеканалов, заставок в сериалах и телешоу, пекшоты в рекламе и т. д.

Дизайнерам, работающим в последних двух областях, также рекомендуем ознакомиться с компетенциями «Веб-дизайнер» и «Моушн-дизайнер».

Графика — вид изобразительного искусства, в котором основными изобразительными средствами, которые называют графическими, являются свойства изобразительной поверхности (чаще всего — белого листа бумаги) и тональные отношения линий, штрихов и пятен.

Наиболее общий отличительный признак графики — особое отношение изображаемого предмета к пространству, которое условно обозначает белый или иной условный фон (по выражению Фаворского) — «воздух белого листа».

Многие разновидности и жанры прикладной графики поглотил графический дизайн, дизайн рекламы и массовых визуальных коммуникаций.

История современного дизайна берет свое начало только в середине XIX века, формируется в XX столетии, что связано с интенсивным развитием индустриального производства, создавшим объективные потребности в возникновении новой профессии.

Дизайн стал отражать взаимодействие изобразительного искусства и традиционных художественных ремесел. «Arts & Crafts», «DeStyle», «Bauhaus», «Конструктивизм» и т. д.

Практические навыки, полученные на реальных проектах чемпионата ArtMasters, помогут нашим участникам расширить свой инструментарий, научат использовать нестандартные подходы в работе и укрепят графических дизайнеров во владении своей профессией.

Область профессиональной деятельности:

- Брендинг.
- Рекламный дизайн.
- Навигационный, коммуникативный дизайн.
- Шрифтовой дизайн.
- Дизайн упаковки.
- Журнальная, книжная верстка, верстка цифровых изданий.
- Разработка титров, графики для видео производства.
- Предпродакшен и арт-дирекшен в моушн-дизайне.

Требования к наличию профессионального опыта:

Опыт работы не менее года графическим дизайнером в штате или на фрилансе как минимум по одной из указанных выше областей, отраженный в портфолио.

Требования к наличию профессионального образования:

Нет. Конкретного специального образования для участия в конкурсе не требуется. Но необходимо обладать определенными умениями и навыками, без которых сложно конкурировать в профессиональной среде.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Владение программами редактирования растровой графики (Adobe Photoshop и аналоги).
 - Владение программами редактирования векторной графики (Adobe Illustrator и аналоги).
 - Владение программами для многостраничной верстки (Adobe InDesign и аналоги).
 - Понимание принципов гармоничной типографики.
 - Понимание ключевых художественных категорий — композиции, гармонии, пропорции, и применение их в работе.
 - Знание выдающихся образцов графического дизайна и базовый минимум работ ключевых фигур индустрии.

2. Дополнительные навыки
 - Насмотренность в разных сферах дизайна.
 - Понимание современных тенденций в графическом дизайне, текущего контекста, стилей, в которых работают дизайнеры в мире.
 - Умение структурно мыслить.
 - Коммуникабельность.
 - Позитивный настрой и собранность.
 - Безукоризненное соблюдение сроков работ.

II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

- оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности (портфолио);
- онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки зависят от конкурсного задания и разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

— Отборочный этап — 100 баллов (в том числе: портфолио — 60 баллов, тестирование — 40 баллов);

— Квалификационный этап — 100 баллов;

— Финальный этап — 100 баллов.

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Графический дизайнер», установленные в 2023 году:

Портфолио должно быть собрано в презентацию .pdf. Количество слайдов — 8-12.

Часть 1

О себе. Опишите ваши интересы и цели в жизни, в том числе профессиональные. Ответьте на следующие вопросы: «Почему я решил участвовать в Чемпионате?», «Каких целей я хочу здесь достичь?», «Чей пример из индустрии вдохновляет вас, на какие студии или персоналии вы равняетесь?».

Образование. Скан диплома об образовании или студенческого билета (при наличии) и сертификатов о прохождении курсов/мастер-классов.

Профессиональные достижения. Сканы дипломов/сертификатов наиболее значимых профессиональных наград, конкурсов.

Место работы (должность) и профессиональный опыт, интересы, увлечения. Описание мест работы и наиболее значимых проектов. Ваша роль в этих проектах. Ваши интересы и увлечения.

Часть 2

Далее нужно показать 3-4 наиболее удачные, на ваш взгляд, работы из вашего профессионального опыта.

Каждый проект проиллюстрируйте несколькими изображениями, в зависимости от специфики конкретного проекта. Работы должны соотноситься со списком областей профессиональной деятельности, указанной выше.

Отдельно будут оцениваться ваши новаторские поиски в любых дизайн-средах — наборы фотографий, видео, дизайн-решения.

Дайте описание проекту

1. Год создания.
2. Клиент.
3. Компания, в штате которой был выполнен проект, или фриланс.
4. Описание задачи, которая стояла перед вами.
5. Расскажите, почему пришли к такому решению задачи.
6. Что вам особенно нравится в реализованном варианте?
7. Если вы работали над проектом вместе с другими авторами, нужно указать, что сделали именно вы.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

В 2023 году в рамках Чемпионата АртМастерс компетенция «Графический дизайнер» реализуется впервые.

V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

Решение о списке разрешенных к использованию на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

VI. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий Финального этапа.

Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- описание компетенции;
- конкурсные задания этапов;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).