

**ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ**  
**«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР»**

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Графический дизайнер

**Возраст участников:** 18-35 лет

## **Описание компетенции:**

Графический дизайнер — это специалист, умеющий сочетать в своей работе навыки художника, архитектора, режиссера, программиста, искусствоведа, психолога, маркетолога, культуролога и визионера.

Благодаря широкому кругозору графический дизайнер имеет способность к одновременно эмоциональному и концептуальному мышлению. Обладает навыками управления вниманием и контроля времени восприятия.

В сущности, графический дизайнер пользуется всеми современными творческими технологиями для создания сообщения и донесения его до зрителя посредством создания визуальных образов, выражая смыслы через композиционно оформленные изображения, фотографии, иллюстрации, верстку, шрифты.

Принято делить навыки дизайнера на «Hard skills» и «Soft skills».

## **Hard skills**

- Владение программами:
- Adobe Photoshop (и другие программы редактирования растровой графики).
- Adobe Illustrator (и другие программы редактирования векторной графики).
- Adobe InDesign (и другие программы многостраничной верстки).
- Pixso и Figma (и другие программы для UI/UX дизайн).

## **Soft skills**

- Способность мыслить нестандартно.
- Воображение.
- Понимание гармонии и развитое чувство прекрасного.
- Коммуникативность.
- Организованность.

Как творец в широком смысле, графический дизайнер получает возможность выразить свою творческую натуру, но при этом сталкивается с обстоятельствами, которые требуют терпения, творческого мышления и готовности к обучению и развитию.

Графическому дизайнеру полезно обладать навыком управления временем, способностью к дисциплине, планированию своей работы, так как часто время на выполнение проектов ограничено, особенно в агентствах.

Так как в сфере графического дизайна технологии и тенденции постоянно меняются, дизайнеру следует постоянно обучаться, чтобы его работа оставалась актуальной, а сам специалист был конкурентоспособен.

**Области профессиональной деятельности:** по мере развития, графический дизайн стал получать новые названия и разновидности, находя применение в следующих областях профессиональной деятельности:

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. **Препродакшен и арт-дирекшен в моушн-дизайне.** Арт-дирекшен и разработка эскизов для создания открывающих титров кинофильмов, оформление телеканалов, заставок в сериалах и телешоу, пэкшоты в рекламе и т. д.

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

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.

**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.

#### **Требования к участникам:**

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.
  - Умение презентовать и защитить свою работу перед заказчиком.

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.
  - Знание выдающихся образцов графического дизайна и базовый минимум ключевых фигур индустрии.
  - Коммуникабельность.
  - Позитивный настрой и собранность.
  - Безукоризненное соблюдение сроков работ.

## II. РЕАЛИЗАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проходит в три этапа:

- **I этап. Отборочный.** Электронная регистрация участника на Портале Чемпионата, подача портфолио, прохождение онлайн-тестирования.
- **II этап. Квалификационный.** Выполнение практического задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).
- **III этап. Финальный.** Выполнение практического задания. Этап состоит из нескольких модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).

Модуль 2. Очная подготовка задания (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black box — специальное практическое задание, с условиями выполнения которого участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Демонстрация и защита выполненной работы перед Экспертами и экспертными зрителями.

Актуальное расписание этапов публикуется на официальном сайте Чемпионата и в Личном кабинете участника на Портале Чемпионата. Порядок организации и проведения конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате.

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 Участника (портфолио);

— онлайн-тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;

— оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио, вопросы тестирования, а также практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата и зависят от конкурсного задания. Как правило, каждое задание оценивается по четырем-шести критериям.

При оценивании используется балльная шкала оценок. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак/описание каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы по компетенции независимо друг от друга, после чего рассчитывается среднеарифметический балл.

Независимо от количества критериев максимально возможная сумма баллов за этап (после применения коэффициента нормирования) составляет:

- Отборочный этап — 100 баллов (в том числе максимально возможное количество баллов за портфолио — 60 баллов, за тестирование — 40 баллов);
- Квалификационный этап — 100 баллов;
- Финальный этап — 100 баллов (в том числе: модули 1 и 2 — 40 баллов; модуль 3 — 10 баллов; модуль 4 — 50 баллов).

Баллы за разные этапы не суммируются.

### III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

#### ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО <sup>1</sup>

Портфолио должно быть собрано строго в презентацию .pdf.

Старайтесь делать файл максимально небольшим по размеру. Для этого пользуйтесь онлайн-сервисами по компрессии файлов .pdf.

Количество слайдов — 8-12.

#### Часть 1

**О себе.** Опишите ваши интересы и цели в жизни, в том числе профессиональные. Ответьте на следующие вопросы: «Какие примеры из индустрии графического дизайна вас вдохновляют?», «Какие ваши цели в профессиональной жизни?».

#### **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

Представьте 3-4 наиболее удачные, на ваш взгляд, работы из вашего профессионального опыта. Каждый проект проиллюстрируйте несколькими изображениями. *(Работы должны соотноситься со списком областей профессиональной деятельности, указанной выше.)*

Приветствуется добавление собственных, авторских, некоммерческих дизайн-проектов, с вашими экспериментами и поисками, здесь 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.

Если вы работали над проектом вместе с другими авторами, нужно указать, что сделали именно вы.

---

<sup>1</sup> Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс 2024 года.

## ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ <sup>2</sup>

### КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам предстояло разработать фирменный стиль музея-заповедника А.С. Пушкина «Болдино».

Перед участниками стояли следующие задачи:

- Провести исследование по теме.
- Разработать не менее трех вариантов знака и текстового логотипа (шрифт или леттеринг, на выбор участника).
- Подготовить эскизы, показывающие ход работы.
- Предложить дополнительную графику (графические элементы, служащие поддержкой фирменному стилю).
- Выбрать максимально удачный вариант и показать, как он работает в комплексе с дополнительной графикой на носителях.

Результатом выполнения задания стала презентация, включающая текстовое описание концепции выбранного варианта, а также варианты использования фирменного стиля на носителях и эскизы промежуточных поисков.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

При оценивании работы эксперты отмечали оригинальность решения (отсутствие заимствований), актуальность решения текущему визуальному музейному контексту, практическую состоятельность решения, соответствие дизайн-решения поставленной задаче, удобочитаемость и масштабируемость, а также качество подачи проекта в презентации.

### ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

Работа на Финальном этапе предполагала две коллаборации: с участниками компетенции «Моушн-дизайнер» и с участниками компетенции «Копирайтер». Распределение было организовано посредством жеребьевки. В рамках задания Финального этапа в 2023 году участникам компетенции «Графический дизайнер» предстояло разработать:

- на этапе подготовки — графическую систему оформления серии афиш для публичной программы Политехнического музея, которая была использована финалистом компетенции «Моушн-дизайнер» для создания анимированной заставки;
- на очном модуле — фирменный стиль бренда «Гжель — открытый код» в коллаборации с финалистом компетенции «Копирайтер».

Завершающим этапом была совместная с копирайтером презентация проекта, выполненного на очном модуле, на большом экране перед Экспертным сообществом группой и экспертными зрителями; ответы на вопросы после просмотра.

Защита проходила в Британской высшей школе дизайна.

## IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Выполнение практического задания Квалификационного этапа и практического задания на заочном модуле Финального этапа не предполагает несения расходов Организатором.

---

<sup>2</sup> Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2023 года**.

Организатор осуществляет все расходы на организацию и проведение очных мероприятий Финального этапа.

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания Экспертной группой формируется инфраструктурный лист. Документ включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения конкурсного задания и содержит пример данного оборудования и его четкие и понятные характеристики.

### **ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ**

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания конкурсного задания Финального этапа Организатор осуществляет поиск и отбор конкурсной площадки, отвечающей всем требованиям, для выполнения задания, а также для демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) утверждается приказом Организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе.

### **МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА**

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

## **V. 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.

Так, партнером компетенции «Графический дизайнер» в 2023 году стали Политехнический музей и проект «Гжель — открытый код».

Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов выполненного участником задания Финального этапа во время его демонстрации и защиты перед Экспертным сообществом.

## **VI. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

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;
- Список источников/литературы;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительную информацию (при необходимости).