

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

40 – ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

СОДЕРЖАНИЕ

1 ВВЕДЕНИЕ	3
1.1 СОДЕРЖАНИЕ ЗАДАНИЙ	3
1.2 ВВЕДЕНИЕ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ	4
2 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 1	5
2.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 1	5
2.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА – МОДУЛЬ 1	5
2.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 1.....	5
ЗАДАНИЕ 2.3.1: ЛОГОТИП # ILLUSTRATOR	5
ЗАДАНИЕ 2.3.2: ЭТИКЕТКИ# INDESIGN/ ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP	6
3 TEST PROJECT / DAY 2	8
3.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 2	8
3.2 INSTRUCTIONS TO THE COMPETITOR – MODULE 2.....	8
3.3 TASKS – MODULE 2	8
TASK 3.3.1: COVER # INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR	8
TASK 3.3.2: INSIDE PAGES # INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR	9
TASK 3.3.3: FULL CATALOGUE # INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR	11
4 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 3	12
4.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 3	12
4.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА – МОДУЛЬ 3	12
4.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 3.....	12
ЗАДАНИЕ 4.3.1: ДИЗАЙН ОДНОСТРАНИЧНОГО САЙТА-ЛЕНДИНГА # ILLUSTRATOR / PHOTOSHOPD	122
ЗАДАНИЕ 4.3.2: ДИЗАЙН МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ # INDESIGN/ ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP	13
5 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 3 – МОДУЛЬ 4	14
5.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 4	14
5.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА – МОДУЛЬ 4	14
5.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 4.....	144
ЗАДАНИЕ 5.3.1: УПАКОВКА # ILLUSTRATOR	144

1 ВВЕДЕНИЕ

Ниже приведен список разделов или информации, которые должны быть включены во все конкурсные задания, представленные в WSK.

- Содержание, включая список всех документов, чертежей и фотографий, которые составляют конкурсное задание
- Введение / обзор
- Краткое описание проекта и задач
- Инструкции для участника
- Оборудование, машины, установки и материалы, необходимые для завершения конкурсного задания
- Другое.

1.1 СОДЕРЖЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Перечислите файлы, которые составляют конкурсное задание. Это конкурсное задание состоит из следующих документов / файлов:

ЗАДАНИЕ_1.1_ЛОГОТИП

> GDT_logo_elements

ЗАДАНИЕ_1.2_ЭТИКЕТКИ

> GDT_image_labels

> GDT_text_labels

TASK_2.1_COVER

> GDT_cover_pictures

TASK_2.2_INSIDE PAGES

< GDT_information_design.txt>

<GDT_book text>

TASK_2.3_FULL CATALOGUE

ЗАДАНИЕ_3.1_ДИЗАЙН ОДНОСТРАНИЧНОГО САЙТА-ЛЕНДИНГА

<GDT_Text_landing page >

<GDT_Image_landing page >

ЗАДАНИЕ_3.2_ДИЗАЙН МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

<GDT_Text_Digital_Mobile >

<GDT_Image_Digital_Mobile >

ЗАДАНИЕ_4.1_УПАКОВКА

> GDT_image_packing

> GDT_packing_logo

> GDT_text_packing

1.2 ВВЕДЕНИЕ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

МОДУЛЬ 1: Все компании нуждаются в сильной и привлекательной графической идентичности. Теперь вы собираетесь определить логотип, разработать этикетки фирменным стилем, наиболее широко используемые материалы в повседневной деятельности компании.

МОДУЛЬ 2: Компания X выпустит брошюру о своих продуктах. Сделайте оригинал-макет для целевой аудитории. Использование существующих изображений и логотипа является обязательным, однако использование графического дизайна и шрифта зависит только от вас.

МОДУЛЬ 3: В этом модуле вы будете работать в известной компании и разрабатывать два вида дизайна: пользовательский интерфейс одностраничного сайта-лендинга, дизайн мобильного приложения. Уважайте внешний вид компании. Особое внимание к дизайну сайта-лендинга: продукт должен продвигаться таким образом, чтобы он соответствовал целевой аудитории.

МОДУЛЬ 4: У производителя потребительских товаров есть одна-две секунды, чтобы привлечь внимание покупателя, бредущего или (что более вероятно) бегущего вдоль магазинной полки. Товар продаёт его упаковка. Разработайте дизайн и соберите 3D макет упаковки для компании X, благодаря которой человек за пару мгновений должен понять, что за товар перед ним, почему он должен его купить, товар выделяется среди аналогов и привлекает потребителей.

ВАЖНО: Один из модулей будет на английском языке!

2 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 1

2.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 1

Все компании нуждаются в сильной и привлекательной графической идентичности. Теперь вы собираетесь определить логотип, разработать руководство по управлению фирменным стилем, наиболее широко используемые материалы в повседневной деятельности компании.

В конце первого соревновательного дня вы должны выполнить следующие задачи:

1. Разработать логотип
2. Разработать этикетки +мокап

2.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА – МОДУЛЬ 1

Создайте на рабочем столе папку YY_MOD1 (где YY — это номер вашего рабочего места). Эта папка должна включать подпапки: Task1, Task2. Они, в свою очередь, должны содержать папки:

- Native: папка должна содержать исходные (рабочие) файлы, которые вы использовали для создания проекта (программные шрифты, прилинкованные изображения)
- Final: папка должна содержать финальные файлы, которые вы должны предоставить согласно заданию.

Файлы, сохраненные вне вышеописанной структуры, ОЦЕНИВАТЬСЯ НЕ БУДУТ.

Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

2.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 1

ЗАДАНИЕ 2.3.1: ЛОГОТИП # ILLUSTRATOR

Этот логотип станет основным элементом фирменного стиля. Логотип должен содержать только слово: **XXXX** (название бренда) может включать в себя другие векторные элементы (текст может быть написан заглавными буквами, строчными буквами или с большой буквы «X» (X – первая буква названия)). Разработайте дизайн лого в полном цвете и в черно-белом/градиациях серого. **Логотип не должен включать в себя градиент.**

Он должен быть векторным (без растровых изображений и редактируемых шрифтов). Весь текст должен быть преобразован в контур.

Версии лого: 2-3 плашечных цвета (PANTONE® Solid Coated), CMYK, черно-белое ИЛИ градиации серого.

Варианты логотипа в Pantone Solid Coated и CMYK должны быть максимально близки друг к другу по цвету, нельзя использовать цвета, которые не могут быть воспроизведены в любой другой цветовой гамме. Нужно включить образцы цветов к каждому варианту логотипа, включая цветовые спецификации к каждому цвету. Состав цветов в CMYK должен быть обозначен целыми числами (например, 2,73% надо заменить на 3%).

Обязательные элементы:

Текст из файла: <GDT_logo_elements.txt>

Вы должны предоставить:

- Логотип в формате AI/ PANTONE® solid coated (формат: A4, размер лого: 180 мм по длинной стороне)
- 3 файла в формате PDF X4 для 3 версий лого (формат: A4, размер лого: 180 мм по длинной стороне)
- Логотип в формате PNG / RGB (изображение лого 1200px по длинной стороне)
- Шрифты, используемые в гайдлайне должны быть в папке с именем «corporate_fonts»
- Одна распечатка формата A4 с логотипом в формате CMYK и Black & White / Greyscale смонтированные на пенокартоне (обозначается вашим рабочим местом).

ЗАДАНИЕ 2.3.2: ЭТИКЕТКИ # INDESIGN/ ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP

Целевая аудитория: любой, кому может понадобиться обратиться к этикетке (например, внешний или штатный дизайнер).

Разработка серии этикеток

Разработайте на основе вашего логотипа, разработанного вами в Задании 2.3.1 серию из 3-ех этикеток для организации «XXX» (название бренда).

Мокапы для этикеток находятся в файле <GDT_Labels_Mockups>, информации находятся в файлах <GDT_Labels_Text> и <GDT_Skill40_Labels_Images>.

Вы должны использовать две картинки как минимум на каждой этикетке (из соответствующей папки). Картинки могут быть изменены в соответствии с дизайном и/или визуальной идентичностью. Также на каждой этикетке должен быть логотип, дополнительно можете использовать собственную графику.

Программа:

Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator

Технические требования:

- Размеры этикеток: - 160x270мм, 170x110мм, 150x120мм.
- Припуски под обрезку: 3 мм.
- Цвета: CMYK
- Разрешение изображений: 255-300 dpi
- Формат дополнительных картинок: tif, psd, ai, eps, pdf
- ICC Профиль: US Sheetfed Coated v2

Необходимые элементы:

- Логотип конкурса, разработанный вами в Задании 2.3.1
- Текст для этикеток из папки <GDT_Labels_Text>
- Картинки для этикеток из папки <GDT_Skill40_Labels_Images>

Названия файлов:

Внимание: YY обозначает номер рабочего места

Folder: Label_XXX

File: YY_XXX_Label_xxx.pdf

File: YY_XXX_Label_xxx.psd

Folder: Label_XXX

File: YY_XXX_Label_xxx.pdf

File: YY_XXX_Label_xxx.psd

Folder: Label_XXX

File: YY_XXX_Label_xxx.pdf

File: YY_XXX_Label_xxx.psd

Вам нужно предоставить:

- 3 файла с этикетками в формате PDF/X-4:2008
- 3 файла-мокапа с этикетками в формате.psd
- Любые дополнительные файлы (связи): tif, psd, ai, eps, pdf
- 1 pdf файл со скомпонованными этикетками на формате A4
- 1 распечатка с этикетками на формате A4

3 TEST PROJECT / DAY 2

3.1 DESCRIPTION OF THE TASKS – MODULE 2

You must create a complete editorial design with 28 pages, as well as front and back cover pages.

In the end of the second competition day you have to deliver:

1. A Book Cover and Back cover design
2. A Book Inner design

3.2 INSTRUCTIONS TO THE COMPETITOR – MODULE 2

Create a folder on your Desktop called **YY_MOD2** (where **YY** represents the number of your workstation). This folder must include the following subfolders **Task 1, Task 2**. The subfolders are to contain two folders:

- Native: it should contain all the files used for the development of your project
- Final it should contain all of the final files (PDF, native, fonts and linked images).

Files saved outside the above structure WILL NOT BE ESTIMATED.

You **must** include your workstation number on the presentation board and printouts for marking and delivery to your workstation (the number should be included outside of the artwork).

Regarding image assessment for the tasks:

- The ICC profile of your images and will be evaluated in the press
- The colour mode, final resolution and file formats will be assessed in the InDesign files.
- The JPG file format is NOT ACCEPTED for images.
- Only the following file formats are acceptable .TIF / .EPS / .AI / .PSD
- Tasks must be created in Adobe InDesign (page layouts), Illustrator or Indesign (graphics) and Photoshop (collage/montage images).
- Images must not be embedded or placed in Adobe Illustrator or embedded in InDesign
- You must use **ALL** of the text provided for the task as specified, and you may add text if desired.
- You must use **ALL** of the images specified as per the tasks, and you may create any additional raster or vector elements

3.3 TASKS – MODULE 2

TASK 3.3.1: COVER # INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR

For this task, you will need to:

1. Create a front and back cover
2. Include required content (masthead, text and QR code, sponsors logos & social media).
3. Set up the front and back cover as spreads in one file of 2 pages named **COVER.indd**.

Technical specifications:

Dimensions:	A page format - 210 x 297 mm
Bleed:	4 mm
ICC Profile:	Coated FOGRA39
Colors:	CMYK
Image resolution:	250-300 PPI в 100% in InDesign
Bitmap image resolution:	800-1200 PPI в 100% in InDesign

Required elements:***For the front cover:***

- The publish editor logo <GDT_publisher_logo>
- The text in the file named: <GDT_cover.txt>
- At least two images combined together in a collage/montage- available in a folder named <GDT_cover_pictures>. >. This file must be created in Photoshop and you must retain the layers for easy identification of the images used.

For the back outside cover:

- The text – in the file named: <GDT_back_cover.txt>
- A QR Code generated by you in Indesign - The QR Code text provided in a file named <GDT_qrcode.txt>. The QR Code size must be exactly 20 x 20 mm and must be 100% K

You must deliver:

- One PDF/X-1 file print ready with bleed and crop/trim marks.
- One final printout of the cover – real size – with bleed, crop/trim marks and colour bars for CMYK.
- One Indesign Package.
- The Photoshop document collage.

TASK 3.3.2: INSIDE PAGES # INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR

You are required to:

1. Create the 32 inside pages Name the file: **INNER.indd**
2. Include required content (text, images, infographics in the file named <GDT_inner_infographics.txt>).

Technical specifications:

Dimensions:	page size of 210 x 297 mm
Bleed:	4 mm
ICC profile:	Coated FOGRA39
Colours:	CMYK
Image resolution:	250-300 PPI в 100% in InDesign
Bitmap images resolution:	800-1200 PPI в 100% in InDesign
Finishing:	Saddle Stitch (the mock up is to be folded — does not need to be stapled)
Paragraph Styles:	Must be used for titles and body text. There can be no overrides.
Sections:	Must use automatic sections
Master Page Elements:	Header, footer, page numbers, sections and other elements used in all pages

Required elements:

For page 1:

- The text is available in the file named: < [GDT_information_design.txt](#) >

For page 3:

- Table of contents – use automatic TOC from Indesign

For other pages:

- The text is available in the folder named <[GDT_book text](#)>
- The images are available in a folder named <[GDT_book pictures](#)> you must respect image placement
- You must use section markers for book sections
- You must use paragraph styles for ALL text except page number and sections
- Automatic page number (add in master page)

You must deliver:

- One **PDF/X-3** file with imposed pages as spreads with colour bars for CMYK, bleed, registration marks and crop marks, ONLY (to be evaluated in the **PDF file**).
- One InDesign Package

TASK 3.3.3: FULL CATALOGUE # INDESIGN / PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR

You are required to deliver the whole catalogue.

You must deliver:

- One **PDF/x-4:2008** file with imposed pages as spreads, crop marks and registration marks (ONLY to be evaluated in the PDF file).
- A final dummy/booklet trimmed and folded to final size (printed on both sides), including front cover, back cover and inside pages.

4 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 3

4.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 3

В конце третьего соревновательного дня вы должны выполнить следующие задачи:

1. Разработать дизайн одностраничного сайта-лендинга
2. Разработать дизайн мобильного приложения

4.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА – МОДУЛЬ 3

Создайте на рабочем столе папку YY_MOD3 (где YY — это номер вашего рабочего места). Эта папка должна включать подпапки: Task1, Task2 . Они, в свою очередь, должны содержать папки:

- Native: папка должна содержать исходные (рабочие) файлы, которые вы использовали для создания проекта (программные шрифты, прилинкованные изображения)
- Final: папка должна содержать финальные файлы, которые вы должны предоставить согласно заданию.

Файлы, сохраненные вне вышеописанной структуры, ОЦЕНИВАТЬСЯ НЕ БУДУТ.

Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

4.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 3

ЗАДАНИЕ 4.3.1: ДИЗАЙН ОДНОСТРАНИЧНОГО САЙТА-ЛЕНДИНГА # ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP

Дизайн одностраничного сайта-лендинга может состоять из 2 или большего количества секций. Каждая секция состоит из заголовка, подзаголовка, текста и изображения или изображений. Текст должен быть небольшого объема и максимально лаконичен. Создайте визуальную иерархию элементов в лендинге. Разработайте дизайн сайта в полном цвете. Весь текст должен быть преобразован в кривые.

Цвета: RGB

Цветовой профиль: Adobe RGB (1998)

Размер и параметры сайта-лендинга: 960 пикселей – ширина, высота – 1500-2500 пикселей.

Изображения: JPEG, 72 PPI

Обязательные элементы:

[<GDT_Text_landing page >](#)

[<GDT_Image_landing page >](#)

Вы должны предоставить:

Один файл в формате PNG, один файл в формате PDF.

ЗАДАНИЕ 4.3.2: ДИЗАЙН МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ # INDESIGN/ ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP

Дизайн приложения основывается на задании 4.3.1.

Цветовые характеристики для дизайна мобильного приложения – RGB

Размер окон: 750x1334 px

Изображения: JPEG, 72 PPI

Цветовой профиль: Adobe RGB (1998)

Обязательные элементы:

<GDT_ Text_ Digital_Mobile >

<GDT_ Image_ Digital_Mobile >

Вы должны предоставить:

Файлы в формате PNG с окнами **XXX**

Файл в формате PDF X4 со всеми окнами

5 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ / ДЕНЬ 3 – МОДУЛЬ 4

5.1 ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ – МОДУЛЬ 4

Ваша задача разработать упаковку для продукции компании X.

5.2 ИНСТРУКЦИЯ УЧАСТНИКА – МОДУЛЬ 4

Создайте на рабочем столе папку YY_MOD4 (где YY — это номер вашего рабочего места). Эта папка должна включать подпапки: Task1. Он, в свою очередь, должен содержать папки:

- Native: папка должна содержать исходные (рабочие) файлы, которые вы использовали для создания проекта (программные шрифты, прилинкованные изображения)
- Final: папка должна содержать финальные файлы, которые вы должны предоставить согласно заданию.

Файлы, сохраненные вне вышеописанной структуры, ОЦЕНИВАТЬСЯ НЕ БУДУТ.

Не забудьте обозначить распечатанные и собранные работы номером своего рабочего места!

5.3 ЗАДАНИЯ – МОДУЛЬ 4

ЗАДАНИЕ 5.3.1: УПАКОВКА # ILLUSTRATOR

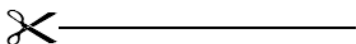
Макет только в векторе.

Вы можете добавить собственную графику или же использовать только свою авторскую графику (узоры, текстура и т.д.).

На ОБРЕЗНОМ слое необходимо добавить стрелочки, номера или иные условные знаки в качестве инструкций для сборки. Инструкции должны находиться на ОБРЕЗНОМ слое и быть выполнены в плашечном цвете.

Добавьте иконки или иллюстрации в качестве инструкций по ОБРЕЗАНИЮ, СВОРАЧИВАНИЮ и СКЛЕИВАНИЮ. Текст добавлять нельзя.

Пример:



Линии ОБРЕЗА: плашечный цвет, толщина линии 1pt на отдельном ОБРЕЗНОМ слое в Illustrator и pdf. Название цвета и слоя: CUT LINES.

Пример, иллюстрирующий линии обреза на цветном фоне. Вы можете выбрать любой плашечный цвет, который будет контрастировать с цветом фона.



Линии СГИБА: плашечный цвет, 0,5 pt, пунктир. На отдельном слое в Illustrator и pdf. Название цвета и слоя: FOLD LINES

Пример, иллюстрирующий пунктирную линию сгиба на цветном фоне. Вы можете выбрать любой цвет PMS, который будет контрастировать с цветом фона.



КЛЕЙ: Обозначьте места для клея кружочками – толщина линии 0,5pt, цвет заливки отсутствует. Используйте плашечный цвет. Название цвета и слоя: GLUE



Макеты должны быть 3D в стоящем положении.

Добавьте номер участника на слое линий ОБРЕЗА в финальном файле.

Обязательные элементы:

> GDT_image_packing

> GDT_packing_logo

> GDT_text_packing

Вы должны предоставить:

Файл упаковки PDF/X-4:2010 со слоями

Собранный макет упаковки