

ГАПОУ НСО «Новосибирский педагогический колледж №1 им. А.С.
Макаренко»

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«Графический дизайн»**

**Детский межрегиональный чемпионат
Юный мастер (BabySkills)
среди детей дошкольного и младшего школьного возраста
Возраст 7-9 лет**





<u>1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ</u>	3
<u>1.1. Название профессиональной компетенции:</u>	3
<u>1.2. Описание профессиональной компетенции</u>	3
<u>1.3. Основопологающие документы</u>	4
<u>2. СПЕЦИФИКАЦИЯ КОМПЕТЕНЦИИ</u>	5
<u>3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ</u>	7
<u>Вариант конкурсного задания для участников младшего школьного возраста</u>	7
<u>4. ОЦЕНКА ВЫПОЛНЕНИЯ МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ</u>	10
<u>4.1. Выполненные участниками конкурсные задания оцениваются в соответствии с разработанными критериями</u>	10
<u>4.2. Удельный вес модулей</u>	10
<u>4.3. Критерии оценки.</u>	10
<u>5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ:</u>	12
<u>6. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ</u>	14
<u>Примерные картинки для задания 1. «Кто такой программист?» 30%</u>	16
<u>Примерные картинки для задания 2. «Что нужно программисту?»</u>	19
<u>Задание 3 Программирование</u>	22

1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. Название профессиональной компетенции: Графический дизайн

1.2. Описание профессиональной компетенции

Технология графического дизайна включает в себя множество различных навыков и дисциплин в производстве графического дизайна и продукции. Разнообразие навыков, необходимых в отрасли, очень велико: люди, работающие в этой области, обычно являются специалистами узкого профиля. В результате графическим дизайном может заниматься команда, в которой каждый участник обладает собственными сильными сторонами, специализацией и ролью в процессе разработки.

Специалисты могут заниматься производством печатных или онлайн-изданий и интегрировать возможные цифровые медиа для визуальной коммуникации. Люди, работающие в этой отрасли, часто тесно сотрудничают со своими клиентами и должны быть эффективными коммуникаторами, чтобы успешно достигать целей клиента. Они требуют сильных интерактивных, исследовательских, дизайнерских и технических навыков в области искусства и дизайна, чтобы соответствовать отраслевым стандартам. Чтобы достичь этого, они должны понимать целевую аудиторию, рынки, тенденции, культурные различия и то, что хочет клиент. Они должны уметь работать либо в формальных, либо в неформальных командах, либо самостоятельно.

Для таких специалистов важно понимание всех этапов работы, включая ограничения, связанные с процессом печати. Эти навыки также применяются при изменении или усовершенствовании проектов.

В рамках этой сферы возможны разные варианты трудоустройства. К ним относятся внештатная работа, предпринимательство, работа в рекламной компании, проектное бюро, типографии или компании, в составе которой есть отдел дизайна. Возможна как широкая, так и узкая специализация. Последняя характерна для графических дизайнеров, художников-оформителей, специалистов по допечатной подготовке, шрифтовому оформлению, наборщикам, художников шрифтов, специалистов по обработке изображений, иллюстраторов, художественных директоров, заведующих производством, специалистов по цифровой печати, дизайнеров информации, издателей, специалистов по упаковке.

1.3. основополагающие документы

Поскольку данное Техническое описание содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- Положение международного Чемпионата «Юный мастер» (BabySkills) среди воспитанников муниципальных дошкольных образовательных учреждений и учащихся начальных классов средних и основных общеобразовательных школ;
- Конкурсное задание;
- Правила техники безопасности и санитарные нормы;
- Инфраструктурный лист.

2. СПЕЦИФИКАЦИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

(перечень представлений и практических умений, которые должен продемонстрировать участник в рамках выбранной компетенции)

Компетенция «Графический дизайн»

№	Skill-перечень
Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей	
1.1.	Участник должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– технику безопасности при работе с электрооборудованием и правила СанПин;– технику безопасности при работе с бумагой, чертежными принадлежностями и правила СанПин;– правила СанПин и техники безопасности при организации занятий с детьми.
1.2.	Участник должен уметь: <ul style="list-style-type: none">– Демонстрировать навыки тайм-менеджмента,– Использовать навыки устного общения,– Использовать навыки организации рабочего времени,– Создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию,– Учитывать влияние каждого элемента, добавляемого в процессе разработки,–
Раздел 2. Первоначальные знания о профессии	
2.1.	Участник должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– историю возникновения профессии (что сначала, что потом);– начальную терминологию, соответствующую профессии (оборудование, инструменты, специальная одежда);– социальную значимость профессии;– перечень профессиональных умений (составить программу в соответствии с заданными условиями);
Раздел 3. Коммуникативные навыки	
3.1.	Участник должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– пользоваться терминологией, соответствующей профессии;– способы и формы общения;– этические нормы.
3.2.	Участник должен уметь: <ul style="list-style-type: none">– грамотно употреблять профессиональную терминологию;– договариваться с партнером, распределять роли, работать в паре;– коммуницировать с разными субъектами образовательного процесса.
Раздел 4. SoftSkills (сквозные умения)	
4.1.	Участник должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– культурные нормы взаимодействия со сверстниками и взрослыми;– правила конкурса (не общаться на соревновательной площадке, соблюдать отведенное для задания время, не покидать рабочее место во время выполнения задания, в случае необходимости обращения к экспертам, поднимать руку);– культурные нормы организации собственной деятельности (аккуратность, рациональность использования материалов, правила соблюдения чистоты и порядка на рабочем месте).
4.2.	Участник должен уметь:



- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">– организовывать свое рабочее место;– взаимодействовать со взрослыми и сверстниками в соответствии с культурными нормами;– соблюдать правила конкурса. |
|--|--|

3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

3.1. Конкурсное задание выполняется по модулям. Каждый модуль оценивается отдельно. Конкурс включает в себя выполнение заданий, связанных с осведомленностью участника о профессии «Графический дизайнер».

3.2. Конкурсное задание имеет следующие модули:

Модуль А (образовательный) – «Что я знаю о профессии «Графический дизайнер?», «Укажи те предметы, которые понадобятся графическому дизайнеру».

Модуль В (социально-коммуникативный) – умение работать в паре, умение договариваться, распределять роли и осуществлять совместные действия, презентация выполнения программы.

Модуль С (продуктивный) – создание собственной обложки для скетч-бука.

3.3. В ходе Чемпионата команда из 2 Участников выполняет задания трех модулей.

В день проведения Чемпионата Главный эксперт проводит жеребьевку участников, определяет 30% изменения заданий в соответствии с возрастной группой.

3.4. Соревнование длится 2 часа. На выполнение участником каждого модуля и демонстрацию выполненного задания отводится не более 30 минут.

3.5. Участники при выполнении модуля получают одинаковые задания в соответствии с 30% изменением. Во время Чемпионата разрешается использовать только материалы и оборудование, обозначенные в тулбоксе.

Вариант конкурсного задания для участников младшего школьного возраста.

Модуль А. «Что я знаю о профессии «Графический дизайнер»

Цель: демонстрация участником элементарных представлений о компетенции «Графический дизайн».

Лимит времени на выполнение двух заданий: 5 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Конкурсное задание 1. «Кто такой «Графический дизайнер?»

Цель: демонстрация элементарных представлений о профессии «Программист».

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- достать картинки из конверта;
- рассмотреть картинки;
- выбрать картинку, на которой изображена профессия программиста, отметить красным фломастером;
- убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: демонстрирует элементарные представления о профессии.



ГАПОУ НСО «Новосибирский педагогический колледж №1
им. А.С. Макаренко

Конкурсное задание 2. «Что необходимо графическому дизайнеру?».

Цель: демонстрация элементарных представлений о предметах и оборудовании, соответствующих компетенции «Графический дизайн».

Лимит времени на выполнение задания: 2 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- достать картинку из конверта;
- рассмотреть картинку;
- зачеркнуть красным фломастером лишний инструмент, который не относится к профессии программиста;
- убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: демонстрирует элементарные представления о предметах и оборудовании, соответствующие по компетенции «Графический дизайн».

Модуль В. Социально-коммуникативный.

Цель: демонстрация умения работать в паре: умение договариваться, распределять роли и осуществлять совместные действия, презентация выполнения программы. Содержанием конкурсного задания является составление по схеме растительного орнамента из геометрических фигур в программе Paint.net

Лимит времени на выполнение задания: 15 мин.

Лимит времени на представление задания: до 5 мин.

Алгоритм выполнения задания:

- поприветствовать;
- представиться;
- презентовать свой орнамент

Модуль С. Разработка дизайна по заданным условиям.

Цель: демонстрация умения разрабатывать создавать свой собственный дизайн по заданной теме.

Лимит времени на выполнение задания: до 30 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- подготовить рабочее место;
- подобрать материалы и оборудование;
- создать дизайн скетч-бука по заданным условиям;
- сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать задание.

Ожидаемый результат: разработан дизайн для скетч-бука на тему «Природа Новосибирской области»

4. ОЦЕНКА ВЫПОЛНЕНИЯ МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

4.1. Выполненные участниками конкурсные задания оцениваются в соответствии с разработанными критериями, принятыми на основании требований к компетенции (профессии), определяемых данным Техническим описанием. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно. Все баллы и оценки регистрируются в индивидуальных оценочных листах, которые заполняются группой экспертов и сдаются для подведения итогов главному эксперту. Результатом выполнения участником каждого конкурсного задания является среднее арифметическое суммы баллов, выставленных всеми экспертами по всем критериям конкурсного задания.

4.2. Удельный вес модулей.

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов (измеримая оценка).

Количество баллов каждого модуля представлено в Таблице 1.

Skill-перечень	Модуль А	Модуль В	Модуль С
Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей			
Первоначальные представления о профессии	3	-	-
Первоначальные умения в области профессии	-	2	7,25
SoftSkills (сквозные представления, умения)	-	2	2,75
Итого:	6,5	4,5	11,00

4.3. Критерии оценки.

Модуль А. «Что я знаю о профессии «Графический дизайнер».

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически				
				1	2	3	4	5
1.	Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей.		1					
1.1.	Безопасное использование материалов и оборудования.		1					
2.	Первоначальные знания о профессии.		3					
2.1.	Демонстрация представлений по содержанию задания.	Выбирает поле и подбирает картинку соответствующие заданию	1,75 (0,25 за правильно выбранную картинку)					
2.2.	Демонстрация представлений о профессии «Графический дизайнер».	Отвечает на все вопросы	1,25 (0,25 за каждый правильный ответ).					

Модуль В. Социально-коммуникативный.

№	Критерии оценки	Показатели	Балл
1	Работа в программной среде	0 – не соответствует; 1 – выполняет с помощью взрослых; 2 – выполняет самостоятельно, соответствует полностью.	2
	Подбор геометрических фигур согласно требованиям дизайна	0 – не соответствует; 1 – соответствует частично; 2 – выполняет самостоятельно, соответствует полностью.	2
3	Соответствие цветовой гаммы орнамента требованиям дизайна	0 – не соответствует; 1 – соответствует частично; 2 – соответствует полностью.	2
	Презентация теоретического задания	0 – не соответствует; 1 – представление задания частично (отсутствует словесное обоснование подбора фигур и цветовой гаммы, специальной терминологии); 2 – соответствует полностью; 3 – проявление индивидуальности; своеобразие, необычность нестандартные исполнительские решения, свободное владение специальной терминологией.	3
	Соблюдение техники безопасности	0 - не соответствует, 1 – соответствует.	1
	Всего баллов	10	

Модуль С. Разработка программы по заданным условиям.

№	Критерии оценки	Показатели	Балл
1.	Соответствие теме	0 - не соответствует; 1 - соответствует	
2.	Соблюдение техники безопасности	0 - не соответствует; 1 - соответствует	
3.	Подготовка и уборка по завершению рабочего места	0 - не соответствует; 1 – соответствует частично; 2 – соответствует полностью	
4.	Оригинальность идеи, творческий подход	0- не соответствует; 1 – присутствует частично; 2 – творческий подход, оригинальность присутствуют; 3 – своеобразие, необычность	

		нестандартного дизайнерского решения	
5.	Учет специфики региона (региональный компонент)	0 – в проекте не отражена региональная специфика; 1 – в проекте отражено своеобразие региона, частично; 2 – в проекте отражено своеобразие региона	
6.	Соответствие цветовой гаммы требованиям дизайна	0 – не соответствует; 1 –соответствует частично; 2 –соответствует полностью; 3-цветовая гамма подбора превышает стандартные требования компетенции	
7.	Владение инструментами	0 – не соответствует; 1 –соответствует частично; 2 –соответствует полностью	
8.	Целостное оформление обложки	0 – не соответствует требованиям дизайна; ; 1 –соответствует частично; 2 –соответствует полностью; 3 -превышает стандартные требования компетенции	
9.	Презентация задания	0 – не соответствует требованиям дизайна; ; 1 –соответствует частично; 2 –соответствует полностью; 3 - превышает стандартные требования компетенции	
10.	Всего	20	

5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов. При разработке Инфраструктурного листа для конкретного чемпионата необходимо руководствоваться Инфраструктурным листом, размещённым на форуме экспертов Менеджером компетенции. Все изменения в Инфраструктурном листе должны согласовываться с Менеджером компетенции в обязательном порядке. На каждом конкурсе технический администратор площадки должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а также запрещенные элементы. По итогам соревнования, в случае необходимости, Технический администратор площадки и Главный эксперт должны дать рекомендации Оргкомитету чемпионата и Менеджеру компетенции об изменениях в Инфраструктурном листе.

РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКОВ					
№	Наименование	Технические характеристики	Единица измерения	Количество	
				на 1 участника	на команду участников
Техническое оборудование					
1.	Часы.	Песочные часы, выведенные на ИК доску	шт.	-	1
2.	Ноутбук.	Intel i3, 4 GB Ram, 500 Gb HDD, Bluetooth v 4.0, диагональ экрана 15,6	шт.	-	1
3.	Компьютерная мышь.	Тип соединения: проводная. Количество кнопок: 2. Колесо прокрутки: Есть.	шт.	-	1
Расходные материалы					
1.	Белая бумага в клетку	Размер А4	шт	5	10
3.	Простой карандаш		шт	1	2
4.	Шариковая ручка		шт	1	2
Мебель					
1.	Стол	Компьютерный или ученический	шт	1	1
2.	Стул	Ученический	шт	1	2

ТУЛБОКС УЧАСТНИКА

1.	Скетч-бук		шт	1	2
2.	Цветные карандаши.	Не менее 12 цветов.	шт	1	2
3.	Фломастеры	Не менее 12 цветов		1	2

6. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

6.1. К самостоятельному выполнению конкурсного задания по компетенции «Графический дизайн» допускаются участники 7-12 лет, прошедшие инструктаж по охране труда; имеющие необходимые навыки по эксплуатации инструмента.

6.2. К участию в Skill-модуле Чемпионата допускается воспитанник ОУ вместе с тренером-наставником, имеющим в наличии:

– справку (заверенную печатью и личной подписью руководителя ОО) о наличии в классе ОО благоприятной эпидемиологической обстановки на день проведения соревнований;

– справку о состоянии здоровья ребенка (заверенную личной подписью медицинского работника, печатью и личной подписью руководителя ОО) на день проведения соревнований;

– письменное согласие родителей на участие ребенка в Skill-модуле Чемпионата.

6.3. Участники и тренеры-наставники обязаны соблюдать правила техники безопасности в ходе проведения Чемпионата, обеспечивать порядок и чистоту на рабочих местах участников. В случае нарушений техники безопасности, допущенных участником в ходе выполнения и (или) демонстрации конкурсного задания, главный эксперт имеет право приостановить работу участника либо отстранить участника от выполнения конкурсного задания.

6.4. Ответственность за жизнь и здоровье участников во время проведения Чемпионата возлагается на Организатора.

6.5. При несчастном случае или внезапном ухудшении физического состояния ребенка тренеру-наставнику необходимо сообщить о случившемся представителям Оргкомитета, которые должны принять меры по оказанию ребенку медицинской помощи.

6.6. Все помещения соревновательной площадки должны быть оснащены первичными средствами пожаротушения.

6.7. При возникновении пожара или задымления Организатору следует немедленно сообщить об этом в ближайшую пожарную часть, организовать эвакуацию людей, приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.

6.8. Организатор обеспечивает медицинское сопровождение Чемпионата: формирование аптечки для оказания первой медицинской помощи, дежурство медицинского работника на соревновательной площадке.

6.9. Организатор обеспечивает ограниченный доступ посторонних лиц на Чемпионата.

6.9. Участник для выполнения конкурсного задания использует следующие инструменты:

Наименование инструмента	
использует самостоятельно	использует под наблюдением эксперта или назначенного ответственного лица (волонтера) старше 18 лет
Ручки, карандаши, фломастеры, оборудование для программирования	-

6.10. Применяемые во время выполнения конкурсного задания средства индивидуальной защиты:

– обувь – безопасная закрытая обувь с зафиксированной пяткой.

6.11. Знаки безопасности, используемые на рабочем месте, для обозначения присутствующих опасностей:

6.12. На соревновательной площадке должна находиться аптечка первой помощи, укомплектованная изделиями медицинского назначения, необходимыми для оказания первой помощи.

6.13. Ежедневно, перед началом выполнения конкурсного задания, в процессе подготовки рабочих мест Участников, Организатор обязан:

- осмотреть и привести в порядок рабочее место, средства индивидуальной защиты;
- убедиться в достаточности освещенности;
- проверить (визуально) правильность подключения инструмента и оборудования в электросеть;
- подготовить необходимые для работы материалы, приспособления, и разложить их на свои места,
- проверить правильность установки стола, стула, положения оборудования и инструмента, при необходимости устранить неисправности до начала прихода Участников на соревновательную площадку.

6.14. При выполнении конкурсных заданий и уборке рабочих мест Участнику:

- необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними разговорами и делами, не отвлекать других участников;
- соблюдать настоящую инструкцию;
- соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
- поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
- рабочий инструмент располагать таким образом, чтобы исключалась возможность его скатывания и падения;
- использовать материалы и оборудования только по назначению;
- выполнять конкурсные задания только исправным инструментом;
- содержать рабочее место в чистоте,
- при работе с ножницами соблюдать осторожность, беречь руки от порезов.

6.15. При неисправности инструмента и оборудования – прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом Эксперту поднятием руки.

6.16. После окончания работ Участник обязан:

- привести в порядок рабочее место;
- инструмент убрать в специально предназначенное для хранения место;
- поднять руку, сообщить эксперту об окончании работы.

Примерные картинки для задания 1. «Кто такой графический дизайнер?»



Примерные картинки для задания 2 «Что нужно в работе графического дизайнера?»



