

МОСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» - 2024

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ДИЗАЙН МОДНОЙ ОДЕЖДЫ И АКСЕССУАРОВ



СОГЛАСОВАНО

Главный эксперт по компетенции



/ У.Ю.Измайлова

« 19 » марта 2024 года

Московская область
2024 год

1. Описание компетенции.

1.1. Актуальность компетенции.

Дизайн модной одежды и аксессуаров - одна из самых перспективных областей современного дизайна. Будущий специалист по компетенции «Дизайн модной одежды и аксессуаров» занимается проектированием и дальнейшей интеграцией продуктов модной индустрии на рынок. В связи с огромным ростом рынка модной индустрии у молодого дизайнера с каждым годом растёт функционал и область знаний и навыков. Квалификация дизайнера основывается на владении основных и инновационных принципах дизайна, визуализации предметов и проектов модной индустрии, основах маркетинга и бизнес-планирования, а также навыков презентации готовых продуктов и концептов модной индустрии.

При проектировании продуктов модной индустрии будущий специалист должен владеть навыками иллюстрации, как традиционной (ручной) при помощи графических средств, так и цифровой при помощи современных приспособлений и технологий (графического планшета).

Способность обладать профессиональными навыками ручной и цифровой иллюстрации, поможет инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья повысить личностную самооценку, социально адаптироваться в обществе, обрести конкурентное преимущество в глазах потенциального работодателя, в качестве которых могут быть: модные дома, проектные бюро, ателье или компании в которых есть отдел дизайна одежды и аксессуаров и другие.

Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции.

№ п\п	Профессия	Род занятия
1.	Художник-модельер	Специалист, который разрабатывает и создаёт модели одежды и аксессуаров, воплощает свои идеи в реальность, выполняет иллюстрационные материалы, вместе с конструктором занимается внедрением в производство новых моделей, участвует в смотрах и конкурсах.

№ п\п	Профессия	Род занятия
2.	Fashion иллюстратор	Создаёт рисунки, связанные с модой и предметами одежды, ассистирует дизайнерам одежды при создании коллекций, создает иллюстрированные варианты различных образов.
3.	Модельер-конструктор	Специалист, который отвечает за техническое воплощение модных идей по созданию одежды и других предметов гардероба.
4.	Дизайнер аксессуаров	Специалист, который занимается разработкой и созданием визуальных и функциональных аспектов различных аксессуаров, таких как сумки, обувь, ремни, шляпы, украшения и другие предметы.
5.	Дизайнер по разработке принтов	Специалист, который разрабатывает дизайн принтов для текстиля, разбирается в тканях и различных методах печати на ней.
6.	Художник по костюмам	Специалист, который разрабатывает костюмы для фильма, сценической постановки или телевизионного шоу.

Смежные профессии: графический дизайнер, иллюстратор, специалист по маркетинговым стратегиям, художник, преподаватель и др.

1.2. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретные стандарты).

Школьники	Студенты	Специалисты
Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования и среднего общего образования (ФГОС ООО, ФГОС СОО), в части предметных областей «Искусство», раздел	ФГОС СПО по специальностям 54.02.01 Дизайн (по отраслям).	Профессиональный стандарт 33.016 «Специалист по моделированию и конструированию швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий по

<p>Изобразительное искусство, «Математика и информатика», предмет «Информатика», ФГОС СОО Так же в ФГОС СОО есть курс по выбору учащегося «Дизайн».</p>		<p>индивидуальным заказам». 21.002 «Дизайнер (конструктор) детской одежды и обуви». 21.006 «Специалист в области проектирования текстильных изделий и одежды».</p>
---	--	--

1.3. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>Требования к результатам освоения программ: Метопредметные: 1.формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ – компетенции). Предметные: Изобразительное искусство: 2.развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоциональноценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры 3.приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных,</p>	<p>Профессиональные компетенции из ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям): ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта. ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов. ПК 4.2. Планировать собственную деятельность. ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p>	<p>Трудовые умения: 1.Анализ потребительских свойств одежды и обуви и изучение спроса на них. 2.Организация проектирования текстильных изделий и одежды. 3.Подбор материалов при проектировании текстильных изделий и одежды. 4.Разработка и проектирование полотен и тканей. 5.Проектирование одежды. 6.Сдача готовых дизайнерских и эксклюзивных швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента заказчику. 7.Умение профессионально рисовать.</p>

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>в архитектуре и дизайне; приобретение опыта работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино);</p> <p>4.приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация)</p> <p>Информатика ООО:</p> <p>5.формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;</p> <p>6.формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих</p>		

Школьники	Студенты	Специалисты
программных средств обработки данных; Информатика СОО 7. владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня.		

2. Конкурсное задание.

2.1. Краткое описание задания.

Категория «Школьники»

Создать изображение костюма и аксессуаров к нему на человеке в полный рост на тему: Хип-хоп с добавлением элементов русской культуры. Создать мудборд на основе заданной темы и подготовить аннотацию (3-5 предложений).

Категория «Студенты»

Создать изображение костюма и аксессуаров к нему на человеке в полный рост на тему: Стрит-стайл с добавлением элементов русской культуры. Создать мудборд на основе заданной темы и подготовить аннотацию (3-5 предложений).

Категория «Специалисты»

Создать изображение костюма и аксессуаров к нему на человеке в полный рост на тему: Футуристический стиль с добавлением элементов русской культуры. Создать мудборд на основе заданной темы и подготовить аннотацию (3-5 предложений).

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

	Наименование и описание модуля	День	Время*	Результат
Школьник, Студент, Специалист	Модуль 1. Создать мудборд отражающий общую концепцию, тему и базовые цвета разрабатываемых в дальнейшем продуктов.	Первый день	1 час	Готовое изображение мудборда.
	Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров	Первый день	3 часа	Готовое изображение костюма и аксессуаров.

	Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)	Первый день	30 минут	Краткая аннотация (3-5 предложений), описывающая актуальность и идею создания костюма и аксессуаров.
Общее время выполнения конкурсного задания: 4 часа 30 минут				

* Участник может самостоятельно распределить время на выполнение каждого модуля или воспользоваться таймингом, указанным на выполнение каждого модуля.

2.3. Последовательность выполнения задания.

Категория «Школьники»

Все модули выполняются последовательно на соревновании, эксперты оценивают все модули независимо друг от друга.

Модуль 1. Создание мудборда

Время выполнения: 1 час

Используя предложенный инструментарий IT программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы: Костюм в стиле хип-хоп с добавлением элементов русской культуры.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.

Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров

Время выполнения: 3 часа

Используя предложенный инструментарий IT программ создать изображение костюма и аксессуаров, в которых прослеживается концепция темы: Хип-хоп с добавлением элементов русской культуры (например, орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.

Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.

Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.

Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)

Время выполнения: 30 минут

Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.).

Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Категория «Студенты»

Все модули выполняются последовательно на соревновании, эксперты оценивают все модули независимо друг от друга.

Модуль 1. Создание мудборда

Время выполнения: 1 час

Используя предложенный инструментарий IT программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы: Костюм в стиле стрит-стайл с добавлением элементов русской культуры.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.

Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров

Время выполнения: 3 часа

Используя предложенный инструментарий IT программ создать изображение костюма и аксессуаров, в которых прослеживается концепция темы: Стрит-стайл с добавлением элементов русской культуры (например, орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.

Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.

Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.

Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)

Время выполнения: 30 минут

Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Категория «Специалисты»

Все модули выполняются последовательно на соревновании, эксперты оценивают все модули независимо друг от друга.

Модуль 1. Создание мудборда

Время выполнения: 1 час

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы: Костюм в стиле футуризм с добавлением элементов русской культуры.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.

Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров

Время выполнения: 3 часа

Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать изображение костюма и аксессуаров, в которых прослеживается концепция темы: Футуристический стиль с добавлением элементов русской культуры (например, орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.

Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.

Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.

Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)

Время выполнения: 30 минут

Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

2.4. 30% изменение конкурсного задания.

30% изменений вносится строго всеми экспертами по компетенции и закрепляется протоколом. Изменения не тиражируют, хранят в строгой секретности и демонстрируют в соревновательный день на площадке. 30% изменениям могут подлежать: тематика костюма, наличие и количество аксессуаров, путь сохранения и форматы файлов, требования к тексту. В соответствии с изменениями могут быть внесены при необходимости изменения в критерии оценивания (в рамках 30%).

2.5. Критерии оценки выполнения задания.

Категория «Школьники»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
----------------------------	----------------	--------------------------

<p>1. Создание мудборда</p>	<p>Используя предложенный инструментарий IT программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой: Костюм в стиле хип-хоп с добавлением элементов русской культуры.</p> <p>В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы.</p> <p>Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	<p>35</p>
<p>2.Разработка костюма и аксессуаров</p>	<p>Используя предложенный инструментарий IT программ создать изображение костюма и аксессуаров, в котором прослеживается концепция темы: Хип-хоп с добавлением элементов русской культуры (орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.</p> <p>Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.</p> <p>Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	<p>45</p>
<p>3.Подготовка аннотации (Вариативный)</p>	<p>Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и</p>	<p>20</p>

	пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	
ИТОГО		100

Модуль 1. Создание мудборда

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
<p>Используя предложенный инструментарий ИТ программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы.</p> <p>Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также</p>	1.	Гармоничное использование цвета	4	4	
	2.	Соответствие теме конкурсного задания	3	3	
	3.	Гармоничность композиции мудборда 0. нет гармонии 1. есть некоторые недостатки в гармонии 2. композиция гармонична	2	2	
	4.	Изображения, использованные в мудборд соответствуют трендам fashion индустрии	3	3	
	5.	Мудборд отражает концепт разрабатываемых в дальнейшем продуктов	4	4	
	6.	В мудборде используются различные фактуры, текстуры, цвета	4	4	

рабочий файл работы. Формат A4.	7.	Оригинальность мудборда	3	3	
	8.	Наличие собственного стиля	3	3	
	9.	Отсутствие плагиата	2	2	
	10.	Соответствие теме	2	2	
	11.	Применение 2 D технологий в соответствии с темой	2	2	
	12.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	13.	Правильный путь сохранения	1	1	
	14.	Правильное наименование файла	1	1	
Итого: 35					

Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров

Задание	№	Наименование критерия	Макси мальн ые баллы	Объективн ая оценка (баллы)	Субъе ктивн ая оценк а (балл ы)*
Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать изображение костюма и аксессуаров, в котором прослеживается концепция темы Хип-хоп с добавлением	1.	Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответствии с задумкой автора 0. пропорции не соответствуют 1. есть существенные недостатки в пропорциях 2. есть некоторые недостатки в пропорциях	3	3	

<p>элементов русской культуры (орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.</p> <p>Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.</p> <p>Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на</p>		3. пропорции соответствуют			
	2.	Материальность (в совокупности кожа, волосы и т.д.) 0. материалы отсутствуют 1. присутствуют один материал 2. присутствуют более одного материала, но не все 3. Все объекты имеют свой материал	3	3	
	3.	Черты лица (мимика лица, настроение)	3	3	
	4.	Детализация одежды: фактура, текстура, выделение мелких деталей (принты, пуговицы, ворсинки и др.)	3	3	
	5.	Наличие фоновой среды	3	3	
	6.	Соответствие колористике мудборда (цвет в готовой работе соответствует базовым цветам в мудборде)	3	3	
	7.	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)	3	3	
	8.	Композиционное решение	3	3	
	9.	Целостность композиции (человек в полный рост в костюме с аксессуарами и фоном)	3	3	
	10.	Объем всей работы, включая человека в костюме, фона и аксессуаров	4	4	
	11.	Оригинальность замысла	5*		5

рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.	12.	Наличие собственного стиля	4	4	
	13.	Соответствие теме	3	3	
	14.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	15.	Правильное наименование файла	1	1	
Итого: 45					

Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль	1.	Количество предложений от 3 до 5	1	1	
	2.	Идея создания соответствует заданию	3	3	
	3.	Суть и концепция всей работы	4	4	
	4.	Краткость и целесообразность изложения материала	2	2	
	5.	Целостность изложенного текста	2	2	
	6.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	7.	Правильный путь сохранения и наименование файла	1	1	

3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	3.	Один из аксессуаров – головной убор	3	3	
	4.	Целостность и гармония головного убора	3	3	
Итого: 20					

*Субъективная оценка не будет превышать 5% от общего количества критериев оценки.

Категория «Студенты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
1. Создание мудборда	<p>Используя предложенный инструментарий IT программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой: Костюм в стиле стрит-стайл с добавлением элементов русской культуры.</p> <p>В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы.</p> <p>Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	35
2. Разработка костюма и аксессуаров	<p>Используя предложенный инструментарий IT программ создать изображение костюма и аксессуаров, в котором прослеживается концепция темы: Стрит-стайл с добавлением элементов русской культуры (орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.</p> <p>Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.</p>	45

	Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.	
3.Подготовка аннотации (Вариативный)	Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	20
ИТОГО		100

Модуль 1. Создание мудборда

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Используя предложенный инструментарий IT программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные	1.	Гармоничное использование цвета	4	4	
	2.	Соответствие теме конкурсного задания	3	3	
	3.	Гармоничность композиции мудборда 0. нет гармонии 1. есть некоторые недостатки в гармонии 2. композиция гармонична	2	2	

<p>участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы.</p> <p>Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	4.	Изображения, использованные в мудборд соответствуют трендам fashion индустрии	3	3	
	5.	Мудборд отражает концепт разрабатываемых в дальнейшем продуктов	4	4	
	6.	В мудборде используются различные фактуры, текстуры, цвета	4	4	
	7.	Оригинальность мудборда	3	3	
	8.	Наличие собственного стиля	3	3	
	9.	Отсутствие плагиата	2	2	
	10.	Соответствие теме	2	2	
	11.	Применение 2 D технологий в соответствии с темой	2	2	
	12.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	13.	Правильный путь сохранения	1	1	
	14.	Правильное наименование файла	1	1	
	Итого: 35				

Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка
---------	---	-----------------------	--------------------	----------------------------	---------------------

					(баллы)*
<p>Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать изображение костюма и аксессуаров, в котором прослеживается концепция темы Стрит-стайл с добавлением элементов русской культуры (орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.</p> <p>Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть</p>	1.	<p>Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответствии с задумкой автора</p> <p>0. пропорции не соответствуют</p> <p>1. есть существенные недостатки в пропорциях</p> <p>2. есть некоторые недостатки в пропорциях</p> <p>3. пропорции соответствуют</p>	3	3	
	2.	<p>Материальность (в совокупности кожа, волосы и т.д.)</p> <p>0. материалы отсутствуют</p> <p>1. присутствуют один материал</p> <p>2. присутствуют более одного материала, но не все</p> <p>3. Все объекты имеют свой материал</p>	3	3	
	3.	<p>Черты лица (мимика лица, настроение)</p>	3	3	
	4.	<p>Детализация одежды: фактура, текстура, выделение мелких деталей (принты, пуговицы, ворсинки и др.)</p>	3	3	
	5.	<p>Наличие фоновой среды</p>	3	3	
	6.	<p>Соответствие колористике мудборда (цвет в готовой работе соответствует базовым цветам в мудборде)</p>	3	3	

<p>гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.</p> <p>Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	7.	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)	3	3	
	8.	Композиционное решение	3	3	
	9.	Целостность композиции (человек в полный рост в костюме с аксессуарами и фоном)	3	3	
	10.	Объем всей работы, включая человека в костюме, фона и аксессуаров	4	4	
	11.	Оригинальность замысла	5*		5
	12.	Наличие собственного стиля	4	4	
	13.	Соответствие теме	3	3	
	14.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	15.	Правильное наименование файла	1	1	
	Итого: 45				

Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений),	1.	Количество предложений от 3 до 5	1	1	
	2.	Идея создания соответствует заданию	3	3	

включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	3.	Суть и концепция всей работы	4	4	
	4.	Краткость и целесообразность изложения материала	2	2	
	5.	Целостность изложенного текста	2	2	
	6.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	7.	Правильный путь сохранения и наименование файла	1	1	
	8.	Один из аксессуаров – головной убор	3	3	
9.	Целостность и гармония головного убора	3	3		
Итого: 20					

*Субъективная оценка не будет превышать 5% от общего количества критериев оценки.

Категория «Специалисты»

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
1. Создание мудборда	Используя предложенный инструментарий IT программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой: Костюм в стиле футуризм с добавлением элементов русской культуры. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.	35
2. Разработка костюма и аксессуаров	Используя предложенный инструментарий IT программ создать изображение костюма и аксессуаров, в	45

	<p>котором прослеживается концепция темы: Футуристический стиль с добавлением элементов русской культуры (орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.</p> <p>Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции.</p> <p>Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	
3.Подготовка аннотации (Вариативный)	<p>Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.</p>	20
ИТОГО		100

Модуль 1. Создание мудборда

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Используя предложенный	1.	Гармоничное использование цвета	4	4	

<p>инструментарий ИТ программ, согласно инфраструктурного листа, создать мудборд в соответствии с заданной темой. В мудборде могут быть использованы любые картинки, текст, нарисованные участником элементы и т.д., которые соответствуют стилистике темы.</p> <p>Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>	2.	Соответствие теме конкурсного задания	3	3	
	3.	Гармоничность композиции мудборда 0. нет гармонии 1. есть некоторые недостатки в гармонии 2. композиция гармонична	2	2	
	4.	Изображения, использованные в мудборд соответствуют трендам fashion индустрии	3	3	
	5.	Мудборд отражает концепт разрабатываемых в дальнейшем продуктов	4	4	
	6.	В мудборде используются различные фактуры, текстуры, цвета	4	4	
	7.	Оригинальность мудборда	3	3	
	8.	Наличие собственного стиля	3	3	
	9.	Отсутствие плагиата	2	2	
	10.	Соответствие теме	2	2	
	11.	Применение 2 D технологий в соответствии с темой	2	2	
	12.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	13.	Правильный путь сохранения	1	1	

	14.	Правильное наименование файла	1	1	
Итого: 35					

Модуль 2. Разработка костюма и аксессуаров

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
<p>Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать изображение костюма и аксессуаров, в котором прослеживается концепция темы Футуристический стиль с добавлением элементов русской культуры (орнамент, кокошник, украшения, элементы национальной русской одежды стилизованные на современный лад) на основе ранее разработанного мудборда.</p> <p>Костюм должен быть отрисован с ног до головы на человеке</p>	1.	<p>Пропорции (анатомия) и преувеличение (гипертрофированность отдельных элементов) в соответствии с задумкой автора</p> <p>0. пропорции не соответствуют</p> <p>1. есть существенные недостатки в пропорциях</p> <p>2. есть некоторые недостатки в пропорциях</p> <p>3. пропорции соответствуют</p>	3	3	
	2.	<p>Материальность (в совокупности кожа, волосы и т.д.)</p> <p>0. материалы отсутствуют</p> <p>1. присутствуют один материал</p> <p>2. присутствуют более одного материала, но не все</p> <p>3. Все объекты имеют свой материал</p>	3	3	
	3.	<p>Черты лица (мимика лица, настроение)</p>	3	3	
	4.	<p>Детализация одежды: фактура, текстура,</p>	3	3	

<p>в полный рост, присутствуют не менее двух аксессуаров. Работа выполняется в цвете на одном листе. Композиция костюма и аксессуаров должна быть гармонична с точки зрения сочетаемости используемых конкурсантом цветов, объёмов, форм, фактур, опираясь на законы композиции. Готовое изображение костюма и аксессуаров сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 2 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Формат А4.</p>		выделение мелких деталей (принты, пуговицы, ворсинки и др.)			
	5.	Наличие фоновой среды	3	3	
	6.	Соответствие колористике мудборда (цвет в готовой работе соответствует базовым цветам в мудборде)	3	3	
	7.	Цветовая гармония (эстетическое восприятие цветовой гаммы)	3	3	
	8.	Композиционное решение	3	3	
	9.	Целостность композиции (человек в полный рост в костюме с аксессуарами и фоном)	3	3	
	10.	Объем всей работы, включая человека в костюме, фона и аксессуаров	4	4	
	11.	Оригинальность замысла	5*		5
	12.	Наличие собственного стиля	4	4	
	13.	Соответствие теме	3	3	
	14.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	15.	Правильное наименование файла	1	1	
	Итого: 45				

Модуль 3. Подготовка аннотации (Вариативный)

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная
---------	---	-----------------------	--------------------	----------------------------	--------------

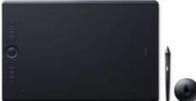
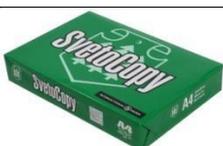
					оценка (баллы)*
Созданная работа (костюм и аксессуары) должна иметь аннотацию (3-5 предложений), включающую название работы, идею создания и суть всей работы (например, концепцию костюма, уникальность, историю, актуальность и пр.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке под своей фамилией/Модуль 3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	1.	Количество предложений от 3 до 5	1	1	
	2.	Идея создания соответствует заданию	3	3	
	3.	Суть и концепция всей работы	4	4	
	4.	Краткость и целесообразность изложения материала	2	2	
	5.	Целостность изложенного текста	2	2	
	6.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	7.	Правильный путь сохранения и наименование файла	1	1	
	8.	Один из аксессуаров – головной убор	3	3	
	9.	Целостность и гармония головного убора	3	3	
Итого: 20					

*Субъективная оценка не будет превышать 5% от общего количества критериев оценки.

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

Для всех категорий участников

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
Оборудование, инструменты, ПО, мебель					
№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во

1.	Системный блок		Intel Core i5 4xxx 3.2G и выше, 16GB RAM и более, 500GB SHDD SATA 6GB/s и более, NVIDIA GeForce GTX 960 и выше https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
2.	Монитор		4К 27 дюймов и более https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
3.	Клавиатура		На усмотрение организаторов https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
4.	Мышь		На усмотрение организаторов https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
5.	Графический планшет		Формат А4 и более https://www.dns-shop.ru/	шт.	1
6.	*Adobe Photoshop		http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html	шт.	1
7.	*Adobe Illustrator		http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html	шт.	1
8.	Операционная система Windows 7-10		Windows 7 – 10 64 бит	шт.	1
9.	Стол для ПК участника		Размеры 900*720*755	шт.	1
10.	Кресло/стул для участника		На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА					
Расходные материалы					
№	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во
11.	Бумага		A4	шт.	5
12.	Карандаш		Простой	шт.	1

13.	Ластик		На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)					
Не предусмотрено					
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ					
Все расходные материалы, которые отсутствуют в конкурсном задании					
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)					
№	Наименование	тех. характеристики оборудования и ссылка на сайт производителя, поставщика		Ед. измерения	Кол-во
Не предусмотрено					
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА					
Оборудование, мебель					
№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	Технические характеристики и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во
14.	Стол		1400x700 мм	штук	1/5
15.	Кресло/стул		Офисный	штук	1
16.	ПК (комната экспертов)		ПК или ноутбук	шт	1/5
17.	МФУ (комната экспертов)		Лазерный	шт	1/5
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)					
Расходные материалы					
№	Наименование	Фото расходного материала	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во
18.	Ручка		Шариковая или гелиевая синяя/черная	шт.	1
19.	Блокнот		A5 (32 листа)	шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)					
Дополнительное оборудование, средства индивидуальной защиты					
№	Наименование	Фото оборудования или инструмента, мебели	тех. характеристики дополнительного оборудования и средств индивидуальной защиты и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Кол-во

20.	Вешалка гардеробная		Минимум на 10 единиц одежды	шт	1
21.	Стол		1400x700 мм	шт	1/4
22.	Кулер		На усмотрение организаторов	шт.	1
23.	Мусорное ведро		На усмотрение организаторов	шт.	1
24.	Огнетушитель углекислотный		На усмотрение организаторов	шт.	2

КОМНАТА ЭКСПЕРТОВ

Оборудование, мебель, расходные материалы (при необходимости)

25.	Стол		1400x700 мм	штук	1
26.	Кресло/стул		Офисный	штук	5
27.	Бумага		A4, 500 листов	уп.	1

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ

Количество точек электропитания и их характеристики, количество точек интернета и требования к нему, количество точек воды и требования (горячая, холодная)

№	Наименование		Тех. характеристики		
28.	Электричество на 1 пост для участника		220 вольт		
29.	Сетевой фильтр		на 1 участника	шт	1

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	1,2 метра	1,2 метра	Радиокласс, аудиотехника (акустический усилитель и колонки)
Рабочее место участника с	1,2 метра	1,2 метра	Текстовое описание конкурсного задания должно быть предоставлено в доступном для инвалидов по зрению виде: в плоскочечатном (с

нарушением зрения			крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением), шрифтом Брайля или в электронном виде в формате Microsoft Word для прочтения с помощью специальной компьютерной техники и программного обеспечения. Рабочее место участника с нарушением зрения следует оснастить персональным компьютером с большим монитором (19 - 24"), с программой экранного доступа JAWS, программой экранного увеличения MAGic) и дисплеем, использующим систему Брайля (рельефно-точечного шрифта). Необходимо предоставить лупу, лампу-лупу (настольную или напольную), брайлевскую линейку.
Рабочее место участника с нарушением ОДА	1,2 метра	1,2 метра	Персональный компьютер, оснастить выносными компьютерными кнопками и специальной клавиатурой; персональный компьютер, оснастить ножной или головной мышью и виртуальной экранной клавиатурой, персональный компьютер, оснастить компьютерным джойстиком или компьютерным роллером и специальной клавиатурой.
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	1,2 метра	1,2 метра	
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	1,2 метра	1,2 метра	

5. Схема застройки соревновательной площадки.

Для всех категорий участников

Схема застройки соревновательной площадки для всех категорий участников единая. Для проведения соревнований потребуется площадка 12x5 м, внутри условно разделенная на часть соревновательной, часть экспертов и комната экспертов 2x5 м.

В комнате экспертов соревновательной площадки потребуются: стол, стулья

или кресла, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, розетка, вешалка, МФУ.

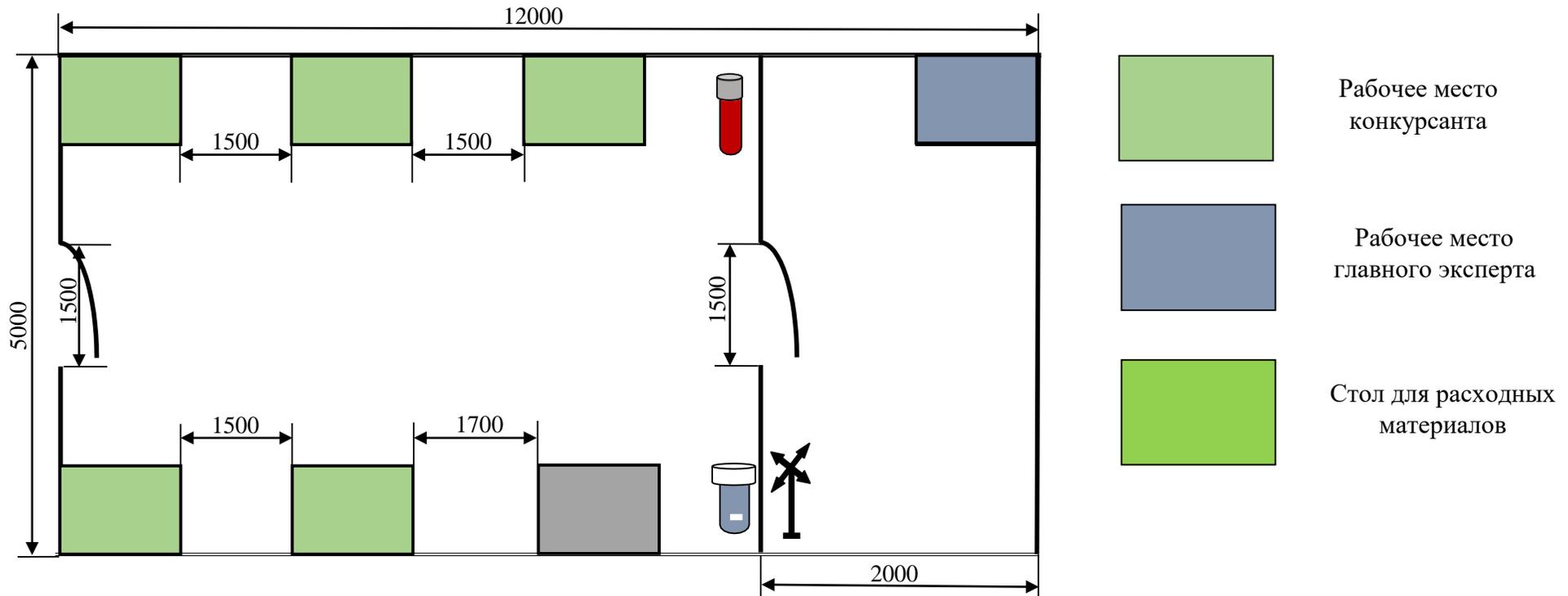
Для организации рабочего места на 1 участника необходимо: стол, стул или кресло, системный блок, монитор, клавиатура, мышь, графический планшет, розетка, сетевой фильтр, бумага формата А4, карандаш, ластик.

Для организации рабочего места экспертов необходимо: стул или кресло, ручка, блокнот.

Общая инфраструктура конкурсной площадки состоит из кулера, огнетушителя, общего стола для экспертов.

Расстановка мебели и оборудования должна быть либо согласно схеме, либо рабочие места участников можно расположить по периметру площадки.

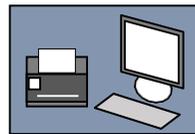
План застройки площадки по компетенции «Дизайн модной одежды и аксессуаров»



План застройки рабочего места конкурсанта



План застройки рабочего места главного эксперта



Стол для расходных материалов



Персональный компьютер



Графический планшет



МФУ



Компьютерное/офисное кресло/стул



Огнетушитель



Кулер



Вешалка

6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие требования безопасности

Настоящая инструкция распространяется на персонал, эксплуатирующий средства вычислительной техники и периферийное оборудование. Инструкция содержит общие указания по безопасному применению электрооборудования в учреждении. Требования настоящей инструкции являются обязательными, отступления от нее не допускаются.

6.2. Требования безопасности перед началом работы

Перед началом работы следует убедиться в исправности электропроводки, выключателей, штепсельных розеток, при помощи которых оборудование включается в сеть, наличии заземления компьютера, его работоспособности.

6.3. Требования безопасности во время работы

Для снижения или предотвращения влияния опасных и вредных факторов необходимо соблюдать Санитарные правила и нормы, гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Во избежание повреждения изоляции проводов и возникновения коротких замыканий не разрешается: вешать что-либо на провода, закрашивать и белить шнуры и провода, закладывать провода и шнуры за газовые и водопроводные трубы, за батареи отопительной системы, выдергивать штепсельную вилку из розетки за шнур, усилие должно быть приложено к корпусу вилки.

Для исключения поражения электрическим током запрещается: часто включать и выключать компьютер без необходимости, прикасаться к экрану и к тыльной стороне блоков компьютера, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании мокрыми руками, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании, имеющих нарушения целостности корпуса, нарушения изоляции проводов, неисправную индикацию включения питания, с признаками электрического напряжения на корпусе, класть на средства вычислительной техники и периферийном оборудовании посторонние предметы.

Запрещается под напряжением очищать от пыли и загрязнения электрооборудование.

Запрещается проверять работоспособность электрооборудования в непригодных для эксплуатации помещениях с токопроводящими полами, сырых, не позволяющих заземлить доступные металлические части.

Недопустимо под напряжением проводить ремонт средств вычислительной техники и периферийного оборудования.

Ремонт электроаппаратуры производится только специалистами-техниками с соблюдением необходимых технических требований.

Во избежание поражения электрическим током, при пользовании электроприборами нельзя касаться одновременно каких-либо трубопроводов, батарей отопления, металлических конструкций, соединенных с землей.

При пользовании электроэнергией в сырых помещениях соблюдать особую осторожность.

6.4. Требования безопасности по окончании работы

После окончания работы необходимо обесточить все средства вычислительной техники и периферийное оборудование. В случае непрерывного производственного процесса необходимо оставить включенными только необходимое оборудование.

6.5. Требования безопасности в аварийных ситуациях

При обнаружении неисправности немедленно обесточить электрооборудование, оповестить администрацию. Продолжение работы возможно только после устранения неисправности.

При обнаружении оборванного провода необходимо немедленно сообщить об этом администрации, принять меры по исключению контакта с ним людей. Прикосновение к проводу опасно для жизни.

Во всех случаях поражения человека электрическим током немедленно вызвать врача.

До прибытия врача нужно, не теряя времени, приступить к оказанию первой помощи пострадавшему.

Необходимо немедленно начать производить искусственное дыхание, наиболее эффективным из которых является метод «рот в рот» или «рот в нос», а также наружный массаж сердца.

Искусственное дыхание пораженному электрическим током производится вплоть до прибытия врача.

На рабочем месте запрещается иметь огнеопасные вещества.

В помещениях запрещается:

- а) зажигать огонь;
- б) включать электрооборудование, если в помещении пахнет газом;
- в) курить;
- г) сушить что-либо на отопительных приборах;
- д) закрывать вентиляционные отверстия в электроаппаратуре

Источниками воспламенения являются:

- а) искра при разряде статического электричества
- б) искры от электрооборудования
- в) искры от удара и трения
- г) открытое пламя

При возникновении пожароопасной ситуации или пожара персонал должен немедленно принять необходимые меры для его ликвидации, одновременно оповестить о пожаре администрацию.

Помещения с электрооборудованием должны быть оснащены огнетушителями типа ОУ-2 или ОУБ-3.