РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2026

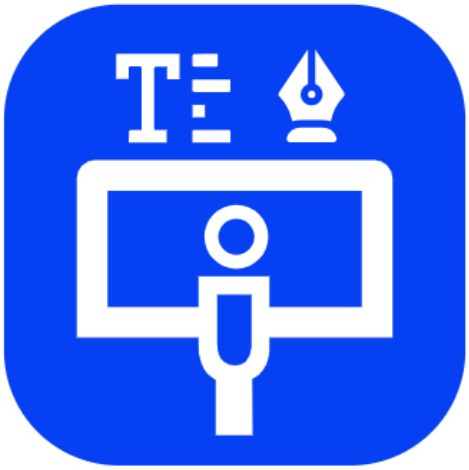
Утверждено
советом по компетенции:
«Графический дизайн»
(название совета)
Протокол от 20.01.2026 № 1
Председатель совета:

_____Е .Б. Борисова
(подпись)

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»



Санкт-Петербург, 2026

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции

Графический дизайнер — это специалист, который создает визуальную коммуникацию через символы, изображения, слова, образы, придает продукту графического дизайна особую стилистическую индивидуальность. Графические дизайнеры создают фирменный стиль, разрабатывают печатные и цифровые продукты информационного дизайна, верстают многостраничные издания, умело работают с типографикой, создают дизайн упаковки. Профессия графического дизайнера требует наличия хорошего вкуса и креативного мышления. Он должен владеть базовыми графическими программами Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe XD, Tilda Publishing.

Работа графического дизайнера — это союз творчества, креативного мышления и логики. Графический дизайнер генерирует идеи и концепции, готовит презентации для заказчиков и участвует в переговорах с ними, разрабатывает дизайн-макеты и вносит в них правки по согласованию с заказчиком, верстает каталоги, календари, журналы, иную полиграфию, а также электронные издания, подготавливает цифровые публикации, готовит дизайн-макеты к печати и публикации в сети Интернет. Продукт графического дизайна должен быть привлекательным и неповторимым, учитывать специфику целевой аудитории.

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

После освоения компетенции «Графический дизайнер» участники могут работать по следующим профессиям: графический дизайнер, дизайнер рекламной продукции, оператор-дизайнер (оператор допечатной подготовки), дизайнер-верстальщик, дизайнер-печатник, веб-дизайнер, UX/UI дизайнер (дизайнер интерфейсов), дизайнер упаковки, дизайнер-визуализатор, дизайнер-ретушер.

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

Школьники	Студенты	Специалисты
Федеральный государственный образовательный стандарт (далее - ФГОС)		
ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер	ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер	
Профессиональный стандарта (далее ПС)		
	ПС «Графический дизайнер» 11.013	ПС «Графический дизайнер» 11.013

1.4. Требования к квалификации:

Школьники	Студенты	Специалисты
Знать: – теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне; – законы создания цветовой гармонии; – основные технологии изготовления печатного изделия; – современные тенденции в области графического дизайна; – основные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования; – приемы настройки электронных макетов к печати или публикации	**Знать:** – технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; – современные тенденции в области дизайна; – разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования; – технологии настройки макетов к печати или публикации; – технологии печати или публикации продуктов дизайна	**Знать:** – основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; – основы художественного конструирования и технического моделирования; – основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения; – компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – профессиональную терминологию в области дизайна
Уметь: – проводить элементарный проектный анализ; – разрабатывать концепцию проекта; – выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; – сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования задания; – создавать цветовое единство; – создавать целостную композицию на плоскости; – подготавливать электронный макет к печати или публикации; – применять настройки технических – параметров печати или публикации в соответствии с заданием; – защищать разработанный дизайн-макет	**Уметь:** – выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; – выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; – сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; – выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; – разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; – реализовывать творческие идеи в макете; – создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; – использовать преобразующие методы	**Уметь:** – работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

	стилизации и трансформации для создания новых форм; – создавать цветовое единство; – защищать разработанный дизайн-макет	

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Необходимо провести исследование для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля настольной игры, связанной с национальной кухней одного из народов России. Разработать дизайн-макеты с учетом национальных особенностей: логотипа; орнамента/паттерна; карты ингредиентов и карты блюда; подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки.

2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Необходимо провести исследование для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля игры-квеста, связанной с национальной кухней одного из народов России. Разработать дизайн-макеты с учетом национальных особенностей: логотипа; орнамента/паттерна; сертификата на изготовление блюда в ресторане; рекламного баннера игры для размещения на сайте, подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки.

2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Необходимо провести исследование для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля мультиплатформенной интерактивной игры, связанной с национальной кухней одного из народов России. Разработать дизайн-макеты с учетом национальных особенностей: логотипа; орнамента/паттерна; внутреннего экрана мобильного приложения — **«**Интерфейс приготовления»; рекламного плаката, подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

2026 год объявлен Годом единства народов России. Единство — это не единообразие. Это сложный, красивый узор, где каждая нить (культура) сохраняет свой цвет и фактуру, но вместе они создают прочное и великолепное полотно. Конкурсное задание будет посвящено национальной кухне — самой яркой, узнаваемой нити в этом полотне. «Пробуя ее на вкус», мы физически и эмоционально ощущаем ценность и красоту многообразия России. Игры, квесты, кулинарные мастер-классы делают это знакомство веселым и запоминающимся. Играя, готовя и узнавая о карельской юколе, якутской строганине, осетинских пирогах или дагестанском курзе, люди понимают, что каждая культура — это целая вселенная со своей логикой, историей и философией.

При разработке дизайн-макетов участникам необходимо учитывать национальные особенности, кухня которых будет представлена в играх.

Основные группы целевой аудитории

— *Родители (семьи с детьми 6-14 лет)* — ищут развивающий и объединяющий мотив для занятий, альтернативу гаджетам, способ в игровой форме научить ребенка географии, истории, культуре. Желают познакомить с национальными особенностями России через детские/семейные настольные игры с простыми правилами, яркими картинками; образовательными приложениями.

— *Компании,* формирующие здоровую, нетоксичную среду для сотрудничества и взаимодействия разных людей, независимо от их особенностей, стремящиеся организовать тимбилдинг.

— *Туристическая индустрия (гостиницы, музеи, гиды)* — игра как сувенир и способ продлить впечатления от поездки.

— *Геймеры-коллекционеры* — опытные игроки на PC, консолях, в настолках. Устали от фэнтези и ищут уникальные обстановки. Желают получить новый игровой опыт, непохожий на другие. Ценят красивые арты, глубокое погружение, сложные механики, соединение цифрового и реального (тактильного) формата.

— *Рестораны*, предоставляющие свою площадку для игр с цифровым форматом, которые позиционируют себя не как точку общепита, а как культурный центр и хранитель традиций, где игра становится увлекательной прелюдией к заказу.

- ***Что их зацепит:*** Погружение, аутентичность, красивый дизайн, возможность «узнать и попробовать».
- ***Формат:*** Квесты и интерактивные игры — как социальное событие; настольная игра — для семейных и дружеских вечеров.

В рамках выполнения конкурсного задания предлагается:

– разработать дизайн-макеты продуктов графического дизайна для событий, посвященных Году единства народов России, связанных с национальной кухней, с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории;

– подготовить дизайн-макеты к печати (публикации);

– подготовить финальную композицию формата А3, для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна, подготовить ее к печати и вывести на печать;

– вывести на печать дизайн-макеты продуктов графического дизайна и макетировать их.

Название и описание мероприятия (игры) посвященной национальной кухне, 30% изменение технических параметров эксперты проводят за день до соревнований и предоставляют конкурсантам в электронном виде в день соревнований на Рабочем столе в папке «Абилимпикс Графический дизайн».

Конкурсанты обязаны начать выполнение задание с модуля А, во время выполнения которого у них разрешен доступ в сеть интернет. По истечении времени на выполнение модуля А, конкурсанты не имеют права пользоваться интернетом, но далее могут самостоятельно распределять отведенное время на выполнение модулей Б и В, а также перераспределять виды работ модулей Б и В.

Разрешается использовать сеть интернет во время выполнения модуля А для скачивания необходимой информации для исследования, при этом запрещено пользоваться облачными хранилищами, социальными сетями, стоками с готовым дизайном, нейросетями и другими ресурсами, не позволяющими оценить авторскую деятельность при выполнении модуля Б.

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники	**Модуль А.** Разработка дизайн-концепции и технического задания	*60 минут*	Подобраны референсы для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля для настольной игры в национальную кухню народов России. Создан мудборд в соответствии с требованиями брифа и технического задания
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	*60 минут*	Созданы дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, карты ингредиентов и карты блюда с требованиями технического задания на базе выполненного исследования
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати	*60 минут*	Подготовлен к печати дизайн-макеты карты ингредиентов и карты блюда в соответствии с

	(публикации)		требованиями технического задания. Разработана финальная композиция для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна. Выведены на печать на цветном принтере макеты двухсторонней карты блюда и финальной композиции. Выполнено макетирование карты блюда
Время выполнение всех модулей: **3 часа (180 минут)**			
Студенты	**Модуль А.** Разработка дизайн-концепции и технического задания	*80 минут*	Подобраны референсы для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля для игры-квеста в национальную кухню народов России. Создан мудборд в соответствии с требованиями брифа и технического задания. Разработано техническое задание на разработку логотипа и элементов фирменного стиля.
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	*110 минут*	Созданы дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, двустороннего сертификата на изготовление блюда в ресторане; прототипа рекламного баннера игры для размещения на сайте в соответствии с требованиями технического задания на базе выполненного исследования.
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	*50 минут*	Подготовлен к печати дизайн-макет двустороннего сертификата в соответствии с требованиями технического задания. Подготовлен к публикации дизайн-макет прототипа рекламного интернет-баннера в соответствии с требованиями технического задания. Разработана финальная композиция для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна. Выведены на печать на цветном принтере макеты двустороннего сертификата и финальной композиции.

			Выполнено макетирование двустороннего сертификата.
Время выполнение всех модулей: **4 часа (240 минут)**			
Специалисты	**Модуль А.** Разработка дизайн-концепции и технического задания	*80 минут*	Подобраны референсы для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля для мультиплатформенной интерактивной игры в национальную кухню народов России. Создан мудборд в соответствии с требованиями брифа и технического задания. Разработано техническое задание на разработку логотипа и элементов фирменного стиля.
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	*110 минут*	Созданы дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, прототипа внутреннего экрана мобильного приложения — «Интерфейс приготовления»; рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания на базе выполненного исследования.
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	*50 минут*	Подготовлен к печати дизайн-макет рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания. Подготовлен к публикации прототип внутреннего экрана мобильного приложения — «Интерфейс приготовления». Разработана финальная композиция для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна. Выведены на печать на цветном принтере макеты рекламного плаката и финальной композиции. Выполнено макетирование рекламного плаката
Время выполнение всех модулей: **4 часа (240 минут)**			

2.3 Последовательность выполнения задания.

2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Изучить бриф с описанием проекта для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание в приложении 1 к конкурсному заданию. В

электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль А.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Используя ресурсы сети Интернет провести исследование брендового пространства, которое поможет определиться с дизайн-концепцией будущего фирменного стиля для настольной игры в национальную кухню народов России.

Создать мудборд как визуальную концепцию будущей игры. Сохранить его в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов

Изучить техническое задание в приложении 2 к конкурсному заданию.

Разработать дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, карты ингредиентов и карты блюда на базе созданного мудборда и в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Изучить техническое задание в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль В.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Подготовить к печати (публикации) дизайн-макеты карты ингредиентов и карты блюда в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.

Разработать электронный макет финальной композиции в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки. Включить номер рабочего места в дизайн-макет финальной композиции, разместив его в нижнем правом углу.

Выполнить печать двухсторонней карты блюда в натуральную величину на цветном принтере.

На макетном столе вырезать карту блюда по размеру.

Выполнить печать финальной композиции без масштабирования на цветном принтере.

Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Изучить бриф с описанием проекта для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль А.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Используя ресурсы сети Интернет провести исследование брендового пространства, которое поможет определиться с дизайн-концепцией будущего фирменного стиля для игры-квеста в национальную кухню народов России. Создать мудборд как визуальную концепцию будущей игры. Сохранить его в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Разработать техническое задание по шаблону в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон_ТЗ.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе. В разрабатываемом техническом задании прописать планируемые к использованию при разработке продуктов графического дизайна:

– структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента);

– цветовые палитры с прописанными кодами и образцами цветов, пояснить почему выбранное цветовое решение соответствует запросам заказчика;

– шрифтовые гарнитуры с указанием области использования в продуктах графического дизайна (заголовки, основной текст), пояснить почему выбранное шрифтовое решение подходит заказчику.

Сохранить файл разработанного технического задания в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов

Изучить техническое задание в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль Б.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Разработать дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, двустороннего сертификата на изготовление блюда в ресторане; прототипа рекламного баннера игры для размещения на сайте на базе созданного мудборда и составленного «Технического задания» и в соответствии с требованиями технического задания модуля на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Изучить техническое задание в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль В.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Подготовить к печати (публикации) дизайн-макет двустороннего сертификата в соответствии с требованиями технического задания, дизайн-макет прототипа рекламного интернет-баннера в соответствии с требованиями технического задания модуля и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Разработать электронный макет финальной композиции в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Включить номер рабочего места в дизайн-макет финальной композиции, разместив его в нижнем правом углу.

Выполнить печать двустороннего сертификата в натуральную величину на цветном принтере.

На макетном столе вырезать двустороннюю листовую полиграфическую продукцию по размеру.

Выполнить печать финальной композиции без масштабирования на цветном принтере.

Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

2.3.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Изучить бриф с описанием проекта для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль А.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Используя ресурсы сети Интернет провести исследование брендового пространства, которое поможет определиться с дизайн-концепцией будущего фирменного стиля для мультиплатформенной интерактивной игры в национальную кухню народов России. Создать мудборд как визуальную концепцию будущей игры. Сохранить его в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Разработать техническое задание по шаблону в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон_ТЗ.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе. В разрабатываемом техническом задании прописать планируемые к использованию при разработке продуктов графического дизайна:

– структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента);

– цветовые палитры с прописанными кодами и образцами цветов, пояснить почему

выбранное цветовое решение соответствует запросам заказчика;

– шрифтовые гарнитуры с указанием области использования в продуктах графического дизайна (заголовки, основной текст), пояснить почему выбранное шрифтовое решение подходит заказчику.

Сохранить файл разработанного технического задания в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов

Изучить техническое задание в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль Б.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Разработать дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, прототипа внутреннего экрана мобильного приложения — «Интерфейс приготовления»; рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Изучить техническое задание в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль В.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Подготовить к печати дизайн-макет рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.

Разработать электронный макет финальной композиции в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки. Включить номер рабочего места в дизайн-макет финальной композиции, разместив его в нижнем правом углу.

Выполнить печать рекламного плаката с масштабированием на цветном принтере.

На макетном столе вырезать рекламный плакат.

Выполнить печать финальной композиции без масштабирования на цветном принтере.

Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

Особые указания:

Что можно?

Каждый участник может взять с собой на площадку канцелярские принадлежности: линейку, угольник, штрих-корректор, изображение цветового круга Иттена.

По согласованию с главным экспертом допускается приносить следующее оборудование:

- личная манипулятор-мышь участника анатомически удобная без внутренней памяти, с которой он привык работать;
- личный коврик для мыши;
- личная клавиатура участника без внутренней памяти;
- личный графический планшет без внутренней памяти,
- а также драйвера для личного графического планшета, которые передаются техническому эксперту на личном флеш-накопителе для установки на рабочем месте участника.

Что нельзя?

Категорически запрещается брать с собой на соревновательную площадку следующее:

- листы бумаги с готовыми набросками и/или эскизами,
- сотовые телефоны,
- электронные приборы и различные гаджеты,
- личные ноутбуки,
- любые флеш-накопители и карты памяти.

Также на площадке участникам нельзя пользоваться интернетом, кроме времени отведенного на выполнение модуля А.

Во время выполнения модуля А участникам разрешается использовать сеть интернет для

скачивания необходимой информации для исследования, при этом запрещено пользоваться облачными хранилищами, социальными сетями, стоками с готовым дизайном, нейросетями и другими ресурсами, не позволяющими оценить авторскую деятельность при выполнении Модуля Б.

Организация процесса печати

Печать дизайн-макетов продуктов графического дизайна осуществляется по компьютерной сети с рабочих мест участников при помощи технического эксперта.

2.4. 2.4. Региональный (вариативный):

В рамках проведения Регионального чемпионата рекомендуется использовать информацию об особенностях приготовления популярных местных национальных блюд для разработки фирменного стиля и создания дизайн-макетов компонентов игр.

Рекомендуется предоставлять конкурсантам разных категорий разные названия игр, но при этом не менять вид игры, указанные в проекте: школьники — настольная игра, студенты — игра-квест, специалисты — мультиплатформенная интерактивная игра.

Если дизайн-макеты элементов игры основаны на приготовлении одного блюда (как представлено в проекте), то все категории конкурсантов имеют один набор изображений. Допускается использование разных блюд, лежащих в основе создания дизайн-макетов, для разных категорий конкурсантов. В этом случае у каждой категории должен быть свой набор изображений.

Количество символов, рекомендуемое для предоставляемого текста:

- категория «Школьники»: не более 300 символов с пробелами;
- Категория «Студенты»: не более 500 знаков с пробелами;
- Категория «Специалисты»: не более 700 знаков с пробелами.

Категорически нельзя упрощать и/или сокращать конкурсное задание.

Нельзя расширять содержание перечня используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

Нельзя изменять логику заданий и выбор программного обеспечения для разработки дизайн-макетов.

Нельзя разрешать конкурсантам пользоваться интернетом, кроме времени отведенного на выполнение модуля А, нельзя менять условия пользования интернетом во время работы над модулем А, приносить на площадку готовые эскизы, электронные материалы и образцы продуктов графического дизайна, так как это может поставить конкурсантов в неравные условия.

В рамках 30% изменений конкурсного задания за день до соревнований экспертами определяется: названия игр для разных категорий конкурсантов, в соответствии с блюдом, представленным главным экспертом. Допускается изменение отдельных технических параметров в технических заданиях, но в допустимых отраслью пределах. Данные изменения вносятся в Конкурсное задание и доводятся до конкурсантов в день соревнований.

Примеры фотоизображений и текстового наполнения представлены в Приложении 4 и Приложении 5

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Конкурсные работы оцениваются по балльной системе: максимально – 100 баллов для каждой категории участников.

Конкурсное задание выполняется по модульно: участники обязаны начать выполнение задание с модуля А, во время выполнения которого у них есть доступ в сеть интернет; после выполнения модуля А или после окончания времени, выделенного на выполнение модуля А, участник имеет право самостоятельно распределять оставшееся время на выполнение модулей Б и В, а также перераспределять виды работ модулей Б и В.

Допустимо для упрощения работы экспертов делать «точку-стоп» участникам по истечению времени на выполнение модуля А или по завершению участником выполнения модуля А. Когда содержание модуля А выполнено, то участник останавливается, сообщает главному эксперту, что модуль завершен. Технический эксперт выполняет копирование файлов участника для передачи их

экспертам на проверку, после чего участник с разрешения главного эксперта приступает к выполнению следующего модуля. Время передачи результатов выполнения модуля А на проверку экспертам не засчитывается в продолжительность конкурсного времени данному участнику. Далее эксперты без обсуждения производят проверку результатов выполнения модуля А.

Категория участников	Наименование и описание модуля (профессиональные действия)	Тип критерия (оценочный/ измеримый)	Макс. балл
Школьники	**Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**	**И**	**30**
	1. Творческий процесс	И	27
	2. Сохранение и форматы файлов	И	3
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	**И/ О**	**45**
	1. Творческий процесс	О	15
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	16
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	12
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	**И/ О**	**25**
	1. Навыки визуальной презентации	О	3
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	11
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	9
		ОБЩЕЕ:	**100**
Студенты	**Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**	**И**	**30**
	1. Творческий процесс	И	21
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	7
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	**И/ О**	**45**
	1. Творческий процесс	О	15
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	16
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	12
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	**И/ О**	**25**

	1. Навыки визуальной презентации	О	3
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	11
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	9
		ОБЩЕЕ:	**100**
Специалисты	**Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**	**И**	**30**
	1. Творческий процесс	И	21
	3. Сохранение и форматы файлов	И	2
	4. Итоговый проект	И	7
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	**И/ О**	**45**
	1. Творческий процесс	О	15
	2. Сохранение и форматы файлов	И	1
	3. Итоговый проект	И	14
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	15
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	**И/ О**	**25**
	1. Навыки визуальной презентации	О	3
	2. Сохранение и форматы файлов	И	1
	3. Итоговый проект	И	11
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	10
		ОБЩЕЕ:	**100**

3. Перечень специальной одежды, оборудования, инструментов и расходных материалов.

***Допускается использование аналогов с аналогичными характеристиками.**

3.1. Рекомендуемая специальная одежда (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям)):

Не требуется

3.2. Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям)):

Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям))

*на площадке могут быть аналоги с аналогичными характеристиками, предоставляемые в качестве замены					
№ п/п	**Наименование**	**Технические характеристики оборудования, инструментов**	**Ссылка на образец (при необходимости)**	**Ед. измерения**	**Количество**
1	Линейка	Длина 20 – 30 см	https://www.komus.ru/katalog/ruchki-karandashi-markery/lastiki-tochilki-linejki/linejki/linejki-izmeritelnye-treugolniki-transportiry/linejka-attache-30-sm-metallicheskaya-serebristaya-dve-shkaly/p/35821/?from=block-123-0_1&qid=5132451676-0-1	шт.	1
2	Угольник школьный	Критически важные характеристики отсутствуют	https://www.deloks.ru/katalog/produkt/lineyka-ugolnik-stamm-7-45/?utm_source=yandex_search&utm_medium=search_price&utm_campaign=ugolniki&utm_content=4527&utm_term=4527	шт.	1
3	Штрих-корректор	Критически важные характеристики отсутствуют	https://www.komus.ru/katalog/kantstovary/korrektory-dlya-teksta/korrektiruyushhaya-zhidkost/korrektiruyushhaya-zhidkost-shtrikh-attache-economy-bystrosokhnushhaya-12-g/p/1085902/?from=block-123-0_1&qid=2195687188-0-1	шт.	1
4	Цветовой круг Иттена	Критически важные характеристики отсутствуют	https://eonc.ru/products/cvetovoy-krug-ittena-calligrata-diametr-18-cm?EONK_TOVARY_163	шт.	1
5	Манипулятор-мышь	Личная анатомически удобная мышь, которой привык работать участник, без внутренней памяти	-	шт.	1
6	Коврик для мыши	Личный анатомически удобный коврик для личной мыши	-	шт.	1
7	Клавиатура	Личная клавиатура участника без внутренней памяти. По согласованию с главным экспертом	-	шт.	1
8	Графический планшет	Личный графический планшет без внутренней памяти. По	-	шт.	1

		согласованию с главным экспертом			
9	Драйвера для графического планшета	В соответствии с моделью личного графического планшета		шт.	1

3.3. Инфраструктурный лист застройки площадки предоставляется в виде отдельного документа (приложения) в формате Excel (.xlsx)

4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех основных нозологий

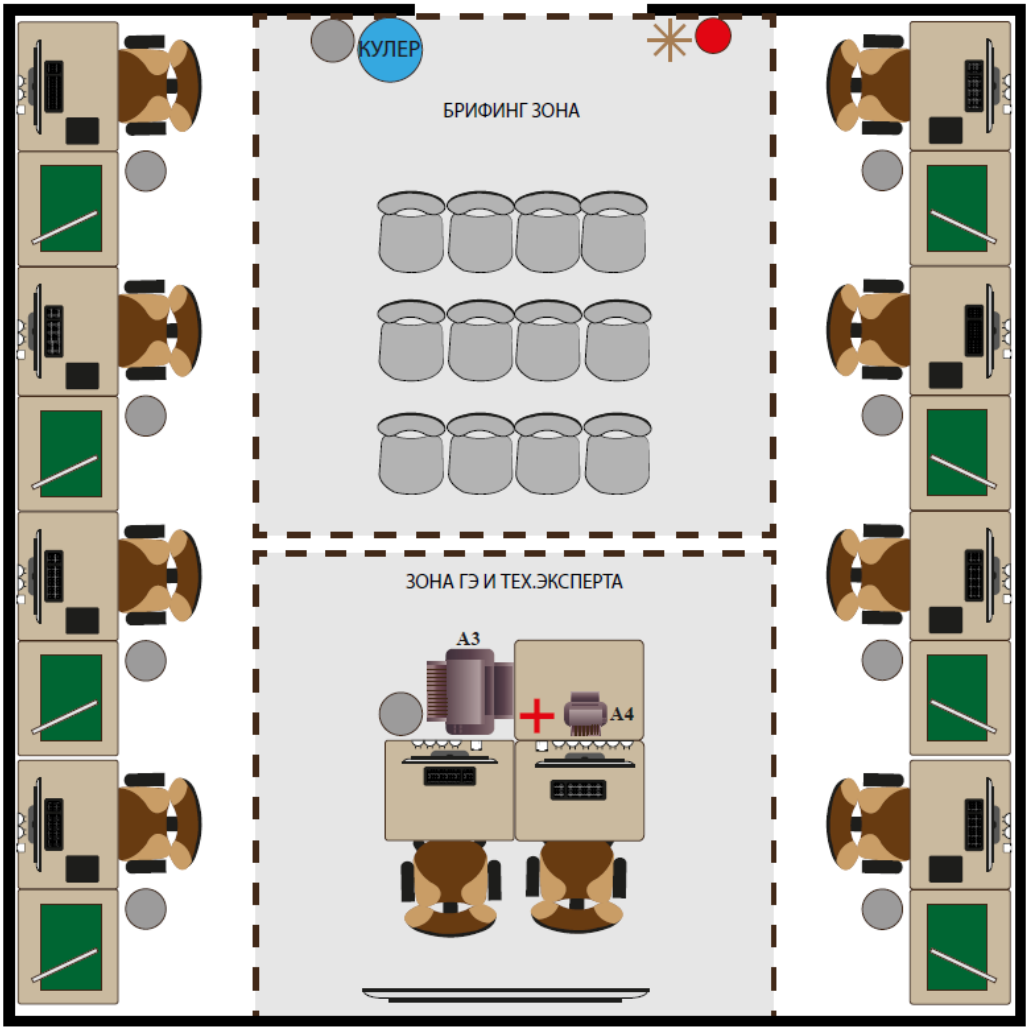
Вид нозологии	Площадь, мм кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м	Специализированное оборудование, количество*
Рабочее место участника с нарушением слуха	3000х1900	1,5 м	Для участников с нарушением слуха необходимо предусмотреть: а) наличие звукоусиливающей аппаратуры, акустической системы, информационной индукционной системы, наличие индивидуальных наушников; б) наличие на площадке переводчика русского жестового языка (сурдопереводчика); в) оформление конкурсного задания в доступной текстовой информации
Рабочее место участника с нарушением зрения	3000х1900	1,5 м	Для участников с нарушением зрения необходимо: а) текстовое описание конкурсного задания в плоскопечатном виде с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением (в формате Microsoft Word не менее 16–18 пт), дублированного рельефно точечным шрифтом Брайля (при необходимости); б) лупа с подсветкой для слабовидящих; электронная лупа; в) для рабочего места, предполагающего работу на компьютере - оснащение специальным компьютерным оборудованием и оргтехникой: - видеоувеличитель; - программы экранного доступа NVDA и JAWS18 (при необходимости); - брайлевский дисплей (при необходимости); в) для рабочего места участника с нарушением зрения, имеющего собаку-проводника, необходимо предусмотреть место для собаки-проводника. г) оснащение (оборудование) специального рабочего места тифлотехническими ориентирами и устройствами, с возможностью использования крупного рельефно-контрастного шрифта и шрифта Брайля, акустическими навигационными средствами, обеспечивающими беспрепятственное нахождение инвалидом

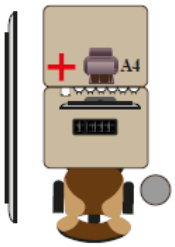
			по зрению - слепого своего рабочего места и выполнение трудовых функций; д) индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс
Рабочее место участника с нарушением ОДА	3000х1900	1,5 м	Оснащение (оборудование) специального рабочего места оборудованием, обеспечивающим реализацию эргономических принципов: а) увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличения ширины прохода между рядами верстаков; б) для участников, передвигающихся в кресле- коляске, необходимо выделить 1 - 2 первых рабочих места в ряду у дверного проема; в) оснащение (оборудование) специального рабочего места специальными механизмами и устройствами, позволяющими изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, угол наклона спинки рабочего стула, оснащение специальным сиденьем, обеспечивающим компенсацию усилия при вставании
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	3000х1900	1,5 м	Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечно- сосудистой системы, а также инвалидов вследствие других соматических заболеваний, предусматривают отсутствие: а) вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия; б) тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации на площадке; в) превышения уровня шума на рабочих местах; г) нарушений уровня освещенности, соответствующей действующим нормативам. Необходимо обеспечить наличие столов с регулируемыми высотой и углом наклона поверхности; стульев (кресел) с регулируемыми высотой сиденья и положением спинки (в соответствии со спецификой заболевания)
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	3000х1900	1,5 м	Специальные требования к условиям труда инвалидов, имеющих нервно-психические заболевания: а) создание оптимальных и допустимых санитарно-гигиенических

			условий производственной среды, в том числе: температура воздуха в холодный период года при легкой работе - 21 - 24 °С; при средней тяжести работ - 17 - 20 °С; влажность воздуха в холодный и теплый периоды года 40 – 60 %; отсутствие вредных веществ: аллергенов, канцерогенов, аэрозолей, металлов, оксидов металлов; б) электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей вибрации; отсутствие продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты; в) оборудование (технические устройства) должны быть безопасны и комфортны в использовании (устойчивые конструкции, прочная установка и фиксация, простой способ пользования без сложных систем включения и выключения, с автоматическим выключением при неполадках; расстановка и расположение, не создающие помех для подхода, пользования и передвижения; расширенные расстояния между столами, мебелью; не должна затрудняющая доступность устройств; исключение острых выступов, углов, ранящих поверхностей, выступающих крепежных деталей)

5. Схема застройки соревновательной площадки

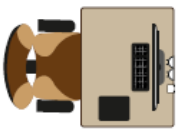
Схема застройки площадки по компетенции «Графический дизайн» на восемь участников.





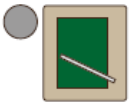
Рабочее место ГЭ:

- стол компьютерный 900х600
- стол для МФУ и документов 900х600
- кресло компьютерное
- ноутбук, ПК или моноблок + клавиатура проводная + мышь проводная
- МФУ лазерный А4
- интерактивная панель или экран+проектор (разместить нижний край панели (экрана) на высоте не ниже 1,2 м от пола
- 5 розеток
- выход в интернет
- корзина для мусора + мешки для мусора
- аптечка



Рабочее место участника:

- стол компьютерный 900х700
- кресло компьютерное
- ПК или моноблок + клавиатура проводная + мышь проводная
- графический планшет
- 2 розетки
- выход в интернет
- стол макетный 800х700
- коврик для резки А2
- линейка металлическая 50 см
- нож канцелярский
- ножницы с анатомическими ручками
- корзина для мусора + мешки для мусора



Рабочее место технического эксперта:

- стол компьютерный 900х600
- кресло компьютерное
- ноутбук, ПК или моноблок для подключения лазерного цветного принтера А3 + клавиатура проводная + мышь проводная
- 4 розетки
- выход в интернет
- принтер А3 лазерный цветной напольный

Брифинг зона:

- офисный стул ИЗО black
- кулер
- корзина для мусора + мешки для мусора
- вешалка напольная
- огнетушитель

Площадь соревновательной зоны – не менее 50 м^2

6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие требования:

6.1.1. К выполнению конкурсного задания по компетенции «Графический дизайн» допускаются участники:

- прошедшие инструктаж по охране труда и технике безопасности при работе на компьютере и с оргтехникой;
- имеющие необходимые навыки по эксплуатации инструмента, приспособлений совместной работы на оборудовании.

6.1.2. Участник для выполнения конкурсного задания использует инструменты: канцелярский нож, ножницы, компьютер в сборе с монитором (интерактивный перьевой дисплей, перо), клавиатура и мышь, принтер, графический планшет.

6.1.3. Участники должны соблюдать правила поведения, расписание и график проведения конкурсного задания.

6.1.4. В процессе работы участники должны соблюдать правила личной гигиены, содержать рабочее место в чистоте.

6.1.5. Соблюдение правил при работе с компьютером поможет максимально снизить отрицательное влияние на здоровье участника:

- соблюдение правильного расстояния до монитора (правильным расстоянием от глаз до экрана считается то расстояние, при котором пользователь может дотянуться кончиками пальцев прямой руки до верха монитора);
- клавиатура должна находиться в 20-30 см от края стола;
- стул или кресло должны обеспечить прямую осанку, при которой спина немного упирается в спинку кресла или стула;
- при работе с клавиатурой и мышью руки должны быть согнуты, а локти располагаться на столе или подлокотниках кресла;
- ноги не должны быть согнуты под стул или кресло, а должны быть выпрямлены вперед с упором в твердую поверхность.
- ежечасно делать короткий перерыв в работе с компьютером и делать небольшую разминку для снятия напряжения в суставах, мышцах, глазах.

6.1.6. Применимо к компьютеру участники должны соблюдать основные правила:

- не работать с компьютером при наличии внешних повреждений корпуса;
- не класть на корпус системного блока и не хранить на нем разные предметы;
- не оставляйте работающий ПК без присмотра длительное время;
- нельзя работать с компьютером при открытом корпусе системного блока;
- участникам категорически запрещается самостоятельно осуществлять ремонт (в том числе частичную или полную разборку) оборудования;
- при неисправности оборудования участник обязан немедленно прекратить работу и сообщить о неисправности экспертам.

6.1.7. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.

6.1.8. При несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая обязан немедленно сообщить о случившемся экспертам.

6.1.9. Несоблюдение участником норм и правил ОТ и ТБ ведет к потере баллов.

6.2. Действия до начала работ:

6.2.1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник обязан:

- осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу;
- проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела;

- убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура, графический планшет) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами.

6.2.2. Подготовить инструмент и оборудование, разрешенное к самостоятельной работе:

- включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование;
- убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках;
- проверить исправность оборудования и приспособлений;
- убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора;
- проверить синхронность работы ПК и принтера;
- проверить наличие тонера и бумаги;
- совершить пробный запуск тестовой печати.

6.2.3. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

6.3. Действия во время выполнения работ:

6.3.1. При выполнении конкурсного задания участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании компьютера:

- необходимо аккуратно обращаться с проводами, запрещается работать с неисправным компьютером;
- нельзя в процессе работы с ПК прикасаться к другим металлическим конструкциям (например, батареям);
- недопустимо самостоятельно устранять неполадки любой сложности, передвигать и переносить технику с места на место, вскрывать корпус техники;
- нельзя отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- нельзя класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- не допускать прикосновений к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- запрещается отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
- не допускать попадание влаги, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- не производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей принтеров или копиров.

6.3.2. При выполнении конкурсного задания участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании принтера:

- исключить возможность попадания инородных предметов (канцелярских скрепок, мелкие канцелярские принадлежности и т.д.) в приемный лоток принтера;
- не допускать попадания рук, волос, галстука и других предметов между выходными и подающими роликами;
- не открывать дверцы во время печати;
- не перемещать принтер во время печати.

6.3.3. При выполнении конкурсных заданий участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании графического планшета:

- выполнять соответствующие настройки пера;
- следить за тем, чтобы кабель не был поврежден, это может привести к сбоям в работе устройства, удару током или возгоранию;
- не подвергать устройство воздействию воды или другой жидкости;
- при работе с устройством не размещайте на его поверхности металлические

предметы, может привести к помехам, и сбоям в работе.
- не нажимать слишком сильно на наконечник пера, ластик или боковую кнопку, это сокращает срок службы наконечника и может привести к сбоям в работе пера.

6.3.4. При выполнении конкурсных заданий участнику необходимо соблюдать требования безопасности при использовании режущих и колющих предметов:
- проверять остроту лезвия канцелярского ножа и ножниц на бумаге, при необходимости заменить лезвие в канцелярском ноже;
- не оставлять канцелярский нож и ножницы в раскрытом состоянии на столе;
- не вынимать лезвие для работы из канцелярского ножа, не выдвигать лезвие более, чем на три деления.

6.3.5. При выполнении задания:
- нельзя располагать рядом с компьютером жидкости, а также работать с мокрыми руками;
- не допускается курение и употребление пищи в непосредственной близости с ПК;
- необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними разговорами и делами, не отвлекать других участников;
- соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
- поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
- соблюдать, установленные расписанием регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

6.3.4. Категорически запрещается:
- иметь на рабочем месте огнеопасные вещества;
- устанавливать неизвестные системы паролирования и самостоятельно проводить переформатирование диска;
- иметь при себе любые средства связи или флэш-накопители;
- пользоваться любой документацией, кроме предусмотренной конкурсным заданием;
- выходить с территории площадки без разрешения главного эксперта и сопровождающего лица.

6.4. Действия после окончания работ:

6.4.1. По окончании работы участник обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:
- произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- уточнить у главного эксперта о необходимости отключить питание и сделать это в случае положительного ответа в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.

6.4.2. Привести в порядок рабочее место на компьютерном и макетном столе.

6.4.3. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.

6.5. Действия в случае аварийной ситуации:

6.5.1. При возникновении неисправности оборудования прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом главному эксперту. Продолжить выполнение конкурсного задания можно только после устранения неисправности или замены оборудования техническим администратором площадки.

6.5.2. При плохом самочувствии прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом главному эксперту.

6.5.3. При получении травмы немедленно прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом главному эксперту, оказать пострадавшему первую помощь, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

6.5.4. При возникновении пожара немедленно эвакуировать участников и экспертов,

сообщить о пожаре в пожарную часть по телефону 101, администрации и приступить к тушению очага возгорания с помощью имеющихся первичных средств пожаротушения.

6.5.5. В аварийной ситуации необходимо оповестить об опасности окружающих людей и действовать в соответствии с планом ликвидации аварий.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

БРИФ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
к модулю А «Разработка дизайн-концепции
и технического задания на продукт графического дизайна»

Инструкция:
Создайте папку на Рабочем столе под названием «XX_Графический_дизайн», где XX — номер Вашего рабочего места, а в ней создайте папку «Модуль_А». Папка «Модуль_А» должна содержать все выходные папки и файлы, описанные в техническом задании, а также папку «Рабочая» для файлов, используемых в проекте, но не описанных в техническом задании.

ШКОЛЬНИКИ		
1	**Бриф**	
1.1	Наименование *(пример изменения конкурсного задания для РЧ*)	Дом Чак-Чака Настольная игра
1.2	Описание *(пример изменения конкурсного задания для РЧ*)	Настольная игра, посвящена **татарской кухне** — одной из самых ярких, самобытных и популярных кухонь России. Она идеально подходит для игрового формата благодаря четкому набору базовых продуктов, знаковым блюдам и богатой истории. *Формат:* Стратегическая игра-«поварёнок» (готовка и сбор ресурсов) с элементами экономики и блефа. Количество игроков: 2–4. *Возраст:* 10+. *Время партии:* 60–75 минут. *Цель игры:* стать самым уважаемым шефом («Остаз») в Казани, набрав наибольшее количество очков славы («Дан»). Очки даются за приготовление и подачу блюд на ифтары, свадьбы и городские праздники, а также за освоение секретных рецептов. **Компоненты игры:** 1. Игровое поле 2. Карты Ингредиентов (80 шт.) 3. Карты Блюд (60 шт.) 4. Карты Событий/Гостей (30 шт.) 5. Жетоны игроков (поварские колпаки) и фишки «Дан» (очки славы). 6. Монеты «Тэнге» — игровая валюта. 7. Индивидуальные планшеты игроков 8. Кубик специй (6 граней с иконками: Соль, Перец, Мед, Масло, Курт, Вода).
1.3	Целевая аудитория	• *Родители (семьи с детьми 6-14 лет)* — ищут развивающий и объединяющий мотив для занятий, альтернативу гаджетам, способ в игровой форме научить ребенка географии, истории, культуре. Желают познакомить с национальными особенностями России через детские/семейные настольные игры с простыми правилами, яркими картинками; образовательными приложениями. • *Педагоги, работники культуры, госслужащие* — с развитым чувством национальной гордости, стремящиеся к сохранению и передача наследия. Часто покупают игры для детей/внуков или для школьных/библиотечных кружков.

1.4	Пожелания заказчика по цветовому решению	*Основная группа:* • Цвета, символизирующие ислам, воду (реки Волга, Кама), прохладу. • Цвет качественной пшеничной муки, льна, светлого дерева. • Цвет глины, специй (паприка), запеченной выпечки. *Дополнительная группа:* • Цвет меда, шафрана, праздника Сабантуй. • Цвет национального флага, ягод, гранатового сока. • Центральный акцент престижа, богатства, церемониальных блюд.
1.5	Пожелания заказчика по стилистике	Использовать стилистические элементы, связанные с татарской культурой.
1.6	Пожелания заказчика по шрифтам	Шрифты четкие, геометричные, но с мягкими скруглениями, напоминающими исламскую каллиграфию в современной обработке. Передают ощущение стабильности и традиции
СТУДЕНТЫ		
1	**Бриф**	
1.1	Наименование *(пример изменения конкурсного задания для РЧ*)	МИССИЯ В СТАРО-ТАТАРСКОЙ СЛОБОДЕ Сюжетный городской квест
1.2	Описание *(пример изменения конкурсного задания для РЧ*)	Тематический квест в реальной среде, посвященный **татарской** кухне. *Формат:* Сюжетный городской или локационный квест (проводится в ресторане, этнографическом музее, на кухне и др. пространствах). *Участники:* 2–4 команды по 3–5 человек. *Время:* 1.5–2 часа. *Легенда:* Команды — молодые повара, ученики знаменитого аш-повара (Остаза). Их учитель перед уходом на покой спрятал в городе секретный рецепт своего венценосного блюда — *«Губадия*». Чтобы его найти, нужно пройти путем ученичества: собрать ингредиенты, освоить техники и разгадать кулинарные загадки старейшин. **Структура квеста (5 ключевых станций):** Квест линейный, но с элементами выбора. На каждой станции команда получает ингредиент-подсказку (физический предмет или код) и кулинарный навык (бумажную «метку»), необходимые для финала. СТАНЦИЯ 1: «Баня для теста» (Знакомство с основой) СТАНЦИЯ 2: «Тайны Казана» (Понимание огня) СТАНЦИЯ 3: «Диалог со специями» (Секреты ароматов) СТАНЦИЯ 4: «Ритм пельменей» (Командная работа) СТАНЦИЯ 5 (ФИНАЛ): «Собираем Губадию» (Разгадка главной тайны)
1.3	Целевая аудитория	• *Компании,* формирующие здоровую, нетоксичную среду для сотрудничества и взаимодействия разных людей, независимо от их особенностей, стремящиеся организовать тимбилдинг. Делают заказы на проведение квестов или закупка настолок для корпоративных библиотек. • *Студенты,* стремящиеся к небанальному досугу и желающие изучить национальные особенности, попробовав их «на вкус».

		• *Организаторы* фуд-фестивалей, дня города, корпоратива или гастрономического тура. • *Туристическая индустрия (гостиницы, музеи, гиды)* — игра как сувенир и способ продлить впечатления от поездки.
1.4	Пожелания заказчика по цветовому решению	*Основная группа:* • Цвета, символизирующие ислам, воду (реки Волга, Кама), прохладу. • Цвет качественной пшеничной муки, льна, светлого дерева. • Цвет глины, специй (паприка), запеченной выпечки. *Дополнительная группа:* • Цвет меда, шафрана, праздника Сабантуй. • Цвет национального флага, ягод, гранатового сока. • Центральный акцент престижа, богатства, церемониальных блюд
1.5	Пожелания заказчика по стилистике	Использовать стилистические элементы, связанные с татарской культурой
1.6	Пожелания заказчика по шрифтам	Шрифты четкие, геометричные, но с мягкими скруглениями, напоминающими исламскую каллиграфию в современной обработке. Передают ощущение стабильности и традиции
СПЕЦИАЛИСТЫ		
1	**Бриф**	
1.1	Наименование *(пример изменения конкурсного задания для РЧ*)	ВИРТУАЛЬНЫЙ ДАСТАРХАН Интерактивная игра
1.2	Описание *(пример изменения конкурсного задания для РЧ*)	Интерактивная цифровая игра о татарской кухне, которую можно провести как гибридное онлайн-мероприятие, интерактивное шоу или в VR/AR формате. *Формат:* Мультиплатформенная интерактивная игра с ведущим, совмещающая прямую трансляцию, мобильное приложение и физические ощущения (доставка ингредиентов). *Участники:* 10–100+ человек, объединенных в команды по 2-5 человек. *Платформы:* • Основная: веб-платформа с видеотрансляцией ведущего и интерактивным интерфейсом. • Командная: мобильное приложение / вкладка браузера для решения головоломок. • Тактильная: предварительно отправленные игровые коробки с реквизитом («Сенсорный набор ученика»). *Время:* 90-120 минут. *Легенда:* Участники — студенты международной цифровой кулинарной академии. Их задача — восстановить утерянный цифровой архив рецептов великого татарского кулинара Остаза, «вживую» погрузившись в симуляцию его кухни и пройдя обряд посвящения. **Структура игры (5 интерактивных раундов):** РАУНД 1: «Цифровой замес» (Знакомство с интерфейсом и основами) РАУНД 2: «Умный казан» (Кооперативная логистика) РАУНД 3: «Полевые испытания: Сенсорный тест» (Вовлечение физических чувств)

		РАУНД 4: «Тайна треугольного конверта» (Пазл и история) РАУНД 5 (ФИНАЛ): «Собираем Цифровую Губадию» (Общая победа)
1.3	Целевая аудитория	• *Геймеры-коллекционеры* — опытные игроки на PC, консолях, в настолках. Устали от фэнтези и ищут уникальные обстановки. Желают получить новый игровой опыт, непохожий на другие. Ценят красивые арты, глубокое погружение, сложные механики, соединение цифрового и реального (тактильного) формата • *Компании*, заинтересованные в формировании гибкого командного взаимодействия и командного духа, через неформальную форму досуга • *Рестораны*, предоставляющие свою площадку для игр с цифровым форматом, которые позиционируют себя не как точку общепита, а как культурный центр и хранитель традиций, где игра становится увлекательной прелюдией к заказу. • *«Виртуальные туристы»* — активные пользователи соцсетей, ценящие уникальный опыт, саморазвитие, осознанное потребление.
1.4	Пожелания заказчика по цветовому решению	*Основная группа:* • Цвета, символизирующие ислам, воду (реки Волга, Кама), прохладу. • Цвет качественной пшеничной муки, льна, светлого дерева. • Цвет глины, специй (паприка), запеченной выпечки. *Дополнительная группа:* • Цвет меда, шафрана, праздника Сабантуй. • Цвет национального флага, ягод, гранатового сока. Центральный акцент престижа, богатства, церемониальных блюд
1.5	Пожелания заказчика по стилистике	Использовать стилистические элементы, связанные с татарской культурой
1.6	Пожелания заказчика по шрифтам	Шрифты четкие, геометричные, но с мягкими скруглениями, напоминающими исламскую каллиграфию в современной обработке. Передают ощущение стабильности и традиции
ШКОЛЬНИКИ, СТУДЕНТЫ, СПЕЦИАЛИСТЫ		
2	**Исследование брендового пространства**	
2.1	Продукт	Исследование брендового пространства с помощью сети Интернет и создание атмосферы и визуального языка игры с помощью Мудборда
2.2	Технические требования	• Формат А4 • Мудборд должен содержать: целевую аудиторию, примеры логотипов игр про кухню, национальные орнаменты, стилеобразующие элементы, текстуры, подборку цветов не более 3-х и не более 4-х основных дополнительных, национальный флаг (в зависимости от национальной кухни, определенной в брифе), два шрифта для названия (заголовочные тексты) и дескриптора (основной текст)
2.3	Выходные папки и файлы	Файл PDF под названием «Mudboard», без меток реза и блидов

СТУДЕНТЫ И СПЕЦИАЛИСТЫ		
3	**Требования к разрабатываемому техническому заданию**	
3.1	Продукт	Техническое задание на разработку логотипа и элементов фирменного стиля
3.2	Технические требования	• Формат А4 • Использовать шаблон технического задания *Обязательные элементы:* • Заказчик желает получить комбинированный/интегрированный тип логотипа • Прописать структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента) • Привести образцы фирменных цветов и прописать для них коды CMYK, RGB, Pantone; • Указать наименования фирменных шрифтовых гарнитур и область использования (шрифтовая часть логотипа, заголовки и основной текст)
3.3	Выходные папки и файлы	• Файл DOCX под названием «ТЗ»
Шаблон технического задания на разработку логотипа и элементов фирменного стиля		
Комбинированный логотип *описать структурное поведение будущего логотипа, формулу формообразования и пояснить почему выбранное решение соответствует запросам заказчика*		
Цветовая палитра *прописать коды CMYK, RGB, Pantone, привести образцы цвета, пояснить почему выбранное цветовое решение соответствует запросам заказчика*		
Шрифтовые гарнитуры *указать наименования и область использования (шрифтовая часть логотипа, заголовки, основной текст), пояснить почему выбранное шрифтовое решение подходит заказчику*		

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
НА РАЗРАБОТКУ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ
к заданию модуля Б «Создание графических дизайн-макетов»

Инструкция:
Используйте папку на Рабочем столе под названием «XX_Графический_дизайн», где XX - номер Вашего рабочего места. В ней создайте папку «Модуль_Б». Папка «Модуль_Б» должна содержать все выходные папки и файлы, описанные в техническом задании, а также папку «Рабочая» для файлов, используемых в проекте, но не описанных в техническом задании.

ШКОЛЬНИКИ		
1	**Техническое задание на разработку логотипа**	
1.1	Продукт	Логотип
1.2	Технические требования	• Два файла в цветовых режимах CMYK и RGB • Шрифтовая часть должна быть переведена в кривые • Монтажная область по размеру логотипа *Обязательные элементы:* • Текст из одноименного файла в папке «Абилимпикс Графический дизайн» (логотип может быть с дескриптором или без него) • Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией • Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией • Комбинированный/интегрированный логотип: графический элемент + шрифтовая часть/ текст и графика интегрированы друг в друга • Логотип должен соответствовать выводам исследования брендового пространства модуля А • Структурное поведение графического элемента по отношению к шрифтовой части на усмотрение участника (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента)
1.3	Выходные папки и файлы	• Два рабочих файла AI с именами «logo_CMYK» и «logo_RGB»
2	**Техническое задание на разработку карты ингредиентов**	
2.1	Продукт	Карта ингредиентов
2.2	Технические требования	• Обрезной формат 64x89 мм • Форма — прямоугольник со скругленными углами. Радиус скругления углов 3–4 мм • Вылеты за обрез 3 мм • Цветовой режим CMYK 4+0+1 • Линия вырубки Spot Color Magenta 100% на одноименном слое • Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 5 мм от края внутри формата • Использование связанной (линкованной) графики (не встроенной) • Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов • Формат используемых растровых изображений TIFF *Обязательные элементы:*

		• Разработанный логотип • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Минимум одно растровое изображение из предложенных в папке «Медиа» папки «Абилимпикс Графический дизайн» или созданная иконка • Использование фирменных цветов в соответствии с дизайн-концепцией • Использование фирменных гарнитур в соответствии с дизайн-концепцией • Авторская стилеобразующая графика или орнамент/паттерн • Создать необходимую для замены текста инфографику/геометрические фигуры/цифры/символы
2.3	Выходные папки и файлы	• Папка, упакованная с рабочего файла AI или INDD (на выбор участника)
3	**Техническое задание на разработку карты блюд**	
3.1	Продукт	Карта блюд
3.2	Технические требования	• Формат 70×120 мм • Цветовой режим CMYK 4+4 • Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов • Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 5 мм от края внутри формата *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Минимум одно растровое изображение из предложенных в папке «Медиа» папки «Абилимпикс Графический дизайн» • Использование фирменных цветов в соответствии с дизайн-концепцией • Использование фирменных гарнитур в соответствии с дизайн-концепцией • Авторская стилеобразующая графика или орнамент/паттерн • Создать необходимую для замены текста инфографику/геометрические фигуры/цифры/символы
3.3	Выходные папки и файлы	• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD, или рабочий файл формата PSD (на выбор участника)
	СТУДЕНТЫ	
1	**Техническое задание на разработку логотипа**	
1.1	Продукт	Логотип
1.2	Технические требования	• Три файла в цветовых режимах CMYK, Pantone, RGB • Шрифтовая часть должна быть переведена в кривые • Монтажная область по размеру логотипа *Обязательные элементы:* • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией • Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией

		• Комбинированный/интегрированный логотип: графический элемент + шрифтовая часть/ текст и графика интегрированы друг в друга • Логотип должен соответствовать выводам исследования брендового пространства модуля А • Структурное поведение графического элемента по отношению к шрифтовой части на усмотрение участника (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента)
1.3	Выходные папки и файлы	• Три рабочих файла формата AI с именами «logo_CMYK», «logo_Pantone», «logo_RGB»
2	**Техническое задание на разработку двустороннего сертификата на приготовление блюда в ресторане**	
2.1	Продукт	Сертификат
2.2	Технические требования	• Обрезной формат 140х230 мм • Вылеты за обрез 5 мм • Цветовой режим CMYK 4+4 • Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 5 мм от края внутри формата • Использование связанной (линкованной) графики (не встроенной) • Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов • Формат используемых растровых изображений TIFF *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Минимум два растровых изображения из предложенных в папке «Медиа» папки «Абилимпикс Графический дизайн» • Использование фирменных цветов в соответствии с дизайн-концепцией • Использование фирменных гарнитур в соответствии с дизайн-концепцией • Авторская стилеобразующая графика или паттерн • Логотип ресторана «Tatar by Tubetey» • QR-код размером 25×25 мм для перехода по ссылке tatar.rest
2.3	Выходные папки и файлы	• Папка, упакованная с рабочего файла формата AI или INDD с именем «leaflet»
3	**Техническое задание на разработку прототипа баннерной интернет-рекламы**	
3.1	Продукт	Баннер
3.2	Технические требования	• Формат 300×600 px • Цветовой режим RGB • Экранное разрешение 120 ppi • Фон баннера не должен быть прозрачным • Формат используемых изображений PNG, JPG *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн»

		• Не менее одного растрового изображения из предложенных в папке «Медиа» папки «Абилимпикс Графический дизайн» • Использование фирменных цветов в соответствии с дизайн-концепцией • Использование фирменных гарнитур в соответствии с дизайн-концепцией • Авторская стилеобразующая графика или орнамент/паттерн • Создать необходимую для замены текста инфографику/геометрические фигуры/цифры/символы
3.3	Выходные папки и файлы	• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD, или рабочий файл формата PSD с именем «banner» (на выбор участника)
СПЕЦИАЛИСТЫ		
1	**Техническое задание на разработку логотипа**	
1.1	Продукт	Логотип
1.2	Технические требования	• Три файла в цветовых режимах CMYK, Pantone, RGB • Шрифтовая часть должна быть переведена в кривые • Монтажная область по размеру логотипа *Обязательные элементы:* • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Фирменные цвета не более 3-х в соответствии с дизайн-концепцией • Фирменные гарнитуры не более 2-х в соответствии с дизайн-концепцией • Комбинированный/интегрированный логотип: графический элемент + шрифтовая часть/ текст и графика интегрированы друг в друга • Логотип должен соответствовать выводам исследования брендового пространства модуля А • Структурное поведение графического элемента по отношению к шрифтовой части на усмотрение участника (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента)
1.3	Выходные папки и файлы	• Три рабочих файла формата AI с именами «logo_CMYK», «logo_Pantone», «logo_RGB»
2	**Техническое задание на разработку прототипа интерфейса внутренних экранов мобильного приложения**	
2.1	Продукт	Интерфейс экрана приготовления
2.2	Технические требования	• Формат 768x1024 px • Количество экранов 3 • Цветовой режим RGB • Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 16-24 px от края экрана • Разрешение 120 dpi • Формат используемых изображений PNG, JPG *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип

		• Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Не менее одного растрового изображения из предложенных в папке «Медиа» папки «Абилимпикс Графический дизайн» • Использование фирменных цветов в соответствии с дизайн-концепцией • Использование фирменных гарнитур в соответствии с дизайн-концепцией • Авторская стилеобразующая графика или орнамент/паттерн • Создать необходимую для замены текста инфографику/геометрические фигуры/цифры/символы
2.3	Выходные папки и файлы	• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD, или рабочий файл формата PSD с именем «Interfase» (на выбор участника)
3	**Техническое задание на разработку рекламного плаката**	
3.1	Продукт	Плакат
3.2	Технические требования	• Обрезной формат А3 (вертикальный) • Вылеты за обрез 5 мм • Цветовой режим CMYK 4+0 • Значимые элементы дизайна размещать на расстоянии не менее 5 мм от края внутри формата • Использование связанной (линкованной) графики (не встроенной) • Разрешение растровых изображений 300 ppi при 100% масштабе связанных (линкованных) файлов • Формат используемых растровых изображений TIFF *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Текст в одноименном файле в папке «Абилимпикс Графический дизайн» • Минимум два растровых изображения из предложенных в папке «Медиа» папки «Абилимпикс Графический дизайн» • Использование фирменных цветов в соответствии с дизайн-концепцией • Использование фирменных гарнитур в соответствии с дизайн-концепцией • Авторская стилеобразующая графика или паттерн • Логотип Года единства народов России • Логотип ресторана «Tatar by Tubetey» • QR-код размером 25×25 мм для «Играть в digital-only»
3.3	Выходные папки и файлы	• Папка, упакованная с рабочего файла AI, PSD или INDD, или рабочий файл формата PSD с именем «Плакат» (на выбор участника)

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ПОДГОТОВКУ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ К ПЕЧАТИ (ПУБЛИКАЦИИ)
к заданию модуля В «Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)»

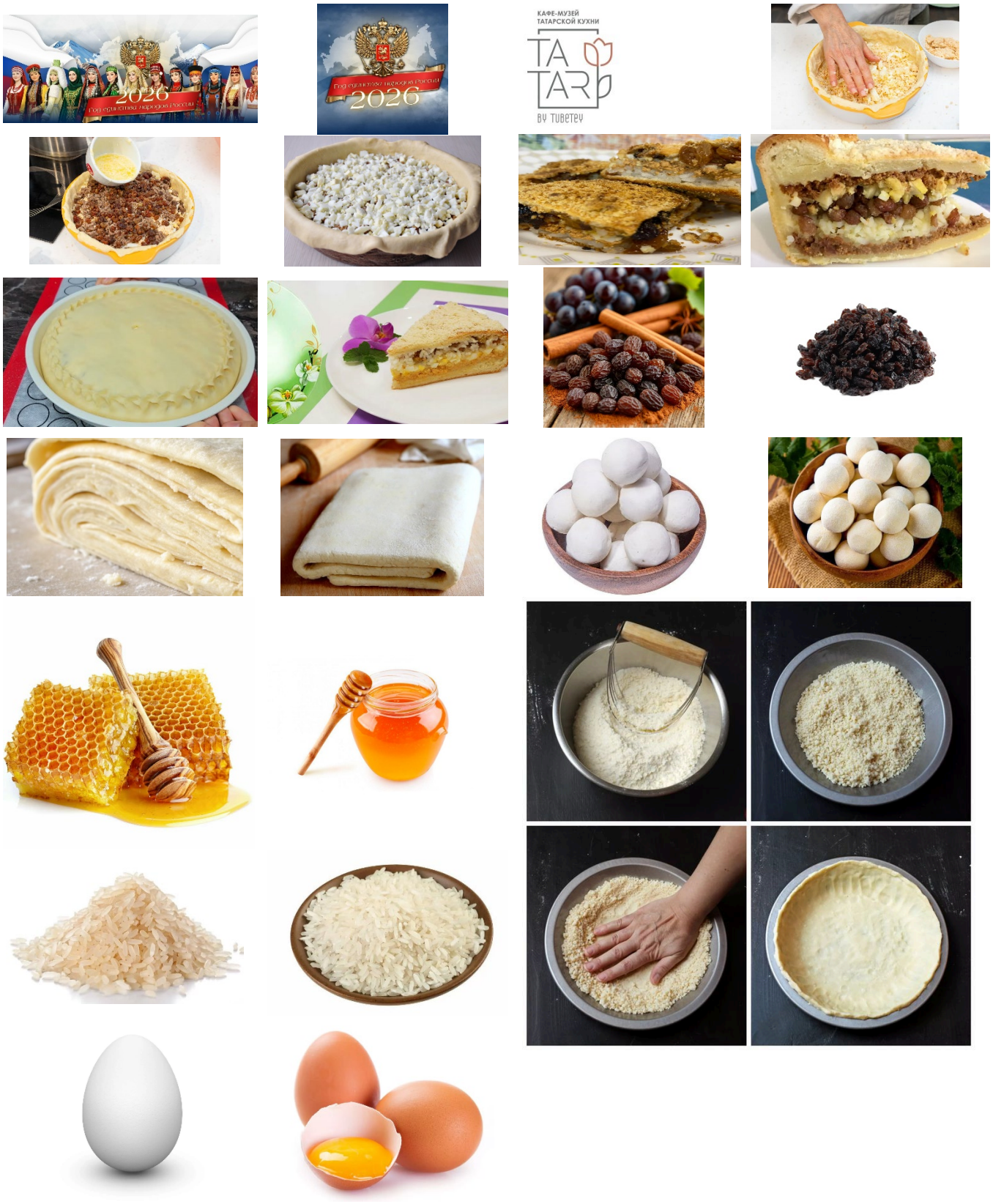
Инструкция:
Используйте папку на Рабочем столе под названием «XX_Графический_дизайн», где XX - номер Вашего рабочего места. В ней создайте папку «Модуль_В». Папка «Модуль_В» должна содержать все выходные папки и файлы, описанные в техническом задании, а также папку «Рабочая» для файлов, используемых в проекте, но не описанных в техническом задании.

ШКОЛЬНИКИ		
1	**Техническое задание на подготовку к печати карты ингредиентов**	
1.1	Продукт	Карта ингредиентов
1.2	Технические требования	• Обрезной формат 64x89 мм • Вылеты за обрез 3 мм • Радиус скругления углов 3-4 мм • Линия вырубки Spot Color Magenta 100% • Цветовой режим CMYK 4+0+1 • ICC Profile Coated Fogra39 • Метки реза • Стандарт PDF/X-4
1.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «card_1»
2	**Техническое задание на подготовку к публикации карты блюд**	
2.1	Продукт	Карта блюд
2.2	Технические требования	• Обрезной формат 70×120 мм • Цветовой режим CMYK 4+4 • ICC Profile Coated Fogra39 • Метки реза • Вылеты за обрез 5 мм • Стандарт PDF/X-1
2.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «card_2»
3	**Техническое задание на разработку и подготовку к печати финальной композиции**	
3.1	Продукт	Финальная композиция
3.2	Технические требования	• Формат А3 • Без вылетов за обрез • Цветовой режим CMYK 4+0 • ICC Profile Coated Fogra39 • Стандарт PDF/X-1 *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Логотип Года единства народов России • Образцы фирменных цветов с прописанными кодами CMYK, RGB • Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке • Образец авторской стилеобразующей графики или орнамента/паттерна

		• Карта ингредиентов • Карта блюд (2 стороны) • Номер рабочего места в нижнем правом углу
4.3	Выходные папки и файлы	• Файл в формате PDF с названием «final»
СТУДЕНТЫ		
1	**Техническое задание на подготовку к печати двустороннего сертификата**	
1.1	Продукт	Сертификат
1.2	Технические требования	• Обрезной формат 140x230 мм • Вылеты за обрез 5 мм • Цветовой режим CMYK 4+4 • ICC Profile Coated Fogra39 • Метки реза • Стандарт PDF/X-1
1.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «certificate»
2	**Техническое задание на подготовку к публикации баннерной интернет-рекламы**	
2.1	Продукт	Баннер
2.2	Технические требования	• Формат 300×600 px • Цветовой режим RGB • Экранное разрешение 120 ppi
2.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате GIF с названием «banner»
3	**Техническое задание на разработку и подготовку к печати финальной композиции**	
3.1	Продукт	Финальная композиция
3.2	Технические требования	• Формат А3 • Без вылетов за обрез • Цветовой режим CMYK 4+0 • ICC Profile Coated Fogra39 • Стандарт PDF/X-1 *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Логотип Года единства народов России • Образцы фирменных цветов с прописанными кодами CMYK, RGB, PANTONE • Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке • Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке • Образец авторской стилеобразующей графики или орнамента/паттерна • Сертификат (2 стороны) • Баннер • Номер рабочего места в нижнем правом углу
3.3	Выходные папки и файлы	• Файл в формате PDF с названием «final»
СПЕЦИАЛИСТЫ		
1	**Техническое задание на подготовку к печати рекламного плаката**	
1.1	Продукт	Плакат

1.2	Технические требования	• Обрезной формат — А3 (вертикальный) • Вылеты за обрез 5 мм • Цветовой режим CMYK 4+0 • ICC Profile Coated Fogra39 • Суммарное покрытие краской 310% • Метки реза • Стандарт PDF/X-4 послойный
1.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате PDF с названием «poster»
2	**Техническое задание на подготовку к публикации интерфейса внутреннего экрана мобильного приложения**	
2.1	Продукт	Интерфейс экрана приготовления
2.2	Технические требования	• Формат 768x1024 px • Количество экранов 3 • Цветовой режим RGB
2.3	Выходные папки и файлы	Файл в формате интерактивного PDF с названием «Interface»
3	**Техническое задание на разработку и подготовку к печати финальной композиции**	
3.1	Продукт	Финальная композиция
3.2	Технические требования	• Формат А3 • Без вылетов за обрез • Цветовой режим CMYK 4+0 • ICC Profile Coated Fogra39 • Стандарт PDF/X-1 *Обязательные элементы:* • Разработанный логотип • Логотип Года единства народов России • Образцы фирменных цветов с прописанными кодами CMYK, RGB, PANTONE • Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке • Названия фирменных шрифтов, пример использования на алфавитной раскладке • Образец авторской стилеобразующей графики или орнамента/паттерна • Плакат • Три разных экрана интерфейса экрана приготовления • Номер рабочего места в нижнем правом углу
3.3	Выходные папки и файлы	• Файл в формате PDF с названием «final»

ПРИМЕР НАПОЛНЕНИЯ ПАПКИ МЕДИА



– Необходимо представить фотоизображение блюд и их ингредиентов

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

ПРИМЕР ТЕКСТОВОГО НАПОЛНЕНИЯ

Цветовая кодировка

КРАСНЫЙ — текст не берется в работу, используется для комментариев
ГОЛУБОЙ — текст заменить инфографикой/геометрическими фигурами/цифрами/символами
ЧЁРНЫЙ — текст обязательный к использованию

Лого

Школьники
ДОМ ЧАК-ЧАКА
Настольная игра

Студенты
МИССИЯ В СТАРО-ТАТАРСКОЙ СЛОБОДЕ
Сюжетный городской квест

Специалисты
ВИРТУАЛЬНЫЙ ДАСТАРХАН
Интерактивная игра

Карта ингредиентов

ИЗЮМ (КОРИНКА) (овощи/фрукты)

- Иконка/фотография: ИЗЮМ
- Игровая стоимость: 1 тэнге
- Текст:
  Сладкие «слёзы винограда» в губадии — символ радости и благополучия молодой семьи.

Карта блюд (Праздничное, 2 звезды):

ГУБАДИЯ

Свадебный пирог
Статус: Праздничное
Сложность: 2/5
Награда: 3 «Дана» + 5 тэнге (если подано на свадьбу)
(Иллюстрация: сочная, многослойная губадия в разрезе)

ИНГРЕДИЕНТЫ (должны быть «потрачены»):

- Тесто (юка) x2
- Рис (отварной) x1
- Изюм (коринка) x1
- Яйцо (куриное) x1 *(Считается базовым ингредиентом, есть у всех)*
- Курт (сухой творог) x1

СЕКРЕТ: если приготовлено с использованием МЕДА вместо сахара, получи +1 очко «Дан».

Сертификат на приготовление блюда в ресторане (физический):
[Логотип игры, ресторана и графика в татарском стиле]

СЕРТИФИКАТ
«ДОМ ЧАК-ЧАКА»

Настоящим удостоверяется, что
[ФИО участника/название команды]
прошел(ли) испытания на «Самого уважаемого шефа «Остаз» в Казани» и доказал(и) свое уважение к традициям татарской кухни.

Обладатель данного сертификата получает право
принять участие в мастер-классе по приготовлению свадебного пирога
«ГУБАДИЯ» и лично отведать его с ароматным чаем на травах
в ресторане «Tatar by Tubetey»

Мастер-класс проводит хранитель рецептов: Нариман Амраев
Дата использования: по предварительной записи
Код для бронирования:

Баннер игры-квеста для рекламы на сайте kvest-batl.ru
Сюжетный городской квест
Название:
«Тайна утерянного рецепта: Миссия в Старо-Татарской слободе»
Участники: 2-4 команды по 3-5 человек
Возраст: 10+
Время: 1.5–2 часа
Оплата: бесплатно (в честь Года единства народов России)
Цель игры:
Учитель команды молодых поваров, знаменитый аш-повар Остаз, перед уходом на покой спрятал в городе секретный рецепт своего венценосного блюда — *«Губадия»*. Чтобы его найти, нужно пройти путем ученичества: собрать ингредиенты, освоить техники и разгадать кулинарные загадки старейшин.
Кнопка: Бронировать

Интерфейс внутренних экранов мобильного приложения

ИНТЕРФЕЙС ЭКРАНА ПРИГОТОВЛЕНИЯ: СОБЕРИ ГУБАДИЮ

ЭКРАН 1/3: ПОДГОТОВКА ОСНОВЫ
Кнопка Назад ГУБАДИЯ Сложность 2 из 5 экран 1/3
ВРЕМЯ: 04:55 СЛОЕВ: 0/5
ИНГРЕДИЕНТЫ ДЛЯ СЛОЯ:
КОРОТ x2
РИС x1
ЯЙЦО x2
МОЛОКО x1
ДЕЙСТВИЕ: ПРИГОТОВИТЬ КОРОТ (слоеное тесто)
(Мини-игра: смешайте муку, масло, сметану, двигая тачпад по экрану круговыми движениями)

ЭКРАН 2/3: СБОРКА СЛОЕВ (ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПАЗЛ)
Кнопка Назад ГУБАДИЯ Сложность 2 из 5 экран 2/3
ВРЕМЯ: 3:55 СЛОЕВ: 4/5
1 слой (Корт — уложен)
2 слой (Рис — уложен)
3 слой Изюм — уложен
4 слой (Яйцо+молоко — готовится)
СЕЙЧАС: КРЕМ «КАЗ МАЕ» (5-й слой)
ЗАДАНИЕ: Правильная последовательность!
Перетащите ингредиенты в котел в порядке:
Тёплое молоко --> Яичные желтки --> Сахар --> Варить на медленном огне
Подсказка: «Помешивай ложкой по солнцу!»
КОТЁЛ: Слоты для перетаскивания
ПРОВЕРИТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

ЭКРАН 3/3: ВЫПЕЧКА И ПОДАЧА
Кнопка Назад ГУБАДИЯ Сложность 2 из 5 экран 3/3
ВРЕМЯ: 0:55 СЛОЕВ: 5/5
Готовность Прогресс выпечки: 92%
ТЕМПЕРАТУРА: 180°C
Кнопка УВЕЛИЧИТЬ Кнопка УМЕНЬШИТЬ
(Удерживайте для точной регулировки)
ВАЖНО: Не открывайте духовку раньше времени!
Кнопка ОТКРЫТЬ ДУХОВКУ Таймер: 01:15
Комментарий чат-бота:
«Ай, какая красота! Теперь смажь маслом и посыпь сахарной пудрой, как снегом!»
Кнопка СМАЗАТЬ МАСЛОМ Кнопка ПОСЫПАТЬ ПУДРОЙ
ФИНАЛЬНЫЙ ШАГ: Кому подадите Губадию?
ЖЕНИХУ И НЕВЕСТЕ +… очков
ВСЕЙ СЕМЬЕ +… очков

СЕБЕ, ЧТОБЫ ПРОДЕГУСТИРОВАТЬ +… очков
ЗАВЕРШИТЬ И ПОЛУЧИТЬ НАГРАДУ!

Рекламный плакат интерактивной цифровой игры о татарской кухне

Название игры: ВИРТУАЛЬНЫЙ ДАСТАРХАН
Наследие Остаза
РАЗГАДАЙ ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОД ТАТАРСКОЙ ВКУСНОТЫ
AR-квест по реальной Казани
VR-кухня великого Остаза
Живые стримы с хранительницами традиций
Кооперативные головоломки для команд
Цифровой сертификат от сообщества поваров
Твой телефон + наш сет = полное погружение
Первая общедоступная сессия — 20 мая 2026 года
Регистрируйся!
QR-код (Играть в digital-only)
Хэштеги: #ВиртуальныйДастархан #НаследиеОстаза #ЦифроваяКухня #ТатарскаяКулинария #VRКазань

Раскладка текста для финальной презентации

абвгдежзийклмнопрстуфхцчшщъыьэюя
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:,; ' " (!?) +-*/=