

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Регионального этапа Чемпионата по
профессиональному мастерству «Профессионалы»

Пензенской области 2023 гг.
компетенции
«Графический дизайн»
для основной возрастной категории
16-22 года

Время выполнения: 15 часов

Разработано:
Эксперт Методист

Вяльчина Алена Сергеевна

Главный эксперт

Пурганова Екатерина Владиславовна

Согласовано:
Работодатель

Кутылкина Ю. К.



Согласовано:
Менеджер компетенции

Филиппова О.С. _____

Модуль А. Разработка айдентики и брендинг

Время на выполнение модуля 3 часа

ИНСТРУКЦИИ

Создайте папку на рабочем столе под названием УУ_МодульА (где УУ обозначает номер вашей рабочей станции).

Эта папка должна содержать вложенные папки:

«Задание 1, Задание 2, Задание 3, Задание 4, Задание 5».

Вложенные папки должны содержать две папки:

- Папка с именем «оригинал» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка с названием «финал» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD

О компании

Мы проводим детские квесты, под названием «Мир иллюзий» Вы только представьте: целый час ваш активный и любознательный ребенок будет занят самыми интересными головоломками, загадками, лишь изредка прибегая к вашей помощи, а то и вовсе отстранив вас от дел, что позволит вам понаблюдать за своим чадом, погруженным в квест по уши. Это же просто отличный способ попасть всей вашей семье в сказку!

Поход в «Мир иллюзий» в реальности станет отличным подарком на день рождения вашему ребенку, ведь вы сможете взять с собой пару его верных друзей. Дети надолго запомнят это приключение, ведь сценарии детских квестов всегда уникальны и изобретательны.

«Мир иллюзий» – это динамическая игра на логику. Игрокам предполагается разгадать задачи и головоломки в рамках определенной тематики. В процессе прохождения квеста дети прилагают умственные усилия, узнают интересные факты, учатся работать в команде и принимать решения.

Цель компании - помочь всем детям проникнуть в мир тайн и приключений, испытав свои силы.

Детский квест имеет несколько форм:

- анимационное шоу;
- научное шоу;
- интерактивная викторина;
- выездной или локальный квеструм.

Выша задача - Разработать бренд для детских квестов, под названием «Мир иллюзий». Бренд компании должен быть выполнен в едином стиле минимализма с графическими элементами.

Предпочтение по цвету:

Используйте цвета, которые ассоциируются с деятельностью компании. Также хотелось видеть контрастные или насыщенные цвета. Недопустимы черный и оттенки черного цвета

Целевая аудитория: дети от 6 до 14 лет.

Задание 1. Разработка логотипа.

Вы должны создать логотип используя информацию, указанную выше.

Программа: Adobe Illustrator,

Обязательные элементы:

- Текст из файла «текст.docx»
- Композиция логотипа должна быть представлена в виде графического элемента с названием компании.
- Использование в логотипе до трех цветов.
- Логотип по ширине 100 мм

Технические ограничения:

- Формат А4 горизонтальное
- Одна версия логотипа RGB
- Одна версия логотипа CMYK
- Одна версия логотип 100K% black
- Треппинг по необходимости

Выходные файлы:

- EPS-файл для каждой версии логотипа (Лого_ RGB.eps, Лого_ CMYK.eps, Лого_ 100K% black.eps.)
- PDF-файл для каждой версии логотипа (Лого_ RGB.pdf, Лого_ CMYK. pdf, Лого_ 100K% black. pdf.)
- Один PDF-файл PDF/X -1 без меток (Лог_ все. pdf)
- Рабочий файлы

Задание 2. Правила использования логотипа.

Вам необходимо разработать правила использования логотипа для задания 1 для брендинга данной компании.

Программа: Adobe Illustrator.

Обязательные элементы:

- Логотип
- Иконка без текста
- Поведение логотипа на фирменном цвете
- Охранное поле логотипа
- Допустимый минимальный размер логотипа
- Гарнитура
- Палитра с кодами (Pantone, CMYK, RGB)
- Стилиобразующие элементы
- Дополнительные версии логотипа (минимум 2)
- Демонстрация неправильного использования логотипа (минимум 3)
- Дополнительные тексты (наименование представленных элементов)

Технические ограничения:

- Рабочий документ формат А3 (вертикально)
- Цвет: CMYK

Выходные файлы:

- Один файл PDF/X-1a «Правила использования логотипа.pdf» без меток реза и блидов
- Один рабочий файл

Задание 3. Визитка

Вам необходимо разработать дизайн визитки несколько вариантов 2 или 3 в одинаковом стиле, но с разной авторской графикой или стилиобразующими элементами.

Программа: Adobe Illustrator

Обязательные элементы:

- Логотип из задания 1
- Текст из файла «текст.docx»
- Стилиобразующие элементы или авторская графика

Технические ограничения:

- Формат 90 x 50мм
- Цвет CMYK 4+0

- Обрез 3 мм
- ICC Профиль: Coated FOGR39

Выходные файлы:

- Файл PDF/X-3 «визитка.pdf» (с блидами, метками реза)
- Рабочий файл

Задание 4 Вывески

Вам необходимо разработать дизайн вывески для компании «Мир иллюзий»

Программа: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

Обязательные элементы:

- Логотип из задания 1
- Можно использовать стилеобразующие элементы или авторская графика
- Данный дизайн должен быть размешен на мокапи

Технические ограничения:

- Формат 1/3
- Цвет CMKY
- Обрез 3 мм
- Разрешение 250 ppi
- ICC Профиль: Coated FOGR39

Выходные файлы:

- Файл в формате PDF/X-3 «визитка.pdf» (метками реза, выпуски за обрез)
- Один TIFF «мокап вывески.tiff»
- Один рабочий документ

Задание 5. Презентация бренда

Вам необходимо разработать презентацию фирменного стиля компании, которая будет представлена.

Обязательные элементы:

- Правила использования логотипа. (Задание 2)
- Визитка (Задание 3)
- Мокап вывеска (Задание 4)
- Поясняющий текст (наименование представленных элементов)

Технические ограничения:

- Формат А3 вертикальный
- Цвет: CMYK
- ICC Профиль: Coated FOGRA27

Выходные файлы:

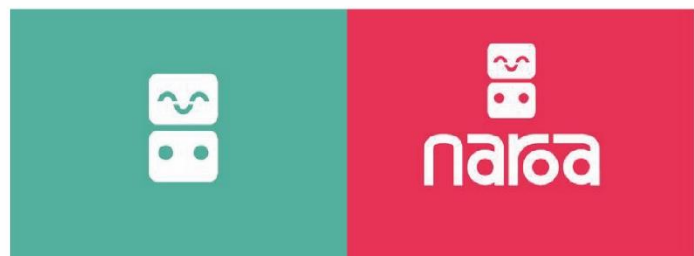
- Файл в формате PDF/X-1 «Презентация.pdf» (без каких-либо меток)
- Один рабочий документ
- Распечатанная и с макетированная презентация на листе А3.

Референс для логотипа



ANTES

DEPOIS



Текст

Все текст написанным синим цветом не использоваться в тексте

Задание 1.

Мир иллюзий

Задание 3.

Задание 3.

Телефон: +7 (800) 555-28-70

Почта: mail@mir-illusions.ru

Сайт: <https://mir-illusions.ru>

ВК: https://vk.com/mir_illusions_ru

Мокан



Модуль Б. Дизайн многостраничных изданий и интерактивных продуктов

Время на выполнение модуля 3 часа

Модуль Б. Дизайн многостраничных изданий и интерактивных продуктов

Время на выполнение модуля 3 часа

ИНСТРУКЦИИ

Создайте папку на рабочем столе под названием УУ_Модуль Б (где УУ обозначает номер вашей рабочей станции).

Эта папка должна содержать вложенные папки:

«Задание 1-2, Задание 3».

Вложенные папки должны содержать две папки:

- Папка с именем «оригинал» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка с названием «финал» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Московский Музей «Гараж» издает книги, посвященные современному искусству и культуре, проблемам инклюзии и музеологии, а также биографии директоров музеев и художников. Кроме того, Музей публикует каталоги выставок, научные исследования.

Внутри издательской программы существует несколько серий, которые отражают направления работы Музея:

- серия «Советский модернизм» об архитектуре 1950–1990-х годов в крупных городах России и СНГ;
- серия Garage Dance, посвященная истории современного танца;
- серия Garage Screen, изучающая формы и типы киноязыка;
- серия «Современная критическая мысль», в которой выходят книги, перевернувшие научный, культурный и социально-политический ландшафт XX и XXI веков;
- «Директорская серия» с биографиями и автобиографиями директоров художественных музеев;

Издательство хочет расширить свою книжную серию и ввести в продажу новую линейку книг «Garage Design», книги данной серии будут посвящены дизайну и дизайнерам.

Первой книгой серии станет «Шрифты и их построение», авторства Писаревского Д. А.

Давид Абрамович Писаревский — шрифтовой дизайнер, каллиграф, специалист по стенографии. Педагог, автор книг по шрифтам, стенографии и прописей, а также книг по бухгалтерии, издававшихся в СССР 1920-1930 годы.

Настоящее издание является воспроизведением книги выпущенной в 1927 году в Ленинграде. Этот сборник дает материал по вопросу о писаном шрифте и методах его построения. Задачей альбома является дать живой материал о шрифте и творческом его применении и развитии. В нем собраны различные (орнаментированные, каллиграфические, титульные, брусковые, рубленые и др.) шрифты, созданные ведущими графиками Ленинграда.

Выша задача – Разработать интерактивный дизайн обложки и внутреннего блока книги «Шрифты и их построение», авторства Писаревского Д. А. Макет должен быть оформлен шрифтовой композиция, коллаж.

Предпочтение по цвету: Используйте сочные цветовые оттенки, которые сразу приковывают взгляд.

Целевая аудитория: Книга представляет интерес для учащихся и студентов художественных учебных заведений, а также для всех, кто интересуется шрифтовой графикой.

Задание 1: разработать дизайн обложки

Основная программа: Adobe InDesign

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

Обязательные элементы:

- Текст 100% «Текст. модуль Б .docx»
- Коллаж или шрифтовой композиция
- Авторская графика

Технические ограничения:

- Размер страницы 644 X 910 пикс.
- Цветовой режим: RGB
- Разрешение 96 ppi

Задание 2: разработать дизайн внутреннего блока

Вам необходимо разработать внутренний блок книги «Шрифты и их построение» (5 страниц)

Основная программа: Adobe InDesign

Вспомогательная программа: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

Обязательные элементы:

- Текст 100% «Текст. модуль Б .docx»
- Коллаж, шрифтовой композиция или полная отрисовка предложенных вариантов
- Авторская графика
- Автоматическая колонтитулы
- Автоматическая колонцифра
- Сноска

Технические ограничения:

- Размер страницы 644 X 910 пикс.
- Стили абзаца
- Стили символов
- Использование шаблона страниц
- Сноска
- Модульная сетка
- Цветовой режим: RGB
- Разрешение 96 ppi
- Adobe RGB 1998

Выходные файлы для Задание1 и Задание2:

- Итоговая папка с архивом задания (все исходные файлы) упакованная при помощи рабочей программы с именем «книга»
- Файл PDF интерактивная версия с именем «книга»

Задание 3. Презентация

Вам необходимо разработать презентацию книги, которая будет представлена.

Обязательные элементы:

- Задание 1
- Задание 2

Технические ограничения:

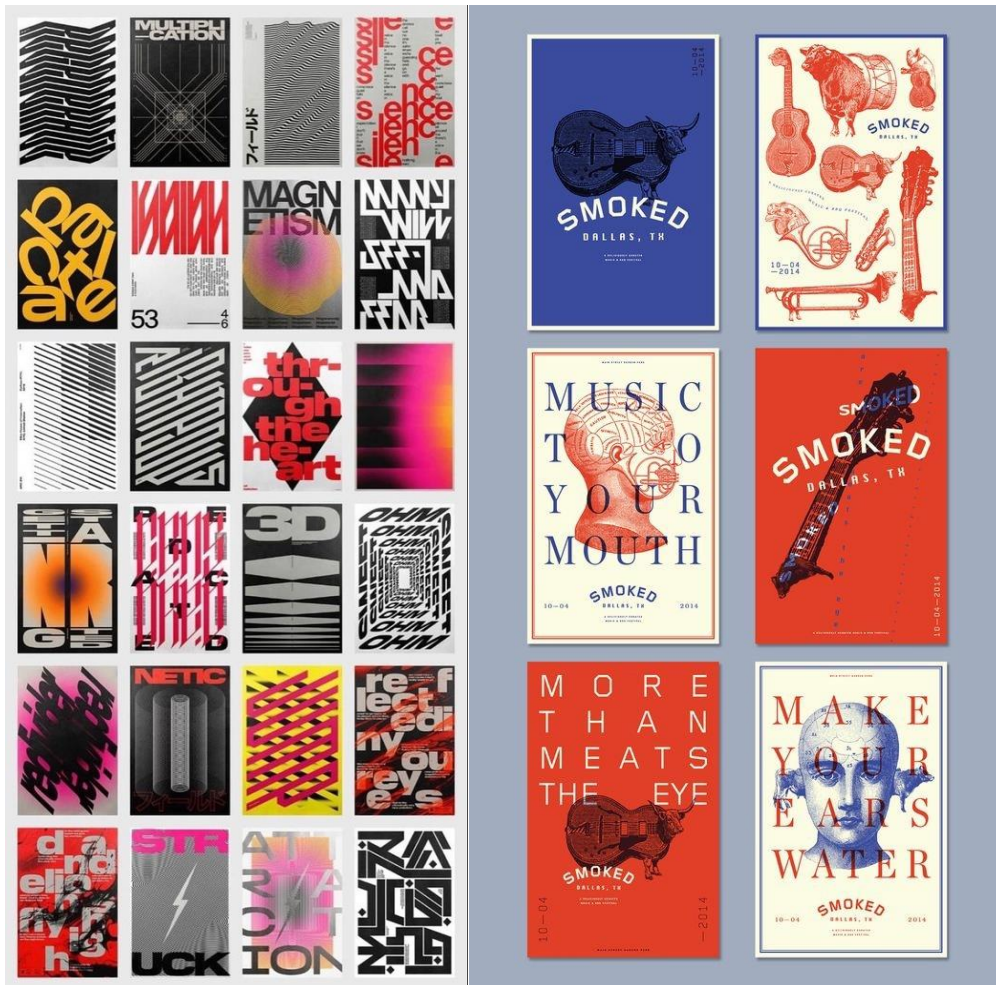
- Формат А3 вертикальный
- Цвет: CMYK
- ICC Профиль: Coated Fogra39 (ISO 12647-2:2004).

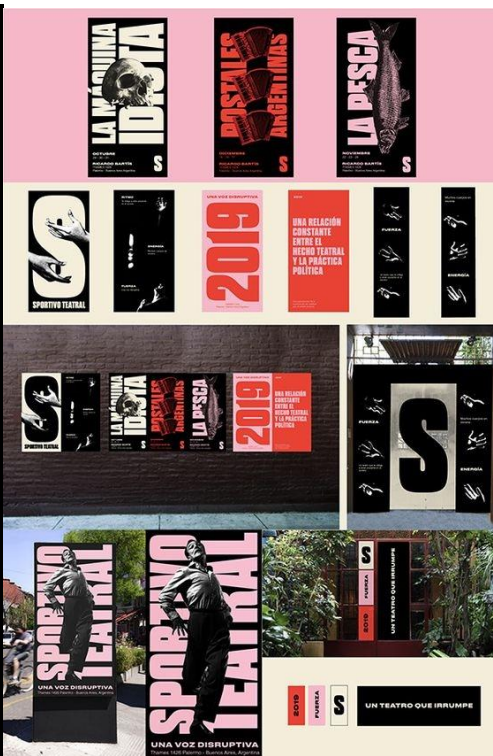
Выходные файлы:

- Файл в формате PDF/X-1 «Презентация.pdf» (без каких-либо меток)
- Один рабочий документ

– Распечатанная и с макетированный экземпляр.

Референс для книги







ashdecor.livemaster.ru

Текст

Весь текст написанный синим цветом не используется в тексте!

Задание 1.

Шрифты и их построение

Автор

Д. А. Писаревский

Задание 2.

Применения шрифта к книжной графике.

Во всех отраслях графического искусства, связанных с печатным делом, шрифт играет столь важную роль, что его можно считать краеугольным камнем графики. Особенно существенно значение шрифта в книжно-графической области, где он является основным элементом композиции во всех случаях, за исключением иллюстрации виньеток (а иногда и в последних). Обложка, титульный лист, заставка (с надписью), издательская марка, книжный знак - все эти виды книжной графики тесно связаны со шрифтом, все они имеют те или иные надписи. Не менее существенную роль играет шрифт в официальной государственной графике (денежные знаки, почтовые марки), в промышленной графике (этикетки, календари, торговые марки и пр.) и в плакате. И, хотя книжная графика, как таковая, имеет свои собственные принципы и каноны, композиция шрифта является проблемой и широчайшего и художественного значения, охватывающее все разновидности графического искусства, а не только область книги. Владеть построением букв, изучить шрифты всех стилей и достигнуть технического мастерства в их воспроизведении еще недостаточно для того, чтобы стать художником-графиком, изобретательно и свободно создающим многообразные графические произведения. Необходимо еще осознать все способы оформления того или иного графического задания, все типичные особенности этого задания и соответствующие композиционные и стилистические возможности.

Отличным шрифтовиком нужно признать и М. Кирнарского, прямого продолжателя традиций Нарбута.

В нашем издании воспроизведены две обложки Кирнарского (в две краски), представляющие декоративно-шрифтовой тип, т. е. имеющие, кроме шрифта, декоративные обрамления.

Исключает ли шрифтовая обложка всякую сюжетность? Имеются примеры так!х обложек, где шрифт не только разукрашен тем или иным способом

(декоративный тип), но где он играет явно символическую или даже иллюстрационную роль. Таковы, например, стилизованные шрифты на обложках - „Арабские сказки" раб. С. Симховича, 1923 г., „Путешествие -в Веймар" (М. Шагинян) раб. Н. Лансере, 1923 г., „Проблемы востока" Г. Сафарова, „Борис Годунов" Пушкина, „Евреи" А. Тюменева и др.



Построение шрифта Дюрера

(перевод с немецкого А. Н. Фоминой).-сноска

[Сноска](#)

Примечание редактора: Этот перевод сделан из книги: Al B r e s c h t D i i r e r. Underwearning der Messing. Heransgegeben von Alfred Peltzer. Mi.inchen. 1908, любезно предоставленной редактору Г. И. Лурье

Часто приходится делать шрифт на столбах, башнях и высоких стенах, поэтому, кто хочет писать на башне так, чтобы верхнюю, строчку букв можно было бы прочесть та, же легко, как и нижнюю, тот должен сделать ее наверху крупнее, чем внизу, следующим образом: поставь свое лицо на таком расстоянии от башни и на такой высоте, как ты хочешь. Пусть это будет точка с. Сделай тогда треугольник abc так, чтобы сторона ab была высотой башни или стены, на которой ты хочешь писать. Из точки с проведи циркулем дугу bc в треугольнике и раздели на столько

одинаково отстоящих друг от друга отрезков, сколько строчек нужно написать. Затем проведи из точки с лучеобразные линии через все точки дуги b, c до прямой, обозначающей высоту башни или стены. После этого проведи горизонтальные линии из этих точек по стене башни. Между этими линиями ты и должен располагать свой шрифт. Это построение покажет тебе, насколько верхние строчки должны быть крупнее нижних. Но если ты по длинной линии ab хочешь делить короткую, продолжи все линии по направлению к точке с и отрежь их до пересечения с вертикальной fg. Таким образом f, g будет разделена пропорционально делению 10 на ab, которой она параллельна.

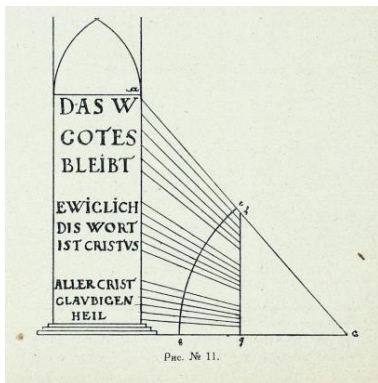


Рис. № 11.

При увеличении надписи вертикаль помещается впереди а Б, а при уменьшении - позади.

Такие деления применяются не только для написания букв, но и в других случаях. Этот способ пригоден, когда хотят украсить высокую башню во всех этажах изображениями так, чтобы верхние казались одинаковыми с нижними.

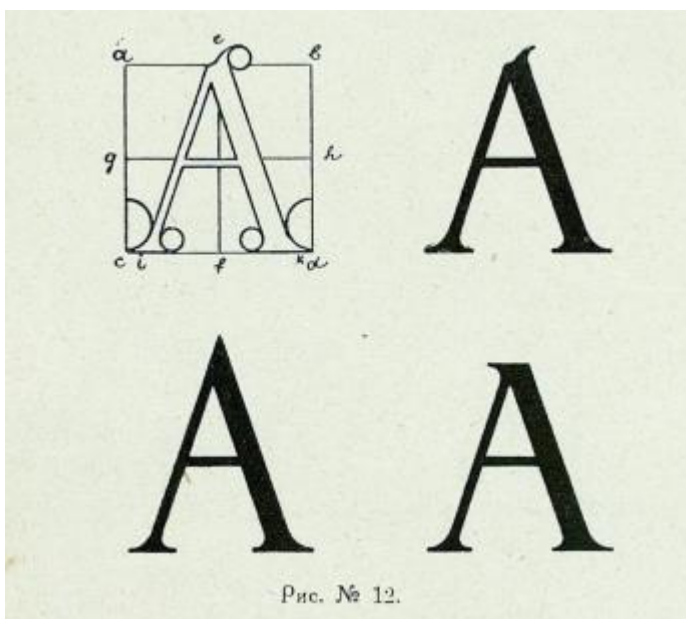
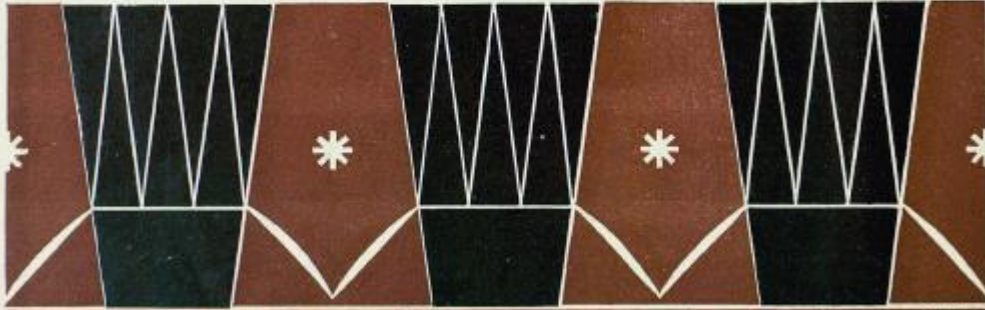


Рис. № 12.

РАВИН ДРАНАТ ТАГОР

ЧЕТЫРЕ



ГОСИЗДАТ

Модуль В. Дизайн полиграфической рекламной продукции

Время на выполнение модуля 2 часа

Инструкция

Создайте папку на рабочем столе под названием УУ_МодульВ (где УУ обозначает номер вашей рабочей станции). Эта папка должна содержать вложенные папки:

- Задание 1, Задание 2. Вложенные папки должны содержать две папки:

Папка с именем «оригинал» должна содержать все файлы, которые используются для работы.

- Папка с названием «финал» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

- Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD.

Описание проекта

Изучение программирования становится все более доступным благодаря непрерывному росту количества онлайн ресурсов, которые помогают в этом всем желающим. Плюс таких ресурсов — в неограниченном количестве знаний, которые они могут дать и в высокой квалификации преподавателей.

«HTML –Академия» — лекции и курсы для веб-разработчиков разного уровня подготовки. Курсы для каждого, кто хочет окунуться в мир вёрстки и программирования или уже имеют базовые знания и хотят углубить их. Учебные тренажёры помогут освоить веб-технологии и создать сайт, а профессиональные курсы подготовят к старту карьеры в IT.

Приложение специализирующаяся на изучении дизайна, языков программирования.

Приложение обладает рядом преимуществ: Интуитивно понятный интерфейс для всех типов пользователей, все домашние задания собраны в одном разделе, удобные фильтры и функционал по предоставлению обратной связи. Здесь есть тест способностей и полноценная система наград, увлекательные статьи и видео ролики.

Приложение позволяет соревноваться с другими участниками в мастерстве программирования. В «HTML –Академия» есть все самые популярные языки программирования, поэтому участвовать в челленджах сможет каждый.

На сайте представлены как платные так и бесплатные курсы.

Для того что бы повысить лояльность и вовлеченность пользователя в приложение, помочь познакомить пользователя с интерфейсом приложения компании необходим маскот. Он выступает лицом приложения

В 2023 году разработчики приложения учувствуют в конференции HighLoad++. На конференции будет представлен коронер где каждый желающий будет иметь возможность поближе познакомиться с деятельностью компании в том числе, протестировать приложение «HTML –Академия».

Поэтому компании необходимо разработать печатную рекламную продукцию в виде плаката.

Целевая аудитория: Подростки, студенты, специалисты желающие повысить свои навыки. Мужчины и женщины ведущие активны образ жизни, свободно владеющие компьютером и мобильными технологиями. Имеющие минимальные навыки программирования.

Ключевые слова: Технологии, знание, программирование

Программа: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop.

Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD

Задание 1.

Ваша задача- разработать «очеловеченный» маскот для онлайн приложения HTML Academy. Маскот -должен изображать эмоцию радости и дружелюбия.

Обязательные элементы

1. Разработать маскот компании;
2. Авторская графика;

Технические ограничения

1. Формат листа: А3 (вертикальный).
2. Цвета: CMYK.
3. Выпуски под обрез 5 мм.
4. ICC Профиль: Coated Fogra39 (ISO 12647-2:2004).
5. Трепинг (0,25pt) и оверпринт при необходимости.

Выходные файлы

1. Файл pdf/x-4:2010 «Плакат.pdf» .
2. Рабочий фал.

Задание 2.

Разработать рекламный плакат с использование маскота разработанного в задании 1.

Обязательные элементы

1. Разработанный в задании 1 маскот компании;
2. Авторская графика;
3. Обязательный текст (из папки Медиа_В);
4. Фото из предложенных (из папки Медиа_В), формат СМҮК ;
5. QR-код. Тип-гиперссылка на веб страницу.

Технические ограничения

1. Формат листа: А3 (вертикальный).
2. Цвета: СМҮК.
3. Выпуски под обрез 5 мм.
4. Разрешение изображений 270 dpi.
5. ICC Профиль: Coated Fogra39 (ISO 12647-2:2004).
6. Трепинг (0,25pt) и оверпринт при необходимости.

Выходные файлы

1. Файл pdf/x-4:2010 «Плакат.pdf» с метками реза метками приводки, блиды и цветовыми шкалами.
2. Распечатанная и смакетированная работа на А3

Модуль Г. Дизайн упаковочной продукции

Время на выполнение модуля 3 часа

Инструкция

Создайте папку на рабочем столе под названием УУ_МодульГ (где УУ обозначает номер вашей рабочей станции). Эта папка должна содержать вложенные папки:

- Задание 1, Задание 2, Вложенные папки должны содержать две папки:
Папка с именем «оригинал» должна содержать все файлы, которые используются для работы.
- Папка с названием «финал» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.
- Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD.

Описание проекта

Ежегодно на земле обнаруживается около 1,4 тыс. тонн использованной жевательной резинки. Это не может не сказаться на экологии. Известный бренд производящий жевательную резинку совместно с дизайнером обуви бренда «KIPRI»- создали лимитированную серию кроссовок с добавлением переработанной жевательной резинки. Всего на рынок вышло 320 пар, и их получают самые активные участники акции. Упаковка для данной продукции так же отвечает целям акции. Она выполнена из переработанных и эко разлагаемых материалов.

Почему именно кроссовки? Кроссовки - этот вид обуви который изготавливают специально для жаркой или утепленные для холодной погоды. Производители постоянно внедряют новые технологии и делают кроссовки еще более комфортной обувью.

Бренд «KIPRI»-молодой и амбициозный бренд обуви, специализирующийся в первую очередь на кроссовках.

Ассортимент «KIPRI» состоит из нескольких десятков моделей кроссовок для мужчин, женщин и детей. Основное направление марки — удобная, стильная уличная обувь. Данная обувь не переназначена для занятий спортом.

Бренд рассчитан на тех кто любит комфорт и в тоже время стильный, броский дизайн. Для тех кто хочет выделиться из толпы.

Продукцию бренда «KIPRI» отличает: качество материалов, удобство, внешний вид, а так же колорации с современными художниками.

Целевая аудитория: Мужчины и женщины ведущие активны образ жизни, предпочитающие определенный стиль в обуви и одежде с высоким достатком.

Коллекционеры. Люди следящие за окружающей средой, Следящие за современными трендами в уличной моде.

Ключевые слова: Стиль, уличный стиль, ярко, модно.

Программа: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Задание 1.

Ваша задача разработать коробку для пары кроссовок, цельная, многофункциональная, с цельным дном, с вырубкой, с дополнительным элементом в виде ручки.

Обязательные элементы

1. Логотип;
2. Авторская графика в одном из представленных стилей;
3. Обязательный текст (из папки Медиа_Г);
4. QR-код 25x25 мм
5. Таблица.
6. Упаковка должна быть адаптирована под размеры кроссовок: Высота 10 см., ширина 10 см., длина 30 см.

Технические ограничения

1. Цвета: CMYK 4+0;
2. Выпуски под обрез 5 мм;
3. ICC Профиль: Coated Fogra39 (ISO 12647-2:2004);
4. Линии вырубки (dieline) и сгиба (fildline) любые плашечные цвета на слоях под таким же названием;
5. Толщина всех линий 0,25 пт; вырубка - сплошная, сгиб – пунктир 2пт на 2 пт; клей 0,25 пт;
6. Линия высечки (dieline). Создайте для нее отдельный слой под названием «dieline» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% magenta);
7. Линия сгиб (fildline). Создайте для нее отдельный слой под названием «Fildline» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% blue)
8. Клей. Создайте для нее отдельный слой под названием (Glue) и цвет под таким же названием (spotcolor, yellow, 65%).
9. Трепинг(0,25 пт)и оверпринг при необходимости.

Выходные файлы:

1. Файл pdf/x-4:2010 «упаковка.pdf» со всеми типографическими метками, линиями сгиба (fildline) , линиями высечки (dieline), клей (Glue), на отдельных слоях метки приводки, цветовые шкалы.
2. Макет упаковки должна быть распечатана на формате А3 и смакетирована. Дно упаковки должно содержать номер рабочей станции.





Текст для таблицы

Мужские кроссовки

RUS 38 39 39,5 40 41 41,5 42 43 43,5 44 45 45,5

Женские кроссовки Adidas

RUS 35,5 36 37 37,5 38 39 39,5 40 41 41,5 42 43

Время на выполнение модуля 3 часа

Инструкция

Создайте папку на рабочем столе под названием УУ_Модуль1 (где УУ обозначает номер вашей рабочей станции). Эта папка должна содержать вложенные папки:

- Задание 1. Вложенные папки должны содержать две папки:

Папка с именем «оригинал» должна содержать все файлы, которые используются для работы.

- Папка с названием «финал» должна содержать все конечные файлы как это требуется в задачах.

- Допустимы только следующие форматы файлов .TIFF / .EPS / .AI / .PSD / INDD.

Описание проекта

Программирование — это процесс создания программ (программного обеспечения). Для этого программисты пишут исходный код на одном из языков программирования. Существует более 300 языков программирования, но для успешной карьеры можно выбирать из десяти самых популярных.

Изучение программирования становится все более доступным благодаря непрерывному росту количества онлайн ресурсов, которые помогают в этом всем желающим. Плюс таких ресурсов — в неограниченном количестве знаний, которые они могут дать и в высокой квалификации преподавателей.

— лекции и курсы для веб-разработчиков разного уровня подготовки. Курсы для каждого, кто хочет окунуться в мир вёрстки и программирования или уже имеют базовые знания и хотят углубить их. Учебные тренажёры помогут освоить веб-технологии и создать сайт, а профессиональные курсы подготовят к старту карьеры в IT.

Приложение специализирующаяся на изучении дизайна, языков программирования.

Приложение обладает рядом преимуществ: Интуитивно понятный интерфейс для всех типов пользователей, все домашние задания собраны в одном разделе, удобные фильтры и функционал по предоставлению обратной связи. Здесь есть тест способностей и полноценная система наград, увлекательные статьи и видео ролики.

Приложение позволяет соревноваться с другими участниками в мастерстве программирования. В «HTML –Академия» есть все самые популярные языки программирования, поэтому участвовать в челленджах сможет каждый.

На сайте представлены как платные так и бесплатные курсы.

В ходе проверки знаний корректирует ответы обучающегося. «HTML – Академия» - предлагает статистику правильности выполнения заданий. Возможно установить индивидуальную цель для ежедневного изучения.

Ваша задача — Разработать прототип мобильного приложения для онлайн курсов

Предпочтение по цвету: Используйте цвета, которые ассоциируются с деятельностью компании. Недопустимы: серый и зелёный цвет.

Целевая аудитория: Подростки, студенты, специалисты желающие повысить свои навыки. Мужчины и женщины ведущие активны образ жизни, свободно владеющие компьютером и мобильными технологиями. Имеющие минимальные навыки программирования.

Ключевые слова: Технологии, знание, программирование

Задание 1. Разработка прототипа мобильного приложения.

Программы: Adobe XD, Adobe Photoshop.

Обязательные элементы

- Логотип (из папки Медиа_Д).
- Обязательный текст (из папки Медиа_Д).
- Авторская графика.
- Анимационные элементы минимум два.
- Модульная сетка .

Экраны приложения

Вход в приложение:

- Форма пароль
- Форма логина
- Кнопка Войти
- Маскот разработанный в модуле В

Главный экран

- Кнопка каталог.
- Кнопка уроки.
- Поиск.
- Кнопка Профиль.
- Логотип (из папки Медиа_Д).

- Авторская графика.

Каталоги:

- Выпадающий список. (Текст из папки Медиа_Д)
- Кнопка загрузить.
- Кнопку пройти тест.

Уроки

- Видео из папки Медиа_Д

Профиль

- Кнопка на главный экран
- Фото профиля (64x64 px), ФИО
- Авторская графика

Технические требования:

- Размеры 1080x1960 ppx вертикальный, три экрана в одном файле
- Режим RGB
- Разрешение 72 ppi
- Стили символов
- Компоненты
- Цвета
- Adobe RGB 1998

Выходные файлы:

- Запись экрана интерактивного приложения, 25-30 секнд
- По одному PNG на каждый экран мобильного приложения.
- 1 финальная презентация композиция формата А3 из пяти экранов
- Композиция должна быть сохранена в формате PDF для цифровой печати под названием «Печать» в папке «Финал»

Логотип



HTML
Академия

Текст

У вас есть возможность учиться всем языкам программирования в удобном приложении.

Выпадающий список.

- Мои курсы
- Новые курсы
- Статьи