

**ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП****ЭКЗАМЕНАЦИОННОЕ ЗАДАНИЕ****ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ»****(НАПРАВЛЕНИЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»)****ВАРИАНТ 1.****Разработка фирменного стиля тематического музея**

Введение. Тематический музей объявил конкурс на разработку фирменного стиля (логотип, шрифт, цвета, элементы стиля, носители стиля) и маркетинговое представление (анимация логотипа).

Вам необходимо разработать элементы фирменного стиля, разместить на носителях и представить на дизайн-макет (предоставленном шаблоне) в соответствии с тематикой/направленностью музея, а также разработать простую анимацию логотипа.

Тематика музея (на выбор):**1. Музей Бабочек (музей природы)**

Описание: собрание наиболее полных в мире экспозиций, знакомящих посетителей с историей флоры и фауны Земли.

2. Экспериментариум (музей техники, изобретений, занимательных наук)

Описание: в выставочных залах музеев вы познакомитесь с историей изобретений техники, устройством окружающего мира, физикой различных явлений природы.

Первое правило таких музеев гласит: «Трогай экспонаты, экспериментируй, испытывай, делай опыты!»

1 часть задания: Разработать элементы фирменного стиля для тематического музея и разместить их на носителях (обложка блокнота, значок). Все продукты разработки фирменного стиля разместить на одном дизайн-макет (шаблоне).

Целевая аудитория: в зависимости от профиля музея.

Ваша задача – разработать элементы фирменного стиля музея, определить фирменные цвета, шрифт, разработать логотип, графические, стилевые элементы, создать паттерн; выполнить дизайн обложки блокнота и значка в соответствии с профилем музея в графическом редакторе векторной графики и разместить все на предоставленном шаблоне дизайн-макета (макет шаблона скачать в материалах к заданию). В процессе работы над дизайном элементов фирменного стиля участник может сам создавать авторские векторные изображения, разрабатывать шрифты, разрабатывать логотип, графические, знаковые, буквенные элементы, паттерны.

Также можно использовать предложенные материалы (клипарты). Использование готовых материалов может быть лишь в качестве основы с последующим изменением формы, цвета, шрифтовой гарнитуры, трассировкой и т.д.

Простое копирование элементов не является авторским решением и не будет оценено.

Вспомогательные элементы для задания – **КЛИПАРТЫ** и **МАКЕТЫ**.

**Обязательные элементы дизайн-макета.****Элементы фирменного стиля:**

- логотип (знаково-шрифтовой);
 - черно-белый (без градиентов и прозрачности);
 - цветной не более 5 цветов, включая фон (без градиентов и прозрачности).
- фирменные цвета;
- фирменный шрифт;
- паттерн.

Элементы дизайна:

- обложки блокнота;
- значок.

Технические требования:

- разместить все элементы на предоставленном шаблоне дизайн-макета;
- использовать в разрабатываемых элементах фирменного стиля не более 5 цветов (без градиентов и прозрачности);
- цветовой режим: цвета CMYK;
- шрифты перевести в кривые;
- используемые изображения (клипарты) должны быть переработаны в векторную графику;
- форматы используемых изображений: psd, .ai, .eps, .jpeg, .png, pdf;
- размер итогового файла A4;
- цифровой формат итогового файла: *.pdf не более 10 МБ;
- название итогового файла: **Фамилия участника_Имя участника_дизайн-макет_фирменный стиль.**

2 часть задания: Создать простую зацикленную gif-анимацию (не более 10 секунд), используя логотип или любые другие элементы фирменного стиля музея.

Примеры вариантов (один/два на выбор):

- Движение из одного угла в другой.
- Мигание.
- Вращение.
- Изменение цвета.
- Трансформация, масштабирование.
- Собрать/разобрать из элементов.

Технические требования:

- формат файла GIF;
- продолжительность не более 10 сек.;
- цикличность анимации;
- разрешение 72 dpi;
- цветовой режим: RGB;
- название итогового файла: **Фамилия участника_Имя участника_ gif-анимацию_фирменный стиль.**

Рекомендуемые программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, GIMP, Inkscape.

Итоговые файлы необходимо разместить в личном кабинете в отведённом для ответов месте.



Справочные материалы:

Графический дизайн - язык проектирования идей с визуальным и текстовым контентом.

Фирменный стиль - набор цветовых, графических, словесных, типографических, дизайнерских постоянных элементов (констант), обеспечивающих визуальное и смысловое единство товаров (услуг), всей исходящей от компании информации, её внутреннего и внешнего оформления.

Стиль - обобщенный образ, единство средств выразительности и творческих приемов.

Основные элементы фирменного стиля: товарный знак; логотип; фирменный блок; фирменный лозунг (слоган); фирменная гамма цветов; фирменный комплект шрифтов; прочие фирменные константы.

Фирменный цвет (цвета) - является важнейшим элементом фирменного стиля. Цвет делает элементы фирменного стиля более привлекательными и узнаваемыми.

Фирменный комплект шрифтов - может подчеркивать различные особенности образа, вносить свой вклад в формирование фирменного стиля. Шрифт может восприниматься как «мужественный» или «женственный», «легкий» и «тяжёлый», «элегантный» или «грубый», «прочный», «деловой» и т.п.

Носители фирменного стиля - это предметы, на которых в реальной жизни будут нанесены логотип и другие элементы фирменного стиля (например, визитка, бейджик, значок).

Типографика - искусство оформления печатного текста, базирующееся на определённых, присущих конкретному языку правилах, посредством набора и вёрстки.

Логотип - уникальный графический знак, эмблема или символ, который используется для узнавания бренда и является ключевым элементом фирменного стиля компании, организации, продукта или спортивной команды.

Анимированный логотип - приведение в движение всего логотипа или его частей, это способ привлечь внимание к компании, повышающий узнаваемость бренда. Анимация способна коротко рассказать о компании.

Паттерн - это бесшовный узор с повторяющимися элементами.

Композиция - составление целого из частей.

Клипарт (от англ. clip art) - набор графических элементов для составления целостного графического дизайна. Клипартом могут быть как отдельные объекты, так и изображения (фотографии, рисунки и т.д.) целиком. Клипарт может быть представлен в любом графическом формате. На основе клипартов можно создавать свои собственные дизайнерские работы.