КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Школьники»

Компетенция: graficheskiy-dizayn-o

Выдержка из официального конкурсного задания, опубликованного на abilympics-russia.ru (раздел «Компетенции 2026»).
Страницы источника, относящиеся к категории, приведены далее в исходном виде.

Собрано автоматически: Региональный центр Абилимпикс республики Башкортостан.

	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;