

Графичен дизайн

Обща информация и правила за категория "Графичен дизайн"

Участниците в категория „Графичен дизайн“ се състезават в изработката на комуникационни материали по зададена тема. Те могат да бъдат лого и/или визуална идентичност, печатни материали (*визитка, плакат, флаер, билборд, дупляна, информационни табели и други нестандартни формати*, постове за социални мрежи и т.н. Темата и конкретната задача се изготвя от журито на състезанието и се научава в деня за работа.

Целта на състезанието е всеки участник да премери дизайн уменията си с другите участници и да получи реален поглед върху целия процес по изработката на комуникационни материали, представени от професионалисти с дългогодишен опит.

Задача

За успешното реализиране на задачата, журито и менторите подбират актуална тема, съобразена с участниците, техните предполагаеми умения и общи интереси.

В деня на състезанието всички участници получават задачата си под формата на борд или документ със съдържание, необходимо за темата им. Целта е да се симулира максимално реалната обстановка и професионален, като в същото време всички участници биват поставени пред равни условия и входяща информация, с която да работят.

Задачата от 2022

От тук можете да разгледате/изтеглите задачата от миналата година:

<https://tinyurl.com/AMTISGDESIGN2022>

Журито и менторите съблюдават целия процес по изработка на дизайнните, като помагат и напътстват участниците при нужда през цялото време.

Всеки участник разполага с точно **7 часа** за изпълнение на задачата. В края на състезанието, всеки участник прави публично представяне (защита) на изработения от него дизайн пред журито, като получава конкретни коментари и напътствия. По този начин всеки участник получава професионална обратна връзка и разбира ясно и точно какви грешки е допуснал и как може да ги коригира.

Софтуер за изработка

Препоръчителни софтуери за работа са **Photoshop, Illustrator** и други от *Adobe* пакета, съобразени с целите на изходните материали, тъй като те са наложени като стандарт от професионалистите навсякъде по света.

Изходните ресурси, които журито ще оценява са експортирани файлове във формат (**.jpg**) или (**.png**) и/или презентации. Ще бъдат дадени обяснения в деня на състезанието.

За нас е много важно участниците да получават най-актуалната информация от бранша.

Полезни ресурси

За да можете да се подготвите по-добре за състезанието сме подбрали кратка библиотека с ресурси, които може да използвате, за да опресните или натрупате знания.

Дизайн принципи

- <https://medium.muz.li/gestalt-principles-in-ui-design-6b75a41e9965> - Гещалт принципи
- <https://www.youtube.com/watch?v=a5KYIHNKQB8> - Композиционни принципи

Цветознание

- https://www.youtube.com/watch?v=_2LLXnUdUIc - Теория на цветовете
- <https://coolors.co> - Генератор на цветови палитри
- <https://mycolor.space> - Генератор на цветови палитри спрямо 1 цвят
- <https://color.adobe.com> - Генератор на цветови палитри

Типография*Винаги проверявай лицензите преди да ползваш

- https://www.youtube.com/watch?v=WzVl_ATHUQ0 - Основи на типографията
- <https://www.fontfabric.com/blog/history-and-evolution-of-typography-fonts-timeline/> - История и еволюция на типографията
- <https://fonts.google.com> - Google Fonts
- <https://www.fontfabric.com> - Fontfabric
- <https://fontbundles.net/free-fonts> - FontBundles
- <https://www.downloadfonts.io> - Download Fonts

Полезни YouTube канали:

- <https://www.youtube.com/user/TheSkoolRocks> - the Futur
- <https://www.youtube.com/user/ToBelgium> - Ethan Becker
- <https://www.youtube.com/channel/UCzXRWMgtT6q5w7LJ29bZJdA> - GloryArt (BG)
- <https://www.youtube.com/user/spov123> - Svilen Petrov (spovv) (BG)
- <https://www.youtube.com/channel/UC5xeXm8nPfaKbC1BmlGnmTA> - Ivan Savkov (BG)
- https://www.youtube.com/channel/UCZ4rNwEuE_Z5_KqkRiFnHAA - embrand.me (BG)

Жури и ментори в категорията

**Георги
Ангелов**

Ботьо

Предварителни критерии *

1. Дизайн принципи.

Йерархия (типографска, визуална, цветова), консистентност (на визуални елементи), типография, цветова схема и употребата ѝ;

2. Потребителско преживяване.

Релевантността на реализираните материали към целевата аудитория, изискванията на "клиента" и подтикването на потребителя към реализиране на целите на комуникационните материали;

3. Творчество.

Оригинален подход към задачата, употреба на подходящи изображения и графики и визуално изобразяване на информацията;

4. Тема и задание.

Спазване на задачата, покриване на всички основни изисквания, покриване на допълнителните изисквания;

За всеки критерий участниците могат да получат между 1 и 5 точки, като максималният брой точки е 20 точки.

*Журито си запазва правото да изменя или добавя един критерий **ИЗНЕНАДА** .