

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ
КОМПЕТЕНЦИИ
«Дизайн модной одежды и аксессуаров»

Автономная некоммерческая организация "Агентство развития профессионального мастерства (Ворлдскиллс Россия)" (далее WSR) в соответствии с уставом организации и правилами проведения конкурсов установила нижеизложенные необходимые требования владения этим профессиональным навыком для участия в соревнованиях по компетенции.

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ	3
1.1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ	3
1.2. ВАЖНОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА.....	4
1.3. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ	4
2. СТАНДАРТ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS).....	5
2.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СТАНДАРТЕ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS) 5	
3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ	10
3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	10
4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ	11
4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ.....	11
4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ.....	12
4.3. СУБКРИТЕРИИ	12
4.4. АСПЕКТЫ	13
4.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА).....	14
4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА	14
4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК	14
4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ.....	15
4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ	16
5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ	17
5.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	17
5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ	17
5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ.....	19
5.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ.....	27
5.5. УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ.....	30
5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	30
6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ	30
6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ	30
6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА	31
6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ	31
6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ.....	31
7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ.....	32
7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ	32
7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ	32
8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ.....	32
8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ	32

8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX).....	33
8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ.....	33
8.4. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ.....	34

Copyright © «ВОРЛДСКИЛЛС РОССИЯ»

Все права защищены

Любое воспроизведение, переработка, копирование, распространение текстовой информации или графических изображений в любом другом документе, в том числе электронном, на сайте или их размещение для последующего воспроизведения или распространения запрещено правообладателем и может быть осуществлено только с его письменного согласия.

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1.1 Название профессиональной компетенции: «Дизайн модной одежды и аксессуаров»

1.1.2 Описание профессиональной компетенции.

Краткое описание и актуальность компетенции.

Специалист по компетенции «Дизайн модной одежды и аксессуаров» занимается проектированием и дальнейшей интеграцией продуктов модной индустрии на мировой рынок. В связи с огромным ростом рынка модной индустрии у специалиста – дизайнер, с каждым годом растёт функционал и область знаний и навыков. Квалификация дизайнера основывается на владении основных и инновационных принципах дизайна, визуализации предметов и проектов модной индустрии, основах маркетинга и бизнес-планирования, а также навыков презентации готовых продуктов и концептов модной индустрии.

Дизайнер одежды и аксессуаров должен разбираться в модных тенденциях и предугадывать их на несколько сезонов вперёд, по средствам анализа современного рынка модной индустрии, а именно: понимать аспекты мировой экономики, работать с данными маркетинговых исследований, разбираться в культурно-социологических особенностях, владеть информацией о современных материалах и фурнитуре представленных на рынке модной индустрии.

Специалист должен владеть отличными коммуникационными навыками для изучения потребностей и особенностей потребителя или групп потребителей, уметь презентовать готовые проекты, эскизы или презентации прямому потребителю или внутреннему.

При проектировании продуктов модной индустрии специалист должен владеть навыками иллюстрации, как традиционной (ручной) при помощи графических

средств, так и цифровой при помощи современных приспособлений и технологий.

В рамках данной компетенции возможны разные варианты трудоустройства. К ним относятся внештатная работа, предпринимательство, самозанятость, работа в модных домах, проектное бюро, или компании, в составе которой есть отдел fashion дизайна. Возможна как широкая, так и узкая специализация. Последняя характерна для fashion дизайнеров, художников по костюмам, специалистов по маркетинговым стратегиям в fashion индустрии, fashion иллюстраторов, художественных директоров, заведующих производством, специалистов по различным видам печати и разработке принтов для текстильной промышленности.

1.2. ВАЖНОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА

Документ содержит информацию о стандартах, которые предъявляются участникам для возможности участия в соревнованиях, а также принципы, методы и процедуры, которые регулируют соревнования. При этом WSR признаёт авторское право WorldSkills International (WSI). WSR также признаёт права интеллектуальной собственности WSI в отношении принципов, методов и процедур оценки.

Каждый эксперт и участник должен знать и понимать данное Техническое описание.

1.3. АССОЦИИРОВАННЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Поскольку данное Техническое описание содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- WSR, Регламент проведения чемпионата;
- WSR, онлайн-ресурсы, указанные в данном документе.
- WSR, политика и нормативные положения
- Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции

2. СТАНДАРТ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ

WORLDSKILLS (WSSS)

2.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СТАНДАРТЕ СПЕЦИФИКАЦИИ НАВЫКОВ WORLDSKILLS (WSSS)

WSSS определяет знание, понимание и конкретные компетенции, которые лежат в основе лучших международных практик технического и профессионального уровня выполнения работы. Она должна отражать коллективное общее понимание того, что соответствующая рабочая специальность или профессия представляет для промышленности и бизнеса.

Целью соревнования по компетенции является демонстрация лучших международных практик, как описано в WSSS и в той степени, в которой они могут быть реализованы. Таким образом, WSSS является руководством по необходимому обучению и подготовке для соревнований по компетенции.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний и понимания осуществляется посредством оценки выполнения практической работы. Отдельных теоретических тестов на знание и понимание не предусмотрено.

WSSS разделена на четкие разделы с номерами и заголовками.

Каждому разделу назначен процент относительной важности в рамках WSSS. Сумма всех процентов относительной важности составляет 100.

В схеме выставления оценок и конкурсном задании оцениваются только те компетенции, которые изложены в WSSS. Они должны отражать WSSS настолько всесторонне, насколько допускают ограничения соревнования по компетенции.

Схема выставления оценок и конкурсное задание будут отражать распределение оценок в рамках WSSS в максимально возможной степени. Допускаются колебания в пределах 5% при условии, что они не исказят весовые коэффициенты, заданные условиями WSSS.

Раздел	Важность (%)	
1	Организация работы и охрана труда	7
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • значение эффективного планирования и организации труда; • важность поддержания рабочего места в порядке, принципы оценивания и техники обеспечения качества; • временные ограничения, действующие в отрасли; • отраслевую терминологию; • важность непрерывного профессионального совершенствования; • правила техники безопасности, нормы здравоохранения. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Стремиться к улучшению своих знаний и повышению квалификации; • Полностью соблюдать и способствовать соблюдению правил техники безопасности и норм здравоохранения на рабочем месте для обеспечения безопасной для жизни и здоровья рабочей среды; • Соблюдать правила техники безопасности и придерживаться инструкций производителя при использовании какого-либо оборудования; • Выбирать подходящие инструменты и оборудование для каждого задания или проекта; • Планировать работу и расставлять приоритеты для обеспечения максимальной ее эффективности и соблюдения сроков; • Поддерживать чистоту всех рабочих мест для обеспечения эффективности работы и защиты оборудования и инструментов. 	
2	Коммуникационные навыки	15
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • важность умения внимательно слушать; • методы изучения проекта и получения разъяснений через вопросы заказчику; • как наглядно представлять и истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, которые соответствуют его требованиям относительно проектируемого продукта; • значение построения и поддержания продуктивных рабочих отношений; • важность разрешения недопониманий и конфликтных ситуаций; • принципы эффективного общения, включая навыки презентации и продаж. 	

	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • эффективно общаться с внутренними и внешними заказчиками, демонстрировать полное понимание отраслевой терминологии. • взаимодействовать с заказчиками, чтобы точно понимать их конкретные запросы и требования к проектируемому продукту • соблюдать конфиденциальность, проявлять осмотрительность и тактичность в работе с заказчиками. • предоставлять профессиональные консультации и рекомендации по проектируемому продукту заказчикам; • представлять идеи, дизайнерские решения, концепции внутренним и внешним заказчикам по средствам эскизов и других визуальных средств. 	
3	Исследование целевой аудитории	13
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • важность определения целевой аудитории бизнеса; • способы определения целевой аудитории; • методы анализа целевых аудиторий; • характеристики потребителей проектируемого продукта; • методы определения размера целевой аудитории; • модели принятия решений в B2B продажах; • особенности B2C продаж. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • оценить значение целевых аудиторий; • распознавать различные целевые аудитории; • анализировать целевые аудитории; • определять целевые аудитории; • применять методы принятия оптимальных решений, касающихся целевых аудиторий; • описывать целевые аудитории для конкретных продуктов; • принимать в расчет ценности, присущие разным целевым аудиториям; • оценивать размер целевой аудитории. 	
4	Проектирование продукта	30
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • элементы и принципы дизайна; • основы колористики и теорию цвета; • основы композиции; • ассортимент тканей и материалов, их свойства, способы применения, требования по уходу; • текущие модные тенденции и темы в применении к материалам, тканям, цвету и стилю; • принципы сочетания цветов, стилей, материалов/ тканей, аксессуаров; 	

	<ul style="list-style-type: none"> • распространенные силуэты и стили, связанную с ними терминологию и их представление в эскизах или прототипах; • влияние мировых тенденций, а также национальных традиций и менталитета на дизайн; • технические элементы изготовления одежды и их влияние на производство в отношении материалов, функциональности, носкости и расходов. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • изучать модные тенденции и успешно применять их в дизайне; • учитывать особенности целевого рынка или заказчика при разработке дизайна продукта; • определять различные виды материалов и выбирать подходящие для конкретных целей; • применять знания базовых основ кроя, силуэтов и стилей, не ограничивая творческое и новаторское мышление; • выбирать и применять различные галантерейные товары, например, застежки молнии, пуговицы, плечевые накладки, кружева, ленты и бусины в соответствии с разрабатываемым продуктом; • использовать в дизайне различные украшения и фурнитуру; • сочетать цвета, стили, материалы/ткани и аксессуары для создания высококачественного продукта; • использовать творческие способности и новаторское мышление для разработки различной одежды для любой целевой аудитории; • создавать тематический или лаконичный дизайн; • вносить изменения в готовую продукцию для создания нового дизайна; • учитывать влияние каждого элемента, добавляемого в процессе разработки. 	
5	Визуализация продукта	20
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основные способы визуализации продукта; • Мировые тенденции при создании визуализации; • Перечень и функционал графических средств и материалов для выполнения визуализаций традиционным (ручным способом); • Перечень и функционал графических средств и программ для выполнения цифровых визуализаций. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать визуальные материалы, позволяющие понять суть проектируемого продукта; • Использовать графические средства для создания эскизов, и изображений, связанных с проектируемым продуктом 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Работать в графических редакторах и других специализированных программах, достигая наилучшего качества визуализации продукта; • Уметь комбинировать техники эскизирования; • Уметь задавать необходимые параметры и характеристики эскизам и изображениям для дальнейшей печати. 	
6	Бизнес-планирование и маркетинг	15
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы маркетинга; • различные маркетинговые стратегии; • преимущества различных методов рекламы для конкретных товаров/услуг; • эффективность рекламных мероприятий в отношении целевых аудиторий компаний; • основные бизнес-модели и способы продвижения продукта на модном рынке; • пути продаж проектируемого продукта; • Пошаговое развития бизнес-процессов, от идеи до получения результата. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Специалист должен уметь: • проводить исследования рынка. Понимание различных рынков в географическом регионе, в сети Интернет; • планировать и определять каналы и связи сбыта; • управлять бюджетом и финансовыми потоками; • разрабатывать технические задания для подрядчиков: (дизайнеров/копирайтеров/программистов и т.п.); • оценивать разные средства рекламы; • оценивать разные рекламные стратегии; • обосновывать и оценивать выбор маркетинговых мероприятий. • обеспечивать проработку бизнес-процессов в полноте и логичности; • Создавать бизнес-модели на примере «Остервальдер»; • Уметь выбирать наиболее дефективную бизнес-модель, в зависимости от разрабатываемого продукта. 	
Всего		100

3. ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНКИ

3.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Стратегия устанавливает принципы и методы, которым должны соответствовать оценка и начисление баллов WSR.

Экспертная оценка лежит в основе соревнований WSR. По этой причине она является предметом постоянного профессионального совершенствования и тщательного исследования. Накопленный опыт в оценке будет определять будущее использование и направление развития основных инструментов оценки, применяемых на соревнованиях WSR: схема выставления оценки, конкурсное задание и информационная система чемпионата (CIS).

Оценка на соревнованиях WSR попадает в одну из двух категорий: измерение и судейское решение. Для обеих категорий оценки использование точных эталонов для сравнения, по которым оценивается каждый аспект, является существенным для гарантии качества.

Схема выставления оценки должна соответствовать процентным показателям в WSSS. Конкурсное задание является средством оценки для соревнования по компетенции, и оно также должно соответствовать WSSS. Информационная система чемпионата (CIS) обеспечивает своевременную и точную запись оценок, что способствует надлежащей организации соревнований.

Схема выставления оценки в общих чертах является определяющим фактором для процесса разработки Конкурсного задания. В процессе дальнейшей разработки Схема выставления оценки и Конкурсное задание будут разрабатываться и развиваться посредством итеративного процесса для того, чтобы совместно оптимизировать взаимосвязи в рамках WSSS и Стратегии оценки. Они представляются на утверждение Менеджеру компетенции вместе, чтобы продемонстрировать их качество и соответствие WSSS.

4. СХЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНКИ

4.1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

В данном разделе описывается роль и место Схемы выставления оценки, процесс выставления экспертом оценки конкурсанту за выполнение конкурсного задания, а также процедуры и требования к выставлению оценки.

Схема выставления оценки является основным инструментом соревнований WSR, определяя соответствие оценки Конкурсного задания и WSSS. Она предназначена для распределения баллов по каждому оцениваемому аспекту, который может относиться только к одному модулю WSSS.

Отражая весовые коэффициенты, указанные в WSSS, Схема выставления оценок устанавливает параметры разработки Конкурсного задания. В зависимости от природы навыка и требований к его оцениванию может быть полезно изначально разработать Схему выставления оценок более детально, чтобы она послужила руководством к разработке Конкурсного задания. В другом случае разработка Конкурсного задания должна основываться на обобщённой Схеме выставления оценки. Дальнейшая разработка Конкурсного задания сопровождается разработкой аспектов оценки.

В разделе 2.1 указан максимально допустимый процент отклонения, Схемы выставления оценки Конкурсного задания от долевых соотношений, приведенных в Спецификации стандартов.

Схема выставления оценки и Конкурсное задание могут разрабатываться одним человеком, группой экспертов или сторонним разработчиком. Подробная и окончательная Схема выставления оценки и Конкурсное задание, должны быть утверждены Менеджером компетенции.

Кроме того, всем экспертам предлагается представлять свои предложения по разработке Схем выставления оценки и Конкурсных заданий на форум экспертов и/или на другой ресурс, согласованный Менеджером компетенции и используемый экспертным сообществом компетенции для коммуникации, с

обязательным дублированием итоговых решений, принятых на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов, для дальнейшего их рассмотрения Менеджером компетенции.

Во всех случаях полная и утвержденная Менеджером компетенции Схема выставления оценки должна быть введена в информационную систему соревнований (CIS) не менее, чем за два дня до начала соревнований, с использованием стандартной электронной таблицы CIS или других согласованных способов. Главный эксперт является ответственным за данный процесс.

4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Основные заголовки Схемы выставления оценки являются критериями оценки. В некоторых соревнованиях по компетенции критерии оценки могут совпадать с заголовками разделов в WSSS; в других они могут полностью отличаться. Как правило, бывает от пяти до девяти критериев оценки, при этом количество критериев оценки должно быть не менее трёх. Независимо от того, совпадают ли они с заголовками, Схема выставления оценки должна отражать долевые соотношения, указанные в WSSS.

Критерии оценки создаются лицом (группой лиц), разрабатывающим Схему выставления оценки, которое может по своему усмотрению определять критерии, которые оно сочтет наиболее подходящими для оценки выполнения Конкурсного задания.

Сводная ведомость оценок, генерируемая CIS, включает перечень критериев оценки.

Количество баллов, назначаемых по каждому критерию, рассчитывается CIS. Это будет общая сумма баллов, присужденных по каждому аспекту в рамках данного критерия оценки.

4.3. СУБКРИТЕРИИ

Каждый критерий оценки разделяется на один или более субкритериев. Каждый субкритерий становится заголовком Схемы выставления оценок.

В каждой ведомости оценок (субкритериев) указан конкретный день, в который она будет заполняться.

Каждая ведомость оценок (субкритериев) содержит оцениваемые аспекты, подлежащие оценке. Для каждого вида оценки имеется специальная ведомость оценок.

4.4. АСПЕКТЫ

Каждый аспект подробно описывает один из оцениваемых показателей, а также возможные оценки или инструкции по выставлению оценок.

В ведомости оценок подробно перечисляется каждый аспект, по которому выставляется отметка, вместе с назначенным для его оценки количеством баллов.

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции в WSSS. Она будет отображаться в таблице распределения баллов CIS, в следующем формате:

Критерий								Итого баллов за раздел WSSS
Разделы Спецификации стандарта WS (WSSS)	1	A	B	C	D	E	F	
	2	2,5	2	1,5	1	1,5	0,5	7
	3						7,5	15
	4	3,5	1,5	2	1,5	7	1	13
	5	11,5	6	11,5	8,5	3,5		30
	6	4	2	5,5	2,5			20
	Итого баллов за критерий					7,5	4	15
	21,5	11,5	20,5	13,5	19,5	13,5	100	

4.5. МНЕНИЕ СУДЕЙ (СУДЕЙСКАЯ ОЦЕНКА)

При принятии решения используется шкала 0–3. Для четкого и последовательного применения шкалы судейское решение должно приниматься с учетом:

- эталонов для сравнения (критериев) для подробного руководства по каждому аспекту
 - шкалы 0–3, где:
 - 0: исполнение не соответствует отраслевому стандарту;
 - 1: исполнение соответствует отраслевому стандарту;
 - 2: исполнение соответствует отраслевому стандарту и в некоторых отношениях превосходит его;
 - 3: исполнение полностью превосходит отраслевой стандарт и оценивается как отличное

Каждый аспект оценивают три эксперта, каждый эксперт должен произвести оценку, после чего происходит сравнение выставленных оценок. В случае расхождения оценок экспертов более чем на 1 балл, экспертам необходимо вынести оценку данного аспекта на обсуждение и устранить расхождение.

4.6. ИЗМЕРИМАЯ ОЦЕНКА

Оценка каждого аспекта осуществляется тремя экспертами. Если не указано иное, будет присуждена только максимальная оценка или ноль баллов. Если в рамках какого-либо аспекта возможно присуждение оценок ниже максимальной, это описывается в Схеме оценки с указанием измеримых параметров.

4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗМЕРИМЫХ И СУДЕЙСКИХ ОЦЕНОК

Окончательное понимание по измеримым и судейским оценкам будет доступно, когда утверждена Схема оценки и Конкурсное задание. Приведенная таблица содержит приблизительную информацию и служит для разработки Оценочной схемы и Конкурсного задания.

Критерий		Баллы		
		Судейские аспекты	Объективные аспекты	Всего
A	Исследование	19,5	2	21,5
B	Разработка орнамента ткани	10,5	1	11,5
C	Разработка основного fashion продукта	19	1,5	20,5
D	Разработка аксессуара	12,5	1	13,5
E	Описание продукта	18	1,5	19,5
F	Презентация продукта	12,5	1	13,5
Всего		92	8	100

4.8. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на следующих критериях:

Критерий		Методика проверки навыков в критерии
A	Исследование	<ul style="list-style-type: none"> • умение определять и работать с целевой аудиторией; • умение адаптироваться под изменения индустрии; • умение работать в условиях ограничения выбора материалов; • умение работать в условиях ограничения технологий; • умение визуализировать тему, бриф и целевую аудиторию; • умение работать с брифом.
B	Дизайн продукта	<ul style="list-style-type: none"> • интерпретация задания (соответствие теме и брифу); • креативность, оригинальность концепции, новаторство; • использование элементов и принципов дизайна; • обращение с предоставленными материалами; • сочетание ткани, дизайна, цвета.
C	Описание продукта	<ul style="list-style-type: none"> • умение разрабатывать свою стратегию; • умение ориентироваться в потребностях целевой аудитории; • умение представить техническое и визуальное описание разработанный продуктов; • умение генерировать идею start-up; • умение грамотно распределять бюджет; • умение выявлять конкурентные преимущества

D	Презентация	<ul style="list-style-type: none"> • умение рационально использовать тайминг во время презентации; • умение взаимодействовать с аудиторией; • самопрезентация; • умение профессионального создания презентаций.
---	-------------	---

4.9. РЕГЛАМЕНТ ОЦЕНКИ

Главный эксперт и Заместитель Главного эксперта обсуждают и распределяют Экспертов по группам (состав группы не менее трех человек) для выставления оценок. Каждая группа должна включать в себя как минимум одного опытного эксперта. Эксперт не оценивает участника из своей организации.

После завершения оценок или когда ведомости оценок не используются для оценки, они должны храниться в комнате Экспертов в месте, доступном только для главного эксперта и эксперта, ответственного за внесение оценок в CIS. При выполнении работы ведомости оценки могут находиться на рабочих местах участников, но после завершения работы, ведомости должна возвращаться в комнату экспертов.

Должна быть обеспечена сохранность ведомостей и невозможность доступа к ним неавторизованных для этого лиц.

Объяснения вычета баллов (полное обнуление баллов по модулям):

- Использование участником заранее сделанных заготовок;
- Не оговариваемое в регламенте использование участником электронных средств взаимодействия (в том числе и интернета) и общение с посторонними лицами;
- Использование участником любых USB-устройств;
- Нерегламентированное использование участником интернета при выполнении заданий;
- Нерегламентированное скачивание данных участником по интернету и с устройств записи и хранения информации.

Если во время выполнения конкурсного задания будет установлен факт контакта эксперта со своим участником, то у участника обнуляются баллы по всему модулю, во время выполнения которого, был зафиксирован факт контакта.

5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

5.1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Разделы 2, 3 и 4 регламентируют разработку Конкурсного задания. Рекомендации данного раздела дают дополнительные разъяснения по содержанию КЗ.

Продолжительность Конкурсного задания чемпионата цикла РЧ, основная возрастная категория (16-22 года) составляет 21 час. Задания модулей необходимо выполнить **за три соревновательных дня**.

Продолжительность Конкурсного задания для Вузовских чемпионатов составляет 16 часов. Задания модулей необходимо выполнить **за два соревновательных дня**.

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов WSSS.

Конкурсное задание не должно выходить за пределы WSSS.

Оценка знаний участника должна проводиться исключительно через практическое выполнение Конкурсного задания.

При выполнении Конкурсного задания не оценивается знание правил и норм WSR.

5.2. СТРУКТУРА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание чемпионатного цикла РЧ основной возрастной группы (16-22 года) содержит Бриф и 6 выполняемых модулей:

А. Исследование

Выполнения поиска необходимой информации для создания продуктов fashion индустрии и сбор её в мудборд, по заданным в брифе параметрам.

В. Разработка орнамента ткани

Создать орнамент ткани при помощи графических средств и редакторов, по заданным в брифе параметрам.

С. Разработка основного fashion продукта

Создать скетчи и итоговый эскиз выбранного fashion продукта при помощи графических средств и редакторов, по заданным в брифе параметрам.

Д. Разработка аксессуара

Создать скетчи и итоговый эскиз выбранного аксессуара при помощи графических средств и редакторов, по заданным в брифе параметрам.

Е. Описание продукта

Выполнить описание и презентацию созданных ранее продуктов (орнамента ткани, итогового fashion продукта и аксессуара).

Ф. Презентация продукта

Публичное выступление участника.

Конкурсное задание Вузовской линейки, содержит Бриф и 6 выполняемых модулей:

А. Исследование

Выполнения поиска необходимой информации для создания продуктов fashion индустрии и сбор её в мудборд, по заданным в брифе параметрам.

В. Разработка принта футболки

Создать принт для футболки при помощи графических средств и редакторов, по заданным в брифе параметрам.

С. Разработка основного fashion продукта

Создать скетчи и итоговый эскиз выбранного fashion продукта при помощи графических средств и редакторов, по заданным в брифе параметрам.

Д. Разработка аксессуара

Создать скетчи и итоговый эскиз выбранного аксессуара при помощи графических средств и редакторов, по заданным в брифе параметрам.

Е. Бизнес-план

Составить бизнес-план, для продвижения и реализации созданных ранее продуктов (принта для футболки, итогового fashion продукта и аксессуара), использовать шаблон бизнес-модели и создать итоговую презентацию.

Ф. Презентация продукта

Публичное выступление участника.

5.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Общие требования:

Формат (структура) Конкурсного Задания представляет собой последовательность из шести модулей. Задания модулей необходимо выполнить за три соревновательных дня в линейке основной группы чемпионатов РФ, и за два дня в чемпионатах Вузовской линейки.

Продолжительность каждого модуля регламентирована. Порядок выполнения модулей строго последовательный.

Конкурсное задание чемпионатного цикла РФ основной возрастной группы (16-22 года)

В целом задание предусматривает выполнение работ следующих направлений:

- Проведение первичного анализа рынка и ЦА;
- Сбора визуального материала для передачи своей идеи, согласно брифу и ЦА;
- Первичная визуализация идеи (через мудборд);
- Поиск идеи и разработка орнамента ткани, согласно брифу и ЦА;
- Поиск идеи и разработка основного fashion продукта, согласно брифу и ЦА, определение материалов и основного дизайнерского решения;
- Поиск идеи и разработка аксессуара, согласно брифу и ЦА;

- Визуальное и техническое описание разработанных fashion продуктов;
- Основные расчёты по затратам на производство и реализацию разработанных продуктов;
- Подготовка и сбор материалов для итоговой презентации проекта;
- Подготовка презентации (слайд-шоу) разработанных дизайн-продуктов;
- Публичная защита презентации проекта.

Конкурсное задание состоит из Брифа и шести модулей.

Бриф выдается участникам в виде документа, в котором прописана целевая аудитория (ЦА) и тема (которые определяются в день С1 посредством жеребьевки). В задании определены единые условия разработки конкретного fashion продукта для конкретной ЦА.

Оценка Конкурсного задания будет основываться на следующих критериях (модулях):

Модуль А: ИССЛЕДОВАНИЕ

Данные:

- Бриф, согласно которому определена тема и ЦА.

Выполняемая работа:

- провести исследование, согласно брифу: тема, ЦА
- подобрать изображения, отражающие вдохновение, целевую аудиторию и тренды fashion индустрии;
- выбрать итоговые изображения;
- на основе итоговых изображений создать moodboard, отражающий общую концепцию разрабатываемых в дальнейшем продуктов.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- 2 папки с изображениями: «Исследование» и «Итоговые изображения», расположены на рабочем столе монитора компьютера;
- распечатанный в цвете moodboard (формат А3), расположенный на рабочем столе участника.

Модуль В: РАЗРАБОТКА ОРНАМЕНТА ТКАНИ

Выполняемая работа:

- разработать орнамент в соответствии с брифом на основе ранее разработанного moodboard (модуль 1);
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемого орнамента.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- изображение (готовый орнамент) в формате pdf, расположенный в папке «Орнамент» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей, расположенные на столе участника.

Модуль С: РАЗРАБОТКА ОСНОВНОГО FASHION ПРОДУКТА

Данные:

Интернет-магазин тканей для разработки fashion продуктов, определяется жеребьевкой в день С1.

Выполняемая работа:

- разработать модель основного fashion продукта в соответствии с брифом и moodboard, разработанным ранее (модуль А), так же применить ранее разработанный орнамент (модуль В);
- ознакомиться с сайтом интернет-магазина тканей и выбрать ткань для своего проекта, в соответствии с брифом и ЦА;
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемой модели.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- изображение (итоговый эскиз) в формате pdf, расположенный в папке «Итоговый эскиз» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей, расположенные на столе участника;
- документ doc., в котором указаны ссылки на выбранные в интернет-магазине материалы для реализации основного fashion продукта. Документ должен быть расположен в папке «Материалы» на рабочем столе монитора компьютера.

Модуль D: РАЗРАБОТКА АКСЕССУАРА

Выполняемая работа:

- разработать модель аксессуара в соответствии с брифом и moodboard, разработанным ранее (модуль А), а также с дизайном основного fashion продукта (модуль С);

- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемой модели аксессуара.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- изображение (итоговый эскиз аксессуара) в формате pdf, расположенный в папке «Итоговый эскиз аксессуара» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей, расположенные на столе участника.

Модуль E: ОПИСАНИЕ ПРОДУКТА

Выполняемая работа:

- подробно описать разработанные продукты (модуль B, модуль C, модуль D);
- описать потребности и особенности целевой аудитории разработанных продуктов, согласно брифу;
- создать презентацию разработанных продуктов (модуль B, модуль C, модуль D).

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- Описание продукта и целевой аудитории в формате .doc (не более 1 стр.), расположенную в папке «Презентация» на рабочем столе монитора компьютера;
- готовую презентацию PowerPoint, не более 10 слайдов, расположенную в папке «Презентация» на рабочем столе монитора компьютера.

Модуль F: ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Выполняемая работа:

- Публичная защита презентации проект.

Конкурсное задание чемпионатного цикла вузовской линейки

В целом задание предусматривает выполнение работ следующих направлений:

- Проведение первичного анализа рынка и ЦА;
- Сбора визуального материала для передачи своей идеи, согласно брифу и ЦА;

- Первичная визуализация идеи (через мудборд);
- Поиск идеи и разработка принта футболки, согласно брифу и ЦА;
- Поиск идеи и разработка основного fashion продукта, согласно брифу и ЦА, определение материалов и основного дизайнерского решения;
- Поиск идеи и разработка аксессуара, согласно брифу и ЦА;
- Создание бренда разработанных продуктов;
- Основные расчёты по затратам на производство и реализацию, а также бизнес-модель разработанных продуктов;
- Подготовка и сбор материалов для итоговой презентации проекта;
- Подготовка презентации (слайд-шоу) разработанных дизайн-продуктов;
- Публичная защита презентации проекта.

Конкурсное задание состоит из Брифа и шести модулей.

Бриф выдается участникам в виде документа, в котором прописана целевая аудитория (ЦА) и тема (которые определяются в день С1 посредством жеребьевки). В задании определены единые условия разработки конкретного fashion продукта для конкретной ЦА.

Оценка Конкурсного задания будет основываться на следующих критериях (модулях):

Модуль А: ИССЛЕДОВАНИЕ

Данные:

- Бриф, согласно которому определена тема и ЦА.

Выполняемая работа:

- провести исследование, согласно брифу: тема, ЦА
- подобрать изображения, отражающие вдохновение, целевую аудиторию и тренды fashion индустрии;
- выбрать итоговые изображения;
- на основе итоговых изображений создать moodboard, отражающий общую концепцию разрабатываемых в дальнейшем продуктов.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- 2 папки с изображениями: «Исследование» и «Итоговые изображения», расположены на рабочем столе монитора компьютера;
- распечатанный в цвете moodboard (формат А3), расположенный на рабочем столе участника.

Модуль В: РАЗРАБОТКА ПРИНТА ДЛЯ ФУТБОЛКИ

Выполняемая работа:

- разработать принт в соответствии с брифом на основе ранее разработанного moodboard (модуль А);
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемого принта.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- изображение (готовый принт) в формате pdf, расположенный в папке «Принт» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей, расположенные на столе участника.

Модуль С: РАЗРАБОТКА ОСНОВНОГО FASHION ПРОДУКТА

Данные:

Интернет-магазин тканей для разработки fashion продуктов, определяется жеребьевкой в день С1.

Выполняемая работа:

- разработать модель основного fashion продукта в соответствии с брифом и moodboard, разработанным ранее (модуль А);
- ознакомиться с сайтом интернет-магазина тканей и выбрать ткань для своего проекта, в соответствии с брифом и ЦА;
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемой модели.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- изображение (итоговый эскиз) в формате pdf, расположенный в папке «Итоговый эскиз» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей, расположенные на столе участника;
- документ doc., в котором указаны ссылки на выбранные в интернет-магазине материалы для реализации основного fashion продукта. Документ должен быть расположен в папке «Материалы» на рабочем столе монитора компьютера.

Модуль D: РАЗРАБОТКА АКСЕССУАРА

Выполняемая работа:

- разработать модель аксессуара в соответствии с брифом и moodboard, разработанным ранее (модуль А), а также с дизайном основного fashion продукта (модуль С);
- выполнить не менее 3 скетчей разрабатываемой модели аксессуара.

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- изображение (итоговый эскиз аксессуара) в формате pdf, расположенный в папке «Итоговый эскиз аксессуара» на рабочем столе монитора компьютера;
- не менее 3 скетчей, расположенные на столе участника.

Модуль E: БИЗНЕС-ПЛАН

Выполняемая работа:

- Разработать бренд для реализации ранее разработанных продуктов (модуль В, модуль С, модуль D);
- Разработать бизнес-план, используя бизнес-модель «Канвас» для выявления ценностей бренда, сегмента рынка и каналов продаж;
- создать презентацию разработанных продуктов (модуль В, модуль С, модуль D).

Ожидаемые результаты и оцениваемые объекты:

- Разрабатываемый бренд должен включать в себя следующие элементы:
 - нейминг (название);
 - элементы фирменного стиля (шрифтовое и цветовое решения);
 - соответствовать теме задания и брифу.
- готовую презентацию PowerPoint, не более 10 слайдов, расположенную в папке «Презентация» на рабочем столе монитора компьютера.

Для разработки бизнес-плана участнику необходимо заполнить шаблон бизнес-модели «Канвас» по следующим пунктам:

- Сегменты потребителей (Для кого мы работаем? Кто самый важный клиент для нас?);

- Ключевые ценности (Какие проблемы потребителя мы решаем? Что ценного в нашем предложении? Какие услуги мы можем предложить каждому из сегментов потребителей?);
- Каналы (Через какие каналы наши клиенты хотят получать наши ценности? Через какие каналы они их получают сейчас? Какие наиболее эффективны?);
- Взаимоотношения с потребителем (Какие у нас отношения с каждым из сегментов? Как они интегрированы? Насколько дороги для нас?);
- Потоки доходов (За что наши клиенты готовы платить? За что они платят сейчас? Как они платят? Какова доля каждого из потоков в общей сумме дохода?);
- Ключевые ресурсы (Какие ключевые ресурсы нам нужны для создания ключевых ценностей? Наши каналы распространения? Отношения с клиентами? Потоки доходов?);
- Ключевые действия (Какие ключевые действия нам необходимы для работы? Для каналов сбыта? Для выстраивания отношений с клиентами? Получения и учета потоков доходов?);
- Ключевые партнеры (Кто наши ключевые партнеры? Кто наши ключевые поставщики? Какие ключевые ресурсы мы от них получаем? Какие мероприятия они для нас делают?);
- Структура расходов (Каковы наиболее важные затраты, связанные с бизнес-моделью? Какие ключевые ресурсы являются самыми дорогими? Какие основные действия являются самыми дорогими?).

Модуль F: ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Выполняемая работа:

- Публичная защита презентации проект.

Требования к конкурсной площадке:

Площадка (зона) проведения чемпионата представляет собой ряд смежных или близко расположенных помещений:

- Рабочая площадка с выделенной Брифинг-зоной
- Комната экспертов с выделенной зоной ГЭ (или отдельной комнатой для ГЭ)

- Комната конкурсантов

Рабочая площадка представляет собой аудиторию с установленными компьютерами по одному на каждого участника. Каждый компьютер должен быть обеспечен выходом в интернет и необходимым ПО (программным обеспечением). Компьютеры участников находятся на расстоянии не менее 1,5м. друг от друга.

Площадка должна быть оборудована МФУ А3 с возможностью цветной печати и сканирования. На компьютере участника должно быть установлено соответствующее ПО для сканирования документов. Необходимо наличие смежной или близкорасположенной комнатой для экспертов.

Компоновка рабочего места участника

Рабочее место участника для выполнения предусмотренных заданием работ состоит из: рабочего стола и стула; персонального компьютера. Компьютеры участников должны быть подключены к интернету и сетевому принтеру. Схема компоновки рабочего места приводится в плане застройки (усредненный вариант).

5.4. РАЗРАБОТКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Конкурсное задание разрабатывается по образцам, представленным Менеджером компетенции на форуме экспертов (<https://forums.worldskills.ru/>), и/или на другом ресурсе, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным сообществом компетенции для коммуникации, с обязательным дублированием итогового согласованного конкурсного задания, в рамках коммуникации на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов. Представленные образцы Конкурсного задания должны меняться один раз в год.

5.4.1. КТО РАЗРАБАТЫВАЕТ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ/МОДУЛИ

Общим руководством и утверждением Конкурсного задания занимается Менеджер компетенции. К участию в разработке Конкурсного задания могут привлекаться:

- Сертифицированные эксперты WSR;
- Сторонние разработчики;
- Иные заинтересованные лица.

В процессе подготовки к каждому соревнованию при внесении 30% изменений к Конкурсному заданию участвуют:

- Главный эксперт;
- Сертифицированный эксперт по компетенции (в случае присутствия на соревновании);
- Эксперты, принимающие участия в оценке (при необходимости привлечения главным экспертом).

Внесенные 30% изменения в Конкурсные задания в обязательном порядке согласуются с Менеджером компетенции.

Выше обозначенные люди при внесении 30% изменений к Конкурсному заданию должны руководствоваться принципами объективности и беспристрастности. Изменения не должны влиять на сложность задания, не должны относиться к иным профессиональным областям, не описанным в WSSS, а также исключать любые блоки WSSS. Также внесённые изменения должны быть исполнимы при помощи утверждённого для соревнований Инфраструктурного листа.

5.4.2. КАК РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсные задания к каждому чемпионату разрабатываются на основе единого Конкурсного задания, утверждённого Менеджером компетенции и размещённого на форуме экспертов и/или на другом ресурсе, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным сообществом компетенции для коммуникации, с обязательным дублированием итогового согласованного конкурсного задания, в рамках коммуникации на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов. Задания могут разрабатываться как в целом, так и по модулям. Основным инструментом

разработки Конкурсного задания является форум экспертов и/или другой ресурс, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным сообществом компетенции для коммуникации, с обязательным дублированием итоговых решений, принятых на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов.

5.4.3. КОГДА РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Конкурсное задание разрабатывается согласно представленному ниже графику, определяющему сроки подготовки документации для каждого вида чемпионатов.

Временные рамки	Локальный чемпионат	Отборочный чемпионат	Национальный чемпионат
Шаблон Конкурсного задания	Берётся в исходном виде с форума экспертов задание предыдущего Национального чемпионата	Берётся в исходном виде с форума экспертов задание предыдущего Национального чемпионата	Разрабатывается на основе предыдущего чемпионата с учётом всего опыта проведения соревнований по компетенции и отраслевых стандартов за 6 месяцев до чемпионата
Утверждение Главного эксперта чемпионата, ответственного за разработку КЗ	За 2 месяца до чемпионата	За 3 месяца до чемпионата	За 4 месяца до чемпионата
Публикация КЗ (если применимо)	За 1 месяц до чемпионата	За 1 месяц до чемпионата	За 1 месяц до чемпионата
Внесение и согласование с Менеджером компетенции 30% изменений в КЗ	В день С-2	В день С-2	В день С-2
Внесение предложений на Форум экспертов о модернизации КЗ, КО, ИЛ, ТО, ПЗ, ОТ	В день С+1	В день С+1	В день С+1

5.5 УТВЕРЖДЕНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Главный эксперт и Менеджер компетенции принимают решение о выполнимости всех модулей и при необходимости должны доказать реальность его выполнения. Во внимание принимаются время и материалы.

Конкурсное задание может быть утверждено в любой удобной для Менеджера компетенции форме.

5.6. СВОЙСТВА МАТЕРИАЛА И ИНСТРУКЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Если для выполнения задания участнику конкурса необходимо ознакомиться с инструкциями по применению какого-либо материала или с инструкциями производителя, он получает их заранее по решению Менеджера компетенции и Главного эксперта. При необходимости, во время ознакомления Технический эксперт организует демонстрацию на месте.

Материалы, выбираемые для модулей, которые предстоит построить участникам чемпионата (кроме тех случаев, когда материалы приносит с собой сам участник), должны принадлежать к тому типу материалов, который имеется у ряда производителей, и который имеется в свободной продаже в регионе проведения чемпионата.

6. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ И ОБЩЕНИЕ

6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ

Все предконкурсные обсуждения проходят на особом форуме (<http://forums.worldskills.ru>) и/или на другом ресурсе, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным сообществом компетенции для коммуникации, с обязательным дублированием итоговых решений, принятых на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов. Решения по развитию компетенции должны приниматься только после предварительного обсуждения на форуме и/или на другом ресурсе, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным

сообществом компетенции для коммуникации, с обязательным дублированием итоговых решений, принятых на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов. Также на форуме и/ или на другом ресурсе, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным сообществом компетенции для коммуникации, должно происходить информирование обо всех важных событиях в рамках работы по компетенции. Модератором данного форума являются Международный эксперт и (или) Менеджер компетенции (или Эксперт, назначенный ими).

6.2. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для конкурсантов публикуется в соответствии с регламентом проводимого чемпионата. Информация может включать:

- Техническое описание;
- Конкурсные задания;
- Обобщённая ведомость оценки;
- Инфраструктурный лист;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительная информация.

6.3. АРХИВ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

Конкурсные задания доступны по адресу <http://forums.worldskills.ru>.

6.4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Общее управление компетенцией осуществляется Международным экспертом и Менеджером компетенции с возможным привлечением экспертного сообщества.

Управление компетенцией в рамках конкретного чемпионата осуществляется Главным экспертом по компетенции в соответствии с регламентом чемпионата.

7. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

7.1 ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ НА ЧЕМПИОНАТЕ

См. документацию по технике безопасности и охране труда, предоставленные оргкомитетом чемпионата.

7.2 СПЕЦИФИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА, ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ КОМПЕТЕНЦИИ

Специфические требования охраны труда и техники безопасности отсутствуют.

8. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

8.1. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

При разработке Инфраструктурного листа для конкретного чемпионата необходимо руководствоваться Инфраструктурным листом, размещённым на форуме экспертов Менеджером компетенции, и/или на другом ресурсе, согласованном Менеджером компетенции и используемом экспертным сообществом компетенции для коммуникации, с обязательным дублированием итоговых решений, принятых на стороннем ресурсе, в раздел компетенции на форуме экспертов. Все изменения в Инфраструктурном листе должны согласовываться с Менеджером компетенции в обязательном порядке.

На каждом конкурсе технический эксперт должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые

попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а также запрещенные элементы.

По итогам соревнования, в случае необходимости, Технический эксперт и Главный эксперт должны дать рекомендации Оргкомитету чемпионата и Менеджеру компетенции о изменениях в Инфраструктурном листе.

8.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ В ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ ЯЩИКЕ (ТУЛБОКС, TOOLBOX)

Тулбокс – нулевой

8.3. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

Запрещено приносить свои материалы и оборудование любого вида.

8.4. ПРЕДЛАГАЕМАЯ СХЕМА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ

