

Бриф

1.	О компании	
1.1	Наименование организации	Общество с ограниченной ответственностью «Активити Пик»
1.2	Описание	«Активити Пик» – это динамично развивающаяся компания, которая предлагает широкий ассортимент спортивных товаров для любителей активного образа жизни и профессиональных атлетов. Мы стремимся вдохновлять наших клиентов на новые достижения и предлагаем только качественное спортивное оборудование, одежду и аксессуары от ведущих брендов и проверенных производителей. "Активити Пик" – это не просто магазин, это ваш надежный партнер в мире спорта, где каждый может найти все необходимое для тренировок, соревнований и активного отдыха. С нами вы всегда на пике активности!
1.3	Целевая аудитория	1. Молодежь и взрослые в возрасте от 16 и старше 2. Профессиональные спортсмены и атлеты 3. Любители активного отдыха и приключений 4. Родители с детьми старше 6 лет
1.4	Перечень услуг/ продукция	1. Продажа спортивной одежды: широкий выбор костюмов, обуви и аксессуаров для различных видов спорта. 2. Спортивный инвентарь: от гантелей и мячей до профессионального оборудования для тренажерных залов и спортивных площадок. 3. Товары для активного отдыха: палатки, рюкзаки, спальные мешки и другое снаряжение для туризма и путешествий. 4. Специализированное оборудование: для экстремальных видов спорта, включая альпинизм, серфинг и скейтбординг. 5. Детский спортивный ассортимент: безопасные и удобные товары для малышей и подростков. 6. Консультационные услуги: помощь в подборе оборудования и одежды, соответствующего индивидуальным нуждам клиентов. 7. Сервис и обслуживание: поддержка и ремонт спортивного оборудования. 8. Оформление спортивных и фитнес-зон: консультации по дизайну и комплектации спортивных залов и уголков в доме или офисе.
1.5	Цвета, от которых желательно отказаться совсем	яркие и несогласованные цвета
1.6	Тон, которого следует/не следует придерживаться: – Пастельные тона	лучше использовать цвета, соответствующие ценностям и миссии бренда: синий для надежности, зеленый для устойчивости, красный для энергии.

	- Мягкие - Контрастные - Чистые - Яркие - Монохром	
2.	Задание 1	
2.1	Продукт	Подбор референсов для: - создания оригинальной модели женского спортивного костюма, 20-25 лет; - создания трехмерной модели спортивного инвентаря - гантели; - создания дизайна зоны ресепшн спортивного магазина; - редизайн существующего фирменного стиля.
2.2	Технические ограничения	Формат файлов png/jpeg/jpg Количество файлов не менее 10 штук
2.3	Выходные данные	Сохранить подобранные изображения в папку «Референсы»
3.	Задание 2	
3.1	Продукт	Разработка дизайн-концепции продукта в виде мудборда
3.2	Технические ограничения	• Формат А4 • Цветовой режим CMYK Обязательные элементы, подходящие под продукт дизайна (в зависимости от отрасли) все элементы должны быть подписаны: • подбор принтов, текстур, паттерна, образы, формы и силуэты, цвета и оттенки, отделка элементов, целевая аудитория; • подбор текстур материалов, образы и формы, конструктивные элементы и мотивы, дизайнерские элементы, цвета и оттенки; • подбор отделочных материалов, мебели, оборудования, светильников, цветовой палитры, все элементы подписаны; • пример фирменной гарнитуры не менее двух, стилеобразующие элементы, отражающие деятельность компании, примеры готовых комплектов фирменных цветов (не менее двух вариантов подборок), фото продукции и целевой аудитории
3.3	Выходные данные	Рабочий файл под названием «Мудборд» Файл pdf без меток под названием «Мудборд»
4.	Задание 3	
4.1	Продукт	Техническое задание по следующей структуре: Общие требования: <i>Цель проекта:</i> <i>Стиль и концепция:</i> <i>Целевая аудитория:</i> 1. Дизайн костюма:

		<i>Продукт:</i> <i>Основные требования:</i> <i>Цветовая палитра:</i> <i>Материалы:</i> <i>Конструктивные особенности:</i> 2. Промышленный дизайн: <i>Продукт:</i> <i>Основные требования:</i> <i>Материалы:</i> <i>Функциональные особенности:</i> 3. Дизайн интерьера: <i>Объект:</i> <i>Основные требования:</i> <i>Цветовая палитра:</i> <i>Материалы и текстуры:</i> <i>Планировка:</i> 4. Дизайн (графический, вэб): <i>Продукт:</i> <i>Основные требования:</i> <i>Цветовая палитра:</i> <i>Типография:</i> <i>Дополнительные элементы:</i> Дополнительные требования: (при необходимости)
4.2	Технические ограничения	Размер документа А4 вертикальный, шрифт Times New Roman, кегль 12 пт, начертание Regular, выключка по ширине, абзацный отступ 1,25 см, интервалы между абзацами отсутствуют
4.3	Выходные данные	Сохранить файл в формате .docx, .doc

Инструкция:

Создайте папку на рабочем столе под названием УУ_Модуль_1 (где уу обозначает номер вашей рабочей станции). Данная папка должна содержать все папки и файлы, описанные в брифе.

Пример приложения Б к модулю 2

Техническое задание

Вам необходимо разработать:

- оригинальную модель спортивного женского костюма, 20-25 лет: творческий эскиз, технический рисунок;
- трехмерную модель спортивного инвентаря – гантели: 3Д модель – вид спереди, сверху, сзади, внизу, слева, справа;
- эскиз зоны ресепшн, планировочное решение, аксонометрическая проекция с фактурами, скрины 3д;

- редизайн существующего фирменного стиля: презентационный щит.

Вам необходимо выбрать из перечня, ту сферу деятельности/отрасль, по которой вы обучаетесь.

Пропишите программное обеспечение, которое будет вами использоваться при разработке:

Продукты	Программное обеспечение	Используемый формат файлов
Направление 1		
творческий эскиз		
технический рисунок		
Направление 2		
3д эскиз		
рендер продукта		
Направление 3		
эскиз зоны ресепшн		
планировочное решение		
аксонометрическая проекция		
Направление 4		
логотип		
презентационный щит		

Спортивный костюм

Обязательные элементы:

Выполнить творческий эскиз в цвете, опираясь на концептуальный замысел, отраженный в мудборде.

Выполнить технический рисунок костюма по творческому эскизу с использованием фигурины-шаблона. В техническом эскизе должны присутствовать:

- максимальная чёткость и ровность линий, схематичность;
- точная передача пропорций, силуэта, деталей — планок, карманов и других элементов изделия;
- изображение всех рельефных швов, вытачек и других конструктивных линий, и декоративных элементов;
- разные ракурсы изделия (вид спереди и сзади).

При необходимости может быть показана изнаночная сторона. Если отдельные детали имеют необычную конфигурацию, отделку или технологические особенности обработки,

то их изображают отдельно, увеличенными в масштабе и с выносом за силуэтную линию модели.

Технические ограничения:

- Формат А4.

Выходные файлы:

- Один рабочий документ
- Один файл jpeg

Спортивный инвентарь

Обязательные элементы:

Разработать 3д-эскиз проектируемого объекта. Необходимо подготовить достаточное количество рендеров для того, чтобы заказчик смог составить мнение о функциональности, эргономичности и эстетичности объекта разработки. Минимально для заказчика необходимо подготовить один перспективный рендер со следующими параметрами:

1. Цвета соответствуют основной цветовой схеме
2. Текстуры соответствуют назначенным материалам
3. Источник света расположен спереди объекта
4. Перспективный рендер построен «в перспективе»

Технические ограничения:

- Сделать 2-3 скриншота виртуальной галтели, которые должны максимально полно продемонстрировать основную идею, отражение заданной темы и разрабатываемые элементы спортивного инвентаря.

Выходные файлы:

- Один рабочий документ
- Файлы скриншотов в формате jpeg

Ресепшн

Обязательные элементы:

Используя ПО для создания и редактирования трехмерной модели пространства (интерьера) и подготовки к дальнейшей визуализации проекта, разработать 3д-эскиз (виртуальный макет в масштабе 1:1) интерьера зоны администратора, отражающий:

- дизайн всего помещения и его функциональных зон;
- соответствие масштабу;
- соответствие эргономическим требованиям;
- графическое оформление по ГОСТ;
- стилевое решение;
- цветовое решение;
- характер отделочных материалов;
- расстановку интерьерного оборудования.

Технические ограничения (стойка администратора):

- Сделать эскиз зоны ресепшн, планировочное решение, аксонометрическую проекцию, скрины 3д 2-3 штуки виртуального макета интерьера, которые должны максимально полно продемонстрировать основную идею, отражение заданной темы и разрабатываемые элементы интерьера. Ракурсы эскиза должны захватывать стены, пол, потолок помещения, а также его предметное наполнение.

Выходные файлы:

- план мебели
- аксонометрическая проекция
- файлы скриншотов в формате jpeg

Презентационный щит

Обязательные элементы:

- Цветная версия логотипа в цветовом режиме CMYK и Pantone
- Версия логотипа в 100% черного и его выворотка
- Логотип в градациях серого
- Охранное поле логотипа
- Фирменные цвета основные и дополнительные с прописанными кодами CMYK, RGB и Pantone
- Фирменная гарнитура (показать на 10 символах строчных и прописных)
- Один орнамент и два разных варианта фирменного паттерна: первый - использование фона и 2 стилеобразующих элемента; второй – 2 стилеобразующих элемента и название компании.

Технические ограничения (презентационный щит):

- Рабочий документ А5 горизонтальный
- Цвет: CMYK

Выходные файлы (презентационный щит):

- Один рабочий документ
- Один файл pdf
- Предоставить распечатанный файл презентационного щита на формате А3.

Инструкция:

Создайте папку на рабочем столе под названием YY_Модуль_2 (где уу обозначает номер вашей рабочей станции). Данная папка должна содержать все папки и файлы, описанные в техническом задании.

Пример приложения В к модулю 3

Техническое задание

Вам необходимо разработать:

- дизайн аксессуаров для дополнения спортивного образа;
- эскиз дизайна входной группы в магазин;

- главную страницу сайта компании.

Обязательные элементы:

- Логотип
- Стилеобразующие элементы/паттерн
- Соответствие фирменному стилю компании

Технические ограничения:

- Формат А4
- Файлы скриншотов в формате jpeg

Выходные файлы:

- Один рабочий документ
- Один файл с визуализацией продукта

После завершения выполнения задания заполните чек лист:

№ п/п	Наименование	Отметка о выполнении /невыполнении
1	2	3
Модуль 1		
1	Задание 1.	
2	Задание 2.	
3	Задание 3.	
Модуль 2		
3	Обязательные элементы	
4	Технические требования	
5	Выходные файлы	
Модуль 3		
1	Обязательные элементы	
2	Технические требования	
3	Выходные файлы	

Инструкция:

Создайте папку на рабочем столе под названием YY_Модуль_3 (где уу обозначает номер вашей рабочей станции). Данная папка должна содержать все папки и файлы, описанные в техническом задании.