



Вмілість	Графічний дизайн III
Рівень	3 проба
Дата початку здачі	
Дата завершення	
Прізвище, Ім'я	

Вимоги до здобувача вмілості

<input type="checkbox"/>	Здобуде вмілість "Графічний дизайн II";	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Знає що таке Айдендика та для чого вона потрібна. Розповість про це куреню на сходинах;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Знає що таке інфографіка та для чого її використовують. Створить інфографіку історії свого куреня;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Створить курінний брендбук, який вміщатиме в себе логотип куреня (герб), макет курінного брендованого одягу (кепка, футболка, худі тощо), сувенірну продукцію (пляшка, екторба, шкарпетки тощо), банер;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Буде виконувати обов'язки писаря на 3-х заходах: курінний/міжкурінний табір, акції станичного/окружного/крайового рівня де виконає всі дизайнерські роботи (відзначка, посвідка, афіші, рекламна продукція тощо);	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Створити портфоліо з наступних робіт (логотип 2, відзначка 3, афіша 5, рекламна продукція 1);	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	У межах пластового заробітку, знайде одного замовника та виконає одне замовлення, проведе комунікацію та отримає гроші, спрямує їх до курінної каси;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Отримає рекомендацію від одного досвідченого пластуна-дизайнера/пластунки-дизайнерки до зарахування цієї вмілості внаслідок виконаних умов;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Дізнається про три можливі кар'єрні напрямки в графічному дизайні. Вибере один і дізнається про освіту, підготовку та досвід, необхідний для цієї професії, обговорить це з інструктором, та розкаже, чим ця професія зацікавила.	Місце для дати та підпису інструктора