

## ДИЗАЙН

9, 10, 11 классы

### Рекомендации для участников

Олимпиадные состязания по направлению «Дизайн» проводятся в дистанционном формате по следующему расписанию:

- **с 21 по 31 января 2021 года** участники, после прохождения обязательной регистрации в дистанционном формате, направляют в НИУ ВШЭ свои работы в соответствии с данной Инструкцией;

- **с 03 по 10 февраля 2021 года** для участников, прошедших во второй этап, проводится обязательное собеседование по истории искусств в соответствии с размещаемым расписанием. Информацию о времени прохождения собеседования и инструкцию по прикреплению к Skype участник получает на свой электронный адрес вместе с инструкцией в период с 03 по 10 февраля 2021 года.

Задание для участия в олимпиаде предусматривает выполнение проекта на одну из выбранных предметных сфер дизайна (описание см. ниже).

Свои работы вы можете загрузить на странице олимпиады по дизайну <https://school-portfolio.hse.ru/mom2020>. Для этого вам нужно будет ввести свой e-mail, который вы указывали при регистрации на олимпиаду, и получить на него код доступа, чтобы авторизоваться на странице. Для авторизации вам следует ввести ваш e-mail и полученный код доступа. Перейдите на страницу загрузки проекта с помощью кнопки «Отправить проект». Далее действуйте согласно рекомендациям.

Проект оформляется в отдельные слайды в количестве не более 15 штук, и загружается в личном кабинете участника.

Для проектов по всем профилям необходимо загрузить вертикальный слайд-обложку в формате JPEG с размещенным на нем изображением в соотношении сторон 1 к 1.41 (например, 1000 x 1410 px), которое будет предварять остальные работы. На этом слайде указывается тема проекта.

Презентация проекта составляется из горизонтальных слайдов с размещенными на них изображениями по выбранной теме и загружается отдельными файлами в формате JPEG (например, 1410 x 1000 px). В презентацию включаются описание, референсы, эскизы и другие материалы в соответствии с заданием профиля.

В работе желательно указать сведения о регионе проживания, а также имя и фамилию участника. При необходимости вы можете добавить описание проекта объемом не более 700 символов в поле «Описание проекта» на форме загрузки. Файлы загружаются один раз в электронном виде на странице загрузки профиля участника.

Проект может быть выполнен в компьютерной технике или вручную. В последнем случае его необходимо отсканировать и перевести в электронный вид.

Обращаем внимание, что все работы участников конкурса публикуются в открытом доступе на сайте <https://school-portfolio.hse.ru/mom2020>.

### **СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА (100 баллов)**

При подготовке творческого проекта необходимо выбрать один из разделов – предметных сфер дизайна (коммуникационный дизайн, анимация и иллюстрация, дизайн среды, дизайн интерьера, визуальные эффекты, медиа и дизайн, дизайн и реклама, дизайн и продвижение цифрового продукта, дизайн и программирование, гейм-дизайн и виртуальная реальность, художник театра и кино, предметный дизайн, фэшн-фотография, дизайн одежды, брендинг в индустрии моды) и в соответствии с ним выполнить серию работ на свободную тему (от 6 до 12).

Тема проекта выбирается самостоятельно и должна в полной мере раскрыть творческий потенциал и уровень художественного мышления участника.

Проект должно отличать стилистическое единство, концептуальная завершенность, оригинальность авторского замысла, гармоничное цветовое и композиционное решение.

Работы могут быть выполнены в любой технике, но должны составлять стилистически единую серию, объединенную общей идеей.

### **ОПИСАНИЕ РАЗДЕЛОВ**

**Ниже приведено описание каждого из направлений.**

#### **1. Коммуникационный дизайн:**

- серия плакатов;
- фирменный стиль;
- серия обложек;
- наружная реклама;
- серийная упаковка;
- инфографика;
- серия шрифтовых композиций;
- серия обложек – музыкальных, книжных, журнальных.

#### **2. Анимация и иллюстрация:**

- серия персонажей для мультфильма или компьютерной игры, изображенных в соответствующих им контекстах;
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре;
- серия книжных или журнальных иллюстраций;
- серия иллюстраций на свободную тему;
- комикс (от 6 страниц + обложка);
- настольная игра (в случаях с единым игровым полем серию должны образовывать вспомогательные элементы из комплекта игры);
- мультфильм (сопровождается 6–12 скриншотами);
- серия gif-анимаций (видеооткрытки, заставки, кат-сцены из игры и т. п.);

## Международная олимпиада молодёжи – 2020/2021

- серия персонажей, представленных в формате видео-визиток;
- серия turn-around видео со скульптурами / 3D-сценами / локациями;
- серия монументальных иллюстраций для общественных пространств или транспорта, демонстрируемая на мокапах;
- веб-комикс или лендинг, содержащий интерактивную или gif-анимацию;
- интерактивный онлайн квест / мини-игра на готовом движке.

### 3. Дизайн среды:

- серия изображений, визуализирующих пространство;
- серия эскизов декораций к одному или нескольким спектаклям;
- макеты декорации;
- эскизы или макеты серии элементов интерьера;
- серия изображений для оформления фасадов;
- серия предметов;
- средней объект в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

### 4. Дизайн интерьера:

Перед началом работы абитуриентам предлагается выбрать один из объектов интерьера, например:

- жилые интерьеры, в частности дизайн квартиры, жилого дома с элементами интерьера, такими как: мебель, светильники, аксессуары, ковры, обои, шторы и др.,
- интерьеры общественного назначения, в частности: развлекательные, выставочные, музейные, учебные, административные, лечебные, спортивные, гостиницы, кафе и рестораны и т.д.

На заявленную тему абитуриент выполняет проект, например:

- серия изображений, визуализирующих пространство;
- эскизы или макеты серии элементов интерьера;
- серия предметов;
- предмет интерьера в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

### 5. Дизайн и программирование:

Придумать концепцию цифрового продукта и представить ее в виде презентации, состоящей из 6-15 слайдов. Этот продукт может быть как очень близкий к реальности и потенциально готовый к запуску, так и фантастический.

Форму цифрового продукта абитуриент определяет сам, это может быть: онлайн-сервис, мобильное приложение, приложением в мире виртуальной реальности или дополненной реальности.

Участник выбирает любую сферу применения цифрового продукта, например:

- Образование и наука;
- Социальная сфера;

**Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»**

- Услуги, сервисы, инструменты;
- Искусство и др.

#### **6. Дизайн и современное искусство:**

- серия работ от 6 до 12 в форматах жанровой живописи, графики, коллажа, скульптуры, объектов, фотографий, ленд-арта (макеты или эскизы), видеоарта, инсталляций (макет или эскиз) на темы: вечное и хрупкое; яркое и резкое; далекое и великое; герой и город; победа и поражение; границы и вечность; ритм и музыка; строение мира; супермаркет; пустота.

#### **7. Гейм-дизайн и виртуальная реальность»:**

- настольная игра с оригинальными правилами и отрисовкой элементов;
- концепция видеоигры со схемами механик и зарисовками игровых экранов;
- карта игрового уровня с объяснением логики игровых событий и отрисовкой окружения;
- серия персонажей для компьютерной игры (облик должен отражать игровые механики — действия игрока, имеющие важные последствия для геймплея);
- арт-инсталляцию, отражающую игровые механики;
- видеоролик с трейлером или прохождением игры, скриншоты и описание концепции;
- комплексная экспозиция, включающая иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутика и т.п.

#### **8. Художник театра и кино:**

- серия эскизов, представляющих сценографическое решение для традиционных или сайт специфик площадок к одному или нескольким художественным произведениям, текстам, пьесам;
- макет декорации + серия сценографических эскизов для традиционных или сайт специфик площадок к одному или нескольким художественным произведениям, текстам, пьесам;
- серия эскизов костюмов к одному или нескольким спектаклям/фильмам;

#### **9. Визуальные эффекты:**

- серия персонажей для мультфильма или компьютерной игры, изображенных в соответствующих им контекстах с фонами или в раскадровке;
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре; серия эскизов костюмов к театральным постановкам/фильмам;
- 3D-модели объектов/персонажей (сопровождается 6-12 скриншотами)
- 3D-видеоролик (рил) продолжительностью до 1 минуты (сопровождается 6-12 скриншотами);
- мультфильм (сопровождается 6–12 скриншотами).

## 10. Дизайн и продвижение цифрового продукта:

Участникам необходимо придумать концепцию цифрового продукта и представить ее в виде презентации, состоящей из 6-15 слайдов. Этот продукт может быть как очень близкий к реальности и потенциально готовый к запуску, так и фантастический.

Форму цифрового продукта абитуриент определяет сам, это может быть: веб-сервис, мобильное приложение, веб-спецпроект, серия веб-публикаций и др

Участник выбирает любую сферу применения цифрового продукта, например:

- Образование и наука;
- Социальная сфера;
- Услуги, сервисы, инструменты;
- Искусство и др.

Презентация концепции цифрового продукта должна включать в себя:

- описание идеи;
- логику работы или сценарии взаимодействия с продуктом или схему (план) в случае веб-публикаций;
- интерфейс: экраны с пояснениями, ссылки на прототип или проект в Readymag;
- фирменный стиль или рекламную кампанию или серию рекламных плакатов.

## 11. Медиа и дизайн:

Участникам необходимо разработать концепцию собственного журнала и на её основе создать серию обложек разных номеров журнала (6-12 штук), отражающих интерпретацию главной темы издания, а также серию внутренних разворотов журнала для одного из номеров журнала. Из представленной серии разворотов должно быть понятно содержание журнала, поэтому обязательно должны быть придуманы заголовки материалов. Остальные тексты могут быть представлены условно.

Концепция журнала должна включать название, логотип, описание идеи, тематики и визуального стиля, портрет целевой аудитории (не более печатного листа А4).

## 12. Дизайн и реклама:

Перед началом работы над проектом абитуриентам предлагается выбрать тему. Например: страна, город, школа, музей, галерея, книга, выставка, театр, клуб, концерт, фабрика, аэропорт, общественная организация, магазин, марка одежды, кафе или любая другая.

На эту тему абитуриент должен выполнить рекламный проект, например:

- серия рекламных плакатов.

### 13. Комикс:

- комикс (6-12 страниц);
- серия отдельных комикс стрипов (6-12 полос) со сквозной темой.

### 14. Предметный дизайн:

Для работы над проектом участнику необходимо взять за основу одну из предложенных тем и решить ее в одном из устоявшихся форматов:

- иллюстрация;
- эскиз;
- коллаж;
- фотография;
- макет;
- инсталляция и др.

Каждый формат должен быть раскрыт в серии работ, состоящей из 6-12 составных частей.

Участник в обязательном порядке должны выбрать одну из нижеперечисленных тем и указать ее в подписи к проекту:

- Человек и технологии;
- Человек и спорт;
- Человек и транспорт;
- Человек и дом;
- Человек и здоровье;
- Человек и экология;
- Человек и город.

### 15. Мода. Дизайн одежды:

- проект коллекции одежды в виде серии эскизов моделей одежды, а также (как возможные, но необязательные части) одного готового изделия (например, футболка, фартук, платье, платок), и /или фотографии изделия;
- проект коллекции аксессуаров или украшений в виде серии эскизов, а также (как возможные, но необязательные части) готового изделия и /или фотографии изделия;
- серия эскизов, представляющих разработку костюмов для известного литературного произведения, фильма или спектакля;
- исследование исторического периода в моде, творчества дизайнера или модного дома в виде серии коллажей.

### 16. Мода. Фэшн-фотография:

- постановочная фэшн-съемка (серия фотографий моделей),

**Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»**

## Международная олимпиада молодёжи – 2020/2021

демонстрирующая варианты фотографического и стилового решения;

— портретная съемка — серия фотографий (или видео)

одного или нескольких героев, объединенных единой темой либо художественным решением;

— предметная съемка — серия фотографий (или видео)

объектов, объединенных единой темой либо художественным решением;

— репортажная съемка — серия фотографий (или видео) на самостоятельно выбранную тему.

### 17. Мода. Брендинг в индустрии моды:

— проект модного бренда или магазина в виде презентации, серии эскизов и/или фотографий с описанием авторской концепции;

— проект модного журнала в виде серии разворотов, фотографий и текста с единым оформлением;

— постановочная фэшн-съемка (серия фотографий моделей или героев), демонстрирующая варианты фотографического и стилового решения выбранной темы;

— презентация, представляющая исследование исторического периода в моде, творчества дизайнера или модного дома.

### 18. Мода. «Фэшн-журналистика»:

— проект модного бренда или магазина в виде презентации,

серии эскизов и/или фотографий с описанием авторской концепции;

— проект модного журнала в виде серии разворотов,

фотографий и текста с единым оформлением;

— постановочная фэшн-съемка (серия фотографий моделей

или героев), демонстрирующая варианты фотографического и стилового решения выбранной темы;

— презентация, представляющая исследование исторического периода в моде, творчества дизайнера или модного дома.