

Материалы для подготовки

I. Методические рекомендации по участию и подготовке творческих проектов

1. Олимпиадное состязание по направлению «Дизайн» проводится в дистанционном (онлайн) формате в два этапа:

- **с 20 по 30 октября 2021 года** участники, после прохождения обязательной регистрации в дистанционной (онлайн) форме, направляют в НИУ ВШЭ свои работы в соответствии с п. 3 ниже;

- **с 08 по 12 ноября 2021 года** для участников, прошедших во второй этап, проводится онлайн-собеседование по истории искусств в соответствии с размещаемыми на сайте Олимпиады информацией и расписанием. (Собеседование не требует специальной подготовки к нему участников.) Инструкцию по проведению собеседования и информацию о времени прохождения собеседования участники также получают в период с 06 по 11 ноября 2021 года на свой электронный адрес, указанный при регистрации.

2. Олимпиадное задание предусматривает выполнение *творческого проекта* на одну из предложенных предметных сфер дизайна (см. описание разделов ниже, п. II). Проект состоит из двух файлов:

- обложка проекта — вертикальное изображение с соотношением сторон 1 к 1.41 (например, 1000 x 1410 px), которое будет предварять остальные работы проекта;
- презентация проекта — не более 15 слайдов горизонтальных изображений (например, 1410 × 1000 px) по выбранной теме.

3. Свои работы участники загружают на *странице олимпиады Школы дизайна (портал НИУ ВШЭ), адрес которой указывается на сайте Олимпиады не позднее чем за одну неделю до начала Олимпиады*. Для загрузки проекта участнику нужно ввести свой e-mail, который был им указан при регистрации на участие в олимпиаде, и получить на него код доступа, чтобы авторизоваться на странице. Для авторизации участнику следует ввести e-mail и полученный код доступа. Перейти на страницу загрузки проекта нужно с помощью кнопки «Отправить проект». Далее необходимо действовать согласно рекомендациям.

Файлы готового проекта загружаются в формате многостраничного pdf. При необходимости участник может 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 олимпиады публикуются в открытом доступе на портале НИУ ВШЭ (страница олимпиады на сайте Школы дизайна).

4. Создание проекта (макс. оценка - 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, комикс, дизайн и продвижение цифрового продукта, дизайн и программирование, дизайн и современное искусство, гейм-дизайн и виртуальная

реальность, художник театра и кино, дизайн одежды, фэшн-фотография, брендинг в индустрии моды, фэшн-журналистика;

- в соответствии с выбранным разделом/предметной сферой дизайна 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 должны 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.
- ✓ Участники олимпиадного направления «Дизайн» могут начать работу над созданием творческого проекта и закончить её в любое время до начала Олимпиады, а в период проведения Олимпиады (с 20 по 30 октября 2021 года) направить готовый проект в НИУ ВШЭ согласно п. 3 выше.

II. Перечень разделов/предметных сфер дизайна и их содержание для выбора тем творческих проектов

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.);
- 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;
- средовой объект в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

4. Дизайн интерьера:

Перед началом работы участникам 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 участник 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 участник 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;
- 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-инсталляция, отражающая игровые механики;
- видеоролик с трейлером или прохождением игры, скриншоты и описание концепции;
- комплексная экспозиция, включающая иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутику 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 участник 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 участникам 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 участник 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. 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.

15. Фэшн-фотография

- постановочная fashion-съемка (серия фотографий моделей), 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.

16. Брендинг в индустрии моды

- 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;
- проект модного бренда или магазина в виде презентации, серии эскизов и/или фотографий с описанием авторской концепции;
- презентация, представляющая исследование исторического периода в моде, творчества дизайнера или модного дома.

17. Фэшн-журналистика

- 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;
- проект модного бренда или магазина в виде презентации, серии эскизов и/или фотографий с описанием авторской концепции;
- презентация, представляющая исследование исторического периода в моде, творчества дизайнера или модного дома.