

## **Инструкция по подготовке и отправке в НИУ ВШЭ творческих проектов участников онлайн-соревнования по направлению «Дизайн» (10-11 классы)**

### **I. Общая информация о проведении и участии в онлайн-соревновании по направлению «Дизайн»**

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

**I-й этап:**

– с 07 октября по 16 ноября 2024 года – подготовка участниками, прошедшими обязательную онлайн-регистрацию на сайте Олимпиады, творческих проектов согласно Инструкции, публикуемой на сайте Олимпиады;

- с 05 по 18 ноября 2024 года – направление творческих проектов в НИУ ВШЭ в соответствии с Инструкцией (п. 3 ниже);

- **II-й этап:** в период с 25 ноября по 06 декабря 2024 года – онлайн-собеседование по творческой работе для участников, прошедших во второй этап, в соответствии с размещаемыми на сайте Олимпиады информацией и расписанием. Инструкцию по проведению собеседования и информацию о времени прохождения собеседования участники также получают 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 согласно инструкции на **странице олимпиады Школы дизайна (портал НИУ ВШЭ), адрес которой будет указан на сайте Олимпиады 05 ноября 2024 года**. Для прохождения процедуры загрузки проекта участнику необходимо внимательно ознакомиться с подробной инструкцией, публикуемой на сайте Олимпиады.

Файлы презентуемого проекта загружаются в формате jpeg. При необходимости участник может добавить описание проекта объемом не более 700 символов в поле «Описание проекта».

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 (согласно инструкции, публикуемой на сайте Олимпиады **07 октября 2024 года**) необходимо:
  - выбрать один из разделов/предметных сфер дизайна (см. Раздел II ниже) – коммуникационный дизайн; анимация, CGI и визуальные эффекты; дизайн среды; дизайн интерьера; дизайн и программирование; дизайн и современное искусство; гейм-дизайн; игровая графика и концепт-арт; иллюстрация и комикс; дизайн и продвижение цифрового продукта; медиа и дизайн; дизайн одежды; брендинг в индустрии моды;
  - в соответствии с выбранным разделом/предметной сферой дизайна и его содержанием определить свободную тему и выполнить серию работ на эту 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 с 07 октября 2024 года**, а в период проведения Олимпиады (с 05 по 18 ноября 2024 года, до 23:59 18.11.2024) направить готовый проект в НИУ ВШЭ согласно п. 3 (выше).

## **II. Перечень разделов / предметных сфер дизайна для создания 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, CGI и визуальные эффекты**

- разработка дизайна серии персонажей. Персонажи должны быть представлены на слайдах в Т- или А-позах, а также в соответствующих им контекстах с фонами и в соответствующих действию и антуражу позах. Обязательно должно присутствовать описание мира и легенды персонажей;
- разработка мультфильма, сопровождающаяся описанием мира, синопсисом сюжета, эскизами локаций и персонажей, а также раскадровкой действия;
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре, комиксу. В данном случае участник демонстрирует свою работу как художника-постановщика;
- 3D-модели объектов/персонажей (сопровождается 6-12 скриншотами). Персонажи и объекты должны быть объединены в описании проекта условиями мира и иметь собственные легенды;
- абстрактная художественная работа, выполненная в 3D-графике. Это могут быть локации, серия абстрактных объектов и их анимации, объединенные стилистически и по смыслу;
- в качестве дополнения можно приложить ссылку на деморил (портфолио) участника с 3D- и 2D-графикой.

### **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, рестораны и т.д.

#### **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**

- 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. Игровая графика и концепт-арт**

В качестве творческого проекта участники могут продемонстрировать один из следующих форматов:

- Визуальное решение видеоигры, включающее в себя концепт-арт игрового пространства, объекты, элементы архитектуры и антуража, костюм персонажей, при желании — мокапы игровых экранов и т.д.;
- Идея игры, поданная через серию персонажей. Облик персонажей должен отражать их особенности, отличия и характеристики, которые описываются в текстовом комментарии.

## **9. Иллюстрация и комикс**

Участникам необходимо выполнить проект на любую самостоятельно выбранную тему в формате:

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

В том случае, если в комиксе есть герои, то рекомендуется также приложить разработку персонажей. Работы могут быть выполнены в свободной технике.

## **10. Дизайн и продвижение цифрового продукта**

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, приложение 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.

## 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 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.

## 13. 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 стиливого 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.

### **Критерии оценивания творческих работ:**

- концептуальность (четко сформулированная тема и идея проекта, раскрытие главной идеи проекта);
- серийность (достаточный объем проекта, наличие серии работ, структура и динамика серии; в исключительных случаях серия может состоять из неравнозначных частей: например, макет и эскизы к макету);
- стилистическое единство (цельность, выдержанность, внутренняя согласованность используемых в серии приемов и материалов);
- экспозиция / презентация (эффектность экспозиции / презентации и аккуратность выполнения ее элементов, высокое качество изображений и видео при онлайн-подаче);
- оригинальность;
- соответствие выбранному профилю;
- композиция (структура, динамика, убедительность и гармоничность сочетания отдельных элементов каждой работы внутри серии);
- техника исполнения (оцениваются не навыки работы в профессиональных дизайн-программах, а аккуратность подачи и качество реализации всех элементов работы, выполненных любыми инструментами на выбор абитуриента);
- выразительность образов (сила воздействия работы на зрителя);
- раскрытие заявленной темы (соответствие заявленному названию / приложенному описанию, понимание правил функционирования выбранного формата).

### **Контакты:**

По техническим вопросам – **ovsergeev@hse.ru**

По всем другим вопросам –

- Ульяна Викторовна: **uaristova@hse.ru**, +7 (916) 170 98 03;
- Наталия Александровна: **nastrogovich@edu.hse.ru**, +7 (916) 290 79 39