

**ЗАДАНИЕ ОТБОРОЧНОГО ЭТАПА
ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ДИЗАЙН»
КАТЕГОРИЯ УЧАСТИЯ: «БАКАЛАВРИАТ»
(ДЛЯ ПОСТУПАЮЩИХ В МАГИСТРАТУРУ)**

**ПРОФИЛЬ:
«СИСТЕМНЫЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙН»**

Для выполнения олимпиадного задания отборочного этапа вам нужно разработать настольную игру, рассчитанную на 15-20 минут для шести и больше участников, на тему «Тень за плечом». Вы должны сформулировать идею и показать, как все элементы игры на неё работают.

Чтобы показать игру необходимо:

- кратко сформулировать описание геймплея;
- выделить самое важное из правил и показать в презентации, например, с помощью схем, учебного раунда, примера хода и т.п.;
- акцентировать внимание на особенностях игры (уникальные механики или их необычное сочетание);
- описать элементы игры и сопроводить иллюстрациями, учитывающими идею игры, необходимую атмосферу, удобство использования.

Из представленной работы должен быть понятен основной геймплей и логика игрового процесса, обоснованность принятых решений. Важно продемонстрировать оригинальность взгляда, самостоятельность подхода, эрудицию в механиках игр. Не рассматриваются пати-геймы на основе фантов.

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Проект представляет собой презентацию, состоящую из отдельных слайдов в количестве не более 15 штук. Проект 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.

Правила настольной игры традиционно имеют большой объем, поэтому проект должен представлять собой описание только самых важных аспектов игры, полностью описывать правила не нужно. Постарайтесь уложиться в 3-3,5 тыс. знаков (с пробелами), иначе слайды станут слишком текстуализированными – больше используйте схемы и иллюстрации игрового процесса.

Необходимо предоставить серию из 6-12 иллюстраций с игровыми элементами: полем, картами, игровыми ситуациями и т.п. Техника исполнения определяется автором работы (в компьютерной или в ручной графике, коллаже, фотографии или с использованием смешанной техники)

Если проект выполнен вручную, его необходимо отсканировать и перевести в электронный вид. Слайды должны быть пронумерованы.

В работе не должно быть никаких рисунков и иных пометок, не относящихся к заданию или указывающих на авторство работы (в том числе и в названии файла).

На первом слайде презентации размещается название игры, краткая аннотация, объясняющая основы геймплея.

Проект может сопровождаться комментариями, показывающими возникновение и развитие идеи, творческие источники проекта.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

- Концептуальность (четко сформулированная тема и идея проекта, раскрытие главной идеи проекта).
- Стилистическое единство (цельность, выдержанность, внутренняя согласованность используемых в серии приемов и материалов).
- Экспозиция (эффектность экспозиции и аккуратность выполнения ее элементов).
- Оригинальность.
- Соответствие выбранному профилю.
- Композиция (структура, динамика, убедительность и гармоничность сочетания отдельных элементов каждой работы).
- Техника исполнения (оцениваются не навыки работы в профессиональных дизайн-программах, а аккуратность подачи и качество реализации всех элементов работы, выполненных любыми инструментами на выбор участника).
- Выразительность образов (сила воздействия работы на зрителя).
- Раскрытие заявленной темы (соответствие заявленному названию/приложенному описанию, понимание правил функционирования выбранного формата).
- Особое мнение (экспертное мнение членов жюри об индивидуальных качествах проекта).

Каждый критерий оценивается от 0 до 10 баллов.