

УТВЕРЖДЕНЫ

протоколом совещания
оргкомитета и председателей
экспертных комиссий по
направлениям Всероссийского
конкурса исследовательских и
проектных работ школьников
«Высший пилотаж»
№ 3 от 15.07.2022 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ по выполнению проектной работы

направление конкурса: «Дизайн»
2023-2024 учебный год

Методические рекомендации предназначены для учащихся 9,10,11 классов. На конкурс принимаются только индивидуальные проекты. Один участник представляет только один проект.

1. Требования к проекту

На конкурс представляются дизайн-проекты, выполненные *в одной из предметных сфер* на предлагаемую тему.

Предметные сферы:

- Коммуникационный дизайн;
- Анимация и иллюстрация;
- Комикс;
- CGI и визуальные эффекты;
- Дизайн среды;
- Дизайн интерьера;
- Дизайн и программирование;
- Медиа и дизайн
- Гейм-дизайн;
- Дизайн и продвижение цифрового продукта;
- Ивент-дизайн. Театр и перформанс;
- Дизайн и современное искусство
- Игровая графика и концепт-арт
-

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

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

Правила оформления работы

Файлы загружаются в формате pdf. В работе должны быть указаны сведения о классе обучения. Проект может быть выполнен в компьютерной технике или вручную. В последнем случае его необходимо отсканировать и перевести в электронный вид.

Проект состоит из двух файлов:

- *Обложка проекта*
Это вертикальный слайд-обложка с размещенным на нем изображением в соотношении сторон 1 к 1.41 (например, 1000 x 1410 px), которое будет предварять остальные работы.
- *Презентация проекта*
Это файл из горизонтальных слайдов (не более 15) с размещенными на них изображениями (например, 1410 x 1000 px) по выбранной теме.

Методические рекомендации

Ниже приведено примерное описание *предметных сфер*:

Коммуникационный дизайн:

- серия плакатов;
- фирменный стиль;
- серия обложек;
- наружная реклама;
- серийная упаковка;
- серия шрифтовых композиций.

Анимация и иллюстрация:

- серия персонажей для мультфильма или компьютерной игры;
- комикс;
- серия иллюстраций для обложек;
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре;
- инфографика;
- серия рекламных плакатов;
- серия иллюстраций в свободной технике.

Дизайн среды:

- серии из 6-12 эскизов интерьера в формате не более, чем А3;
- серии из 6 и более трехмерных композиций, выполненных в любом материале;
- серия из 6-12 графических композиций, выполненных в программах 3D-моделирования и распечатанных в формате не более, чем А3;
- серии из 6-12 примеров шрифтов и рекламных изображений для оформления фасадов;
- серия из 6-12 предметов.

Дизайн интерьера:

- предметно-пространственные композиции (6-12 композиций, выполненных в любом материале);
- серия изображений, визуализирующих пространство (6-12 изображений);
- эскизы или макеты серии элементов интерьера (6-12 эскизов или макетов);
- серия предметов (6-12 предметов).

Дизайн и программирование:

- серии рекламных плакатов;
- фирменный стиль;
- инфографика.

Дизайн и современное искусство:

- серия работ от 6 до 12 в форматах жанровой живописи, графики, коллажа, скульптуры, объектов, фотографий, ленд-арта (макеты или эскизы), инсталляций (макет или эскиз) на темы:
хрупкое;
утопия;
большое и маленькое;
город;
античность;
часы;
библиотека;
строение мира;
супермаркет;
пустота

Гейм-дизайн:

- серия персонажей / серия изображений одного персонажа для мультфильма или компьютерной игры;
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре;
- серия книжных или журнальных иллюстраций;
- серия иллюстраций для обложек; комикс; серия иллюстраций на свободную тему и в свободной технике;
- настольная или карточная игра.

Ивент-дизайн. Театр и перформанс:

- серия театральных плакатов/кино-афиш к одному или нескольким
- спектаклям/фильмам;
- серия эскизов костюмов к театральным постановкам/фильмам;
- серия интерьеров/декораций;

CGI и 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).

Дизайн и продвижение цифрового продукта:

- серия плакатов;
- серия обложек — музыкальных, книжных, журнальных;
- серия шрифтовых композиций;
- фирменный стиль;
- серия упаковок;
- инфографика;
- наружная реклама.

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).

Комикс:

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

Игровая графика и концепт-арт:

- 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
- Настольная игра с оригинальными правилами и отрисовкой элементов;
- Идея игры, поданная через серию персонажей. Облик персонажей должен отражать их особенности, отличия и характеристики, которые описываются в текстовом комментарии.

Порядок участия.

Направление «дизайн» проводится *в два этапа*.. Для участия необходимо загрузить выполненную *серию работ* (от 6 до 12) в электронном виде в личный кабинет участника на корпоративном портале (сайте) НИУ ВШЭ. При необходимости можно добавить *описание проекта* объемом не более 700 символов в поле «Описание проекта» на форме загрузки. Если вы хотите приложить анимированную часть проекта, то есть возможность разместить ее на любом внешнем информационном ресурсе YouTube, Vimeo, Readymag и др. на один из слайдов проекта. Ссылка должна открываться в режиме инкогнито, чтобы комиссия смогла её посмотреть без авторизации. На втором этапе проводится защита проектов, допущенных к участию в заключительном этапе, с применением дистанционных технологий.

[Правила загрузки работы](#)

[Правила участия в заключительном этапе](#)

2. Критерии оценки проекта

Первый (дистанционный) этап. Эксперты оценивают *представленный на конкурс проект* по следующим критериям:

№ п/п	Критерий	Описание критерия	Максимальное количество баллов ¹
1.	Актуальность проекта (концептуальность проекта)	Концептуальность, серийность, стилистическое единство	15
2.	Оригинальность, новизна идеи	Оригинальность художественного и проектного решения в избранной предметной сфере	15
3.	Релевантность выбранных для решения задачи инструментов	Соответствие выбранному профилю, грамотная сбалансированная композиция	20

4.	Полнота/качество проработанного проекта/технологического решения	Оптимально подобранная техника исполнения исполнения, художественная выразительность образов	20
----	--	--	----

¹ Распределение баллов по каждому критерию определяется экспертами в зависимости от значимости критерия для направления Конкурса.

5.	Практическая/социальная значимость проекта/технологии	Раскрытие заявленной темы	15
6.	Оформление работы	Проект оформлен и представлен в соответствии с требованиями.	15
		Итого	100

Второй (очный) этап проходит в форме *защиты автором проекта перед экспертной комиссией*.

Для выступления НЕ нужно готовить презентацию. Автор должен продемонстрировать свой проект экспертам и рассказать о проделанной работе и о чем проект. На выступление отводится **5 минут**, на ответы на вопросы 5-10 минут.

Внимательно прочитайте описание каждого из критериев выступления, на основе критериев вы сможете выстроить свое выступление максимально полно и корректно.

Эксперты оценивают проект в соотношении с компетенциями автора по следующим критериям:

№ п/п	Критерий	Описание критерия	Максимальное количество баллов ²
1.	Уровень компетентности в области понимания значимости проекта: понимание места проекта в современной действительности	Актуальность проекта и обоснованность выбора темы	20
2.	Уровень методической компетентности автора: понимание и умение объяснить сущность применяемых инструментов, их ограничения и необходимость использования	Подход к проектированию и техника выполнения проекта.	25
3.	Уровень владения презентационными навыками: аргументация при ответах на вопросы, творческий подход	Аккуратность подачи и логичность презентации.	15
4.	Уровень аналитических навыков: авторская оценка результатов и перспектив внедрения проекта (риски, потенциальные заказчики и пр.)	Учет перспективных трендов и обоснованность дизайнерского решения.	20
5.	Логика изложения материала, соответствие темы, цели и задач, методов, результатов и выводов	Логичность презентации и выступления участника	20
		Итого³	100

² Распределение баллов по каждому критерию определяется экспертами в зависимости от значимости критерия для направления Конкурса.

³ Победители/призеры определяются на заключительном (очном) этапе Конкурса без учета баллов первого этапа.

3. Материалы для подготовки

Список дополнительной литературы/источников для подготовки:

1. Степанов А.В. и др. Объемно-пространственная композиция: Учебник для вузов. – М.: Архитектура-С, 2019
2. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно – художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 239с.
3. Василий Кандинский. Точка и линия на плоскости. О духовном в искусстве. - М.: АСТ, 2018. - 352 с.
4. Дегтярев А.Р. Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.
5. Янис Минк: Хуан Миро (1893-1983) . –М.: Арт-родник, 2009. - 96с.
6. Арнхейм Б.Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Архитектура-С, 2012. 392 с.
7. Иттен И. Искусство цвета. 2-е издание / И. Иттен – М.: Издатель Д. Андронов, 2001. – 96 с.
8. Иттен И. Искусство формы. 2-е издание / И. Иттен – М.: Издатель Д. Андронов, 2001. – 136 с.
9. Ветрова И.Б. Неформальная композиция / И.Б. Ветрова – М.: Ижица, 2004. – 171 с.
10. Мировая художественная культура. От истоков до XVIIIвека. 10 кл. Базовый уровень: учебник для общеобразоват. учреждений / Г.И. Данилова. –12-е изд., стереотип. –М.: Дрофа, 2014.
11. Мировая художественная культура: учебник для 11 класса: среднее (полное) общее образование (базовый уровень) / Л.Г. Емохонова. –2-е изд., стер. –М.: Издательский центр «Академия», 2012