

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ ВАРИАНТ ЗАДАНИЯ

2 ЭТАПА ОЛИМПИАДЫ ПО ДИЗАЙНУ 2014 ГОД

11 класс

Олимпиадное задание 2-ого этапа предусматривает эскизное выполнение проекта на предложенную тему и его описание. Техника исполнения определяется автором (выполнение задания возможно в ручной графике или с использованием технических средств).

Задание состоит из 3 частей:

Часть 1 предполагает создание краткого описания разрабатываемого проекта.

Максимальная оценка – 10 баллов

Часть 2 предполагает создание серии поисковых форэскизов (зарисовок) по проекту.

Максимальная оценка – 20 баллов.

Часть 3 предполагает создание конечного чистового эскиза проекта.

Максимальная оценка – 70 баллов.

Время выполнения задания – 180 минут.

ЧАСТЬ 1. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Составьте описание проекта по теме: «Разработка фирменного знака Музея».

В описании необходимо отразить основную идею Вашего проекта фирменного знака, мотивированно объяснить выбор композиции знака, набора предметов и шрифта в композиции, цветовое решение, смысл изображения.

Критерии оценивания

При выполнении задания Вам необходимо продемонстрировать следующие умения и навыки:

- 1) Умение формулировать свои мысли и объяснять свою авторскую идею.
- 2) Умение выстраивать аргументацию своей авторской позиции.
- 3) Умение нестандартно подходить к поставленной задаче.
- 4) Продемонстрировать наличие эрудиции в области создания фирменного знака.
- 5) Умение анализировать материал по данному заданию.
- 6) Навык грамотной организации письменного текста.

ЧАСТЬ 2. СОЗДАНИЕ СЕРИИ ФОРЭСКИЗОВ (ЗАРИСОВОК)

Создайте серию форэскизов (зарисовок) на тему проекта «Разработка фирменного знака Музея».

При создании данных зарисовок необходимо продемонстрировать основной ход ваших мыслей по выполнению данного задания. Форэскизы должны отражать поисковые варианты решения поставленной задачи, демонстрировать основные элементы, которые Вы планируете использовать в компоновке итогового варианта знака.

Критерии оценивания

При выполнении задания Вам необходимо продемонстрировать следующие умения и навыки:

- 1) Умение делать зарисовки в ручной и (или) компьютерной графике

- 2) Умение создавать множество идей по заданной теме
- 3) Умение использовать материал по заданной теме и оставаться в рамках поставленной задачи
- 4) Навык использования материала из разных источников информации (интернет, книги и журналы, природная среда и пр.)
- 5) Навык компоновки отдельных элементов в общую композицию листа

ЧАСТЬ 3. СОЗДАНИЕ ЭСКИЗА ПРОЕКТА

Создайте итоговый чистовой эскиз на тему проекта «Разработка фирменного знака Музея».

При выполнении данной части задания необходимо создать окончательный чистовой вариант проекта фирменного знака информационного детского канала.

Критерии оценивания:

При выполнении задания Вам необходимо продемонстрировать следующие умения и навыки:

- 1) Умение мыслить творчески при решении поставленной задачи
- 2) Навыки грамотного владения приемами ручной и (или) компьютерной графики
- 3) Умение создавать проект в соответствии с поставленными задачами
- 4) Навык поиска и использования дополнительной информации по теме
- 5) Навык создания уравновешенной композиции
- 6) Навык грамотного колористического решения

7) Навык создания интересного образного решения в рамках поставленной задачи

8) Соответствие теме проекта, цветовой символике и требованиям композиционного решения данного объекта

Пример решения

(на примере интерактивного Паранормального Музея «Paranormal muzeum»)

Часть 1.

Описание проекта

Музей, фирменный знак которого необходимо сделать, называется «Paranormal muzeum». Это означает, что фирменный знак должен быть легким и загадочным, хранящим неразгаданные темы Земли, пугающие и тревожащие людей. Творческими источниками для создания фирменного знака послужили сказочные и нераскрытые образы в сознании человека. Это все загадка, вызывающая эмоциональный всплеск, интерес и желание узнать как можно больше. Образы снежного человека, саблезубого тигра, неведанных птиц, летучие мыши, звери, люди с головами зверей, заброшенные постройки, сетчатые структуры, Зазеркалье и потусторонние неизвестные миры и явления. Для ребенка и взрослого одинаково интересно посетить музей и раскрыть завесу тайны вместе с друзьями и родителями. Изображение таинственного – лучшее, что может отражать основную идею названия Музея. На разработанном фирменном знаке изображен образ сказочного Единорога в стилизованном виде и форме латинской буквы «Р», что является началом слова паранормаль. Исполнение стилизации плавное, где легко читается образ головы, рога и развевающейся гривы Единорога.

Фон залит белым цветом, а логотип и надписи решены в оттенках – фиолетовом, желтом, синем. Шрифт логотипа Музея четкий и графичный, черного цвета, легко читается. Ранее в форэскизах фирменного знака рассматривались и другие цвета изображения. Фирменный знак создан в единстве графического изображения стилизованного животного и шрифта. Содержание материалов данного музея легко угадывается по фирменному знаку Музея «Паронормаль» или «Paranormal muzeum», что позволит привлечь большое число заинтересованных посетителей. Проект решен в соответствии с требованиями современных цветовых направлений в графическом дизайне.

Часть 2.

Серия поисковых форэскизов (зарисовок)



Подбор творческих источников



Поиск цветового решения



Поиск знака

Часть 3.

Итоговый эскиз проекта



paranormal
museum