УТВЕРЖДЕНО

протоколом заседания
Экспертной комиссии
Конкурса «Высший пилотаж»
№ 1 от « 23 » октября 2019 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по написанию проектной работы

направление конкурса: **«Дизайн»**
2019-2020 учебный год

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

Конкурс проводится в один этап.

1. Требования к проекту

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

Предметные сферы:

- Коммуникационный дизайн;
- Анимация/иллюстрация;
- Комикс;
- Визуальные эффекты;
- Дизайн среды;
- Дизайн интерьера;
- Дизайн и программирование;
- Гейм-дизайн и виртуальная реальность;
- Дизайн и программирование;
- Веб-дизайн и продвижение цифрового продукта;
- Художник театра и кино;
- Дизайн и современное искусство.

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 х 1410 px), которое будет предварять остальные работы.
- *Презентация проекта*
  Это файл из горизонтальных слайдов (не более 15) с размещенными на них изображениями (например, 1410 х 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: 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.

Гейм-дизайн и виртуальная реальность»:
- 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.

Художник театра и кино:

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

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).

Веб-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).

Дизайн и реклама:

- серия рекламных плакатов.

Комикс:

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

Порядок участия.

Направление «дизайн» проводится *в один этап*. 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.

Правила загрузки работы

2. Критерии оценки проекта

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

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