

ДИЗАЙН**9, 10, 11 класс****Время выполнения задания: 26.09.2025 – 11.11.2025**

Олимпиадное задание предусматривает выполнение проекта на одну из выбранных тем. Проект оформляется в презентацию, содержащую от 6 до 15 слайдов (размером до 3000х3000 px) и вертикальную обложку (размером до 2000х3000 px, с соотношением сторон 1 к 1,41). Изображения загружаются отдельными файлами в формате jpeg в электронном виде в личном кабинете участника. Проект может быть выполнен в компьютерной технике или вручную. В последнем случае его необходимо отсканировать и перевести в электронный вид.

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 и на слайде обложки). На первом слайде размещается название направления, название проекта и, при необходимости, его краткое описание.

СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА (100 баллов)**Создайте проект.**

При подготовке творческого проекта необходимо выбрать одно из направлений (коммуникационный дизайн, анимация и иллюстрация, дизайн среды, дизайн интерьера, комикс, CGI и визуальные эффекты, дизайн и продвижение цифрового продукта, медиа и дизайн, дизайн и программирование, гейм-дизайн, игровая графика и концепт-арт, дизайн и современное искусство) и в соответствии с ним выполнить серию работ на свободную тему (от 6 до 12).

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

Проект должно 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.

Ниже приведено описание каждого из направлений.

Коммуникационный дизайн:

Возможные темы: страна, город, школа, музей, галерея, выставка, книга, театр, клуб, концерт, фабрика, аэропорт, общественная организация, магазин, марка одежды, кафе и др.

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

Анимация, CGI и визуальные эффекты

Участники могут выбрать для проекта свободную тему — по собственному сюжету или по уже существующему произведению / циклу произведений в одном из устоявшихся жанров или форматов: художественная и нон-фикшн-литература, фольклор, мифология, сказки, исторические книги и дневники.

На выбранную тему абитуриенты должны выполнить проект, представляющий собой серию из 6–15 слайдов. Это может быть:

- Разработка дизайна серии персонажей. Персонажи должны быть представлены на слайдах в Т или А позах, в соответствующих им контекстах с фонами, 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 вы демонстрируете вашу работу художника-постановщика;
 - Мультфильм длительностью до 2 минут (сопровождается 6–15 скриншотами);
 - Серия gif-анимаций, объединённая одной темой и раскрывающая её;
 - Веб-комикс или лендинг, содержащий интерактивную или gif-анимацию;
 - Серия иллюстраций, объединённая одной темой и раскрывающая её;
 - 3D-модели объектов/персонажей (сопровождается 6–15 скриншотами). Персонажи и объекты должны быть объединены в описании проекта условиями мира и иметь собственные легенды;

Профиль «Дизайн»

9, 10, 11 класс

— Абстрактная художественная работа, выполненная в 3D-графике. Это могут быть локации, серия абстрактных объектов и их анимации, объединённые стилистически и по смыслу;

— В качестве дополнения можно приложить ссылку на ваш деморил (портфолио) с 3D- и 2D-графикой.

Дизайн среды и интерьера:

Перед началом работы участникам предлагается выбрать один из средовых объектов, например: тематический парк с такими элементами, как скульптура, малые архитектурные формы (павильоны, беседки, ворота, ограждения, сидения, светильники и т.д.), тематическая детская площадка с элементами, тематическая выставка под открытым небом с элементами, тематическая выставка в интерьере, выставочный павильон, тематический магазин (с витриной, интерьером, наполнением), тематический музей, тематическая галерея современного искусства, оформление фасада здания, оформление публичного мероприятия или др.

Возможные форматы проекта:

- серия изображений, визуализирующих пространство;
- серия эскизов декораций к одному или нескольким спектаклям;
- эскизы серии элементов интерьера;
- серия изображений для оформления фасадов.
- макеты декорации;
- макеты серии элементов интерьера;
- серия предметов;
- средовой объект в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

Иллюстрация и комикс:

Абитуриенты могут выбрать свободную тему для своего проекта — по собственному сюжету или по мотивам существующего произведения / цикла произведений в одном из устоявшихся жанров или форматов: художественная и нон-фикшн-литература, мифы, сказки, инструкции, реклама. Проекты выполняются в свободной технике.

В качестве проекта абитуриенты должны сделать серию из 6–15 работ, это может быть:

- серия монументальных иллюстраций для общественных пространств или транспорта, демонстрируемая на мокапах;
- веб-комикс или лендинг, содержащий интерактивную или gif-анимацию;
- серия книжных или журнальных иллюстраций;
- серия иллюстраций на свободную тему; комикс (от 6 страниц + обложка);
- серия отдельных комикс-стрипов (6–15 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.

Дизайн и продвижение цифрового продукта

Участникам предлагается 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 абитуриент определяет сам, это может быть: веб-сервис, мобильное приложение, веб-спецпроект, серия веб-публикаций и др

Абитуриент выбирает любую сферу применения цифрового продукта, например:

- Образование и наука;
- Социальная сфера;
- Услуги, сервисы, инструменты;
- Искусство и др.

Презентация концепции цифрового продукта должна включать в себя:

- описание идеи;
- логику работы или сценарии взаимодействия с продуктом или схему (план) в случае веб-публикаций;
- интерфейс: экраны с пояснениями, ссылки на прототип или проект в Readymag;
- фирменный стиль или рекламную кампанию или серию рекламных плакатов.

Медиа и дизайн:

Участникам необходимо разработать концепцию собственного журнала и на её основе создать серию обложек разных номеров журнала (6–15 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).

Проект не должен копировать реальные издания — абитуриенту важно продемонстрировать оригинальность взгляда, самостоятельность подхода, кругозор и широту интересов.

Дизайн и программирование:

Участникам предлагается 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 абитуриент определяет сам, это может быть: веб-сервис, мобильное приложение, веб-спецпроект, серия веб-публикаций и др

Абитуриент выбирает любую сферу применения цифрового продукта, например:

- Образование и наука;
- Социальная сфера;
- Услуги, сервисы, инструменты;
- Искусство и др.

Презентация концепции цифрового продукта должна включать в себя:

- описание идеи;

- логику работы или сценарии взаимодействия с продуктом или схему (план) в случае веб-публикаций;
- фирменный стиль или рекламную кампанию или серию рекламных плакатов.

Гейм-дизайн:

В качестве творческого проекта участники могут продемонстрировать один из форматов:

- Концепция видеоигры со схемами механик и зарисовками игровых экранов;
- 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.

Дополнительно к названным форматам можно добавить:

- Видеоролик с трейлером или прохождением игры, скриншоты;
- Арт-инсталляцию, в том числе цифровую, отражающую игровые механики;
- Комплексную экспозицию, включающую иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутику и т. п.

Необходимо описать игру в формате последовательной единой презентации. Портфолио, через которое подаётся проект, позволяет разместить ссылки на видео, сайты и другие дополнительные материалы в специальных полях к конкретным слайдам.

Проект должен содержать от 6 до 15 иллюстраций. Это могут быть примеры экранов, элементы настольной игры, скриншоты, схемы механик, арт персонажей и т.п.

Дизайн и современное искусство:

Для работы над проектом участникам необходимо взять за основу одну из предложенных тем и решить её в одном из устоявшихся форматов искусства: живопись, графика, коллаж, скульптура, арт-объект, фотография, ленд-арт, видеоарт, инсталляция. Проект должен состоять из серии из 6-12 работ.

Участники в обязательном порядке должны использовать одну из нижеперечисленных тем и указать её в подписи к проекту.

- хрупкое;
- утопия;
- большое и маленькое;
- город;
- античность;
- часы;
- библиотека;
- строение мира;
- супермаркет;
- пустота.

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.;
- 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. Дополнительно к названным форматам можно добавить:

Проект должен содержать от 6 до 15 иллюстраций. Это могут быть примеры экранов, элементы настольной игры, скриншоты, схемы механик, арт персонажей и т. п.

Критерии оценивания проекта.

- 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 заявленной темы (соответствие заявленному названию / приложенному описанию, понимание правил функционирования выбранного формата).

