

Инструкция по подготовке и отправке в НИУ ВШЭ творческих проектов участников онлайн-соревнования по направлению «Дизайн» (10–11 классы)

I. Общая информация о проведении и участии в онлайн-соревновании по направлению «Дизайн»

1. Олимпиадное соревнование по направлению «Дизайн» проводится в дистанционном (онлайн) формате в два этапа:

- I-й этап:

– с 07 октября по 04 ноября 2025 года – подготовка участниками, прошедшими обязательную онлайн-регистрацию на сайте Олимпиады, творческих проектов согласно Инструкции, которая публикуется на сайте Олимпиады **07.10.2025**.

Контакты для вопросов участников указаны в конце данной информации (с. 8);

- с 05 по 15 ноября 2025 года (до 23:59 мск 15.11.2025) – направление творческих проектов в НИУ ВШЭ в соответствии с Инструкцией (п. 3 ниже);

- **II-й этап:** в период с 24 ноября по 05 декабря 2025 года – онлайн-собеседование по творческой работе для участников, прошедших во второй этап, в соответствии с размещаемыми на сайте Олимпиады информацией и расписанием. Инструкцию по проведению собеседования и информацию о времени прохождения собеседования участники также получают на свой электронный адрес, указанный при регистрации.

2. Олимпиадное задание предусматривает выполнение **творческого проекта** на одну из предложенных предметных сфер дизайна (см. описание разделов ниже, п. II). Проект состоит из двух файлов:

- обложка проекта — вертикальное изображение с соотношением сторон 1 к 1.41 (например, 1000 x 1410 px), которое будет предварять остальные работы проекта;
- презентация проекта — не более 15 слайдов горизонтальных изображений (например, 1410 × 1000 px) по выбранной теме.

3. Свои работы участники загружают с 05 по 15 ноября 2025 года согласно инструкции на **странице олимпиады Школы дизайна (портал НИУ ВШЭ), адрес которой будет указан на сайте Олимпиады 05 ноября 2025 года**. Для прохождения процедуры загрузки проекта участнику необходимо внимательно ознакомиться с подробной инструкцией, публикуемой на странице олимпиады Школы дизайна (портал НИУ ВШЭ).

Файлы презентуемого проекта загружаются в формате jpeg. При необходимости участник может добавить описание проекта объемом не более 700 символов в поле «Описание проекта».

Проект может быть выполнен в компьютерной технике или вручную. В последнем случае его необходимо отсканировать и перевести в электронный вид.

Обращаем внимание, что все работы участников олимпиады публикуются в открытом доступе на портале НИУ ВШЭ (*страница олимпиады на сайте Школы дизайна*).

4. Создание проекта (макс. оценка - 100 баллов)

- ✓ При подготовке творческого проекта (согласно инструкции, которая публикуется на сайте Олимпиады **07 октября 2025 года**) необходимо:
- выбрать один из разделов/предметных сфер дизайна (см. Раздел II ниже) –

коммуникационный дизайн; анимация, CGI и визуальные эффекты; дизайн среды и интерьера; дизайн и программирование; дизайн и современное искусство; гейм-дизайн; игровая графика и концепт-арт; иллюстрация и комикс; дизайн и продвижение цифрового продукта; медиа и дизайн; дизайн одежды; брендинг в индустрии моды;

- в соответствии с выбранным разделом/предметной сферой дизайна и его содержанием определить свободную тему и выполнить серию работ на эту тему (от 6 до 12).
- ✓ Тема проекта выбирается самостоятельно и должна в полной мере раскрыть творческий потенциал и уровень художественного мышления участника.
- ✓ Проект должны 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.
- ✓ **Участники олимпиадного направления «Дизайн» начинают работу над созданием творческого проекта с 07 октября 2025 года**, а в период проведения Олимпиады с 05 по 15 ноября 2025 года (до 23:59 15.11.2025) направляют готовый проект в НИУ ВШЭ согласно п. 3 (выше).

II. Перечень разделов / предметных сфер дизайна для создания творческих проектов

1. 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.

2. 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 участники 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;
- 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.

3. 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.

4. Иллюстрация и комикс

Участники 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 участники 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.

5. 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 участник определяет сам, это может быть: веб-сервис, мобильное приложение, веб-спецпроект, серия веб-публикаций и др.

Участник 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.

6. 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 — участнику важно продемонстрировать оригинальность взгляда, самостоятельность подхода, кругозор и широту интересов.

7. 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 участник определяет сам, это может быть: веб-сервис, мобильное приложение, веб-специальный проект, серия веб-публикаций и др.

Участник 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

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

11. Дизайн одежды

Рекомендуемые форматы проектов:

- проект коллекции одежды в виде серии эскизов моделей одежды; если есть — одно готовое изделие (например, футболка, фартук, платье, платок) и/или фотографии изделия;

- проект коллекции аксессуаров или украшений в виде серии эскизов; если есть — одно готовое изделие и/или фотографии изделия;
- серия эскизов, представляющих разработку костюмов для известного литературного произведения, фильма или спектакля.

12. Брендинг в индустрии моды

Рекомендуемые форматы проектов:

- проект модного бренда или магазина в виде презентации, серии эскизов и/или фотографий с описанием авторской концепции;
- проект модного журнала в виде серии разворотов, фотографий и текста с единым оформлением;
- постановочная фэшн-съемка (серия фотографий), демонстрирующая варианты фотографического и стилевого решения выбранной темы.

Критерии оценивания творческих работ:

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

Контакты:

По техническим вопросам – **ovsergeev@hse.ru**

По всем другим вопросам –

- Ульяна Викторовна: **uaristova@hse.ru**, +7 (916) 170 98 03;
- Наталия Александровна: **nastrogovich@edu.hse.ru**, +7 (916) 290 79 39