

Инструкция

для участников онлайн-соревнования по направлению «Дизайн» (10-11 классы) Международной олимпиады молодежи – 2023

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 01 по 30 октября 2022 года:

– подготовка участниками, прошедшими обязательную онлайн-регистрацию на сайте Олимпиады, творческих проектов согласно данной Инструкции, публикуемой на сайте Олимпиады;

- с 20 по 30 октября 2022 года направление творческих проектов в НИУ ВШЭ в соответствии с данной Инструкцией (п. 3 ниже);

- II-й этап: в период с 07 по 18 ноября 2022 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 согласно инструкции на *странице олимпиады Школы дизайна (портал НИУ ВШЭ), адрес которой указывается на сайте Олимпиады 20 октября 2022 года*. Для прохождения процедуры загрузки проекта участнику необходимо внимательно ознакомиться с подробной инструкцией, публикуемой на сайте Олимпиады.

Файлы готового проекта загружаются в формате многостраничного pdf. При необходимости участник может добавить описание проекта объемом не более 700 символов в поле «Описание проекта» на форме загрузки. Файлы загружаются один раз в электронном виде на странице загрузки профиля участника.

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, публикуемой на сайте Олимпиады 01 октября 2022 года) необходимо:
 - выбрать один из разделов/предметных сфер дизайна – Коммуникационный дизайн, Анимация и иллюстрация, Дизайн среды, Дизайн интерьера, Дизайн и программирование, Дизайн и современное искусство, Гейм-дизайн и виртуальная реальность; Ивент-дизайн. Театр и перформанс; Визуальные эффекты, Дизайн и продвижение цифрового продукта, Медиа и дизайн, Дизайн и реклама, Комикс, Дизайн одежды, Фэшн-фотография, Брендинг в индустрии моды, Фэшн-журналистика;
 - 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.

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

1. Коммуникационный дизайн
2. Анимация и иллюстрация
3. Дизайн среды
4. Дизайн интерьера
5. Дизайн и программирование
6. Дизайн и современное искусство
7. Гейм-дизайн и виртуальная реальность
8. Ивент-дизайн. Театр и перформанс
9. Визуальные эффекты
10. Дизайн и продвижение цифрового продукта
11. Медиа и дизайн
12. Дизайн и реклама
13. Комикс
14. Дизайн одежды
15. Фэшн-фотография
16. Брендинг в индустрии моды
17. Фэшн-журналистика.