

**ДИЗАЙН**

9, 10, 11 класс

**Время выполнения задания: 03.10.2023 – 20.11.2023**

Олимпиадное задание предусматривает выполнение проекта на одну из выбранных тем. Проект оформляется в презентацию, содержащую от 6 до 15 слайдов (размером до 3000x3000 px) и вертикальную обложку (размером до 2000x3000 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, ивент-дизайн: театр и перформанс) 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:**

- серия плакатов;
- серия обложек – музыкальных, книжных, журнальных;
- серия шрифтовых композиций;
- фирменный стиль;
- серия упаковок;

**Всероссийская олимпиада школьников «Высшая проба»  
2023-2024 учебный год, отборочный этап**

- инфографика;
- наружная реклама.

**Анимация и иллюстрация:**

- мультфильм (сопровождается 6–12 скриншотами)
- серия gif-анимаций (видеооткрытки, заставки, кат-сцены из игры и т.п.)
- серия персонажей, представленных в формате видео-визиток
- серия turn-around видео со скульптурами / 3D-сценами / локациями
- серия монументальных иллюстраций для общественных пространств или транспорта, демонстрируемая на мокапах
- веб-комикс или лендинг, содержащий интерактивную или gif-анимацию
- интерактивный онлайн квест / миниигра на готовом движке
- серия персонажей для мультфильма или компьютерной игры, изображенных в соответствующих им контекстах
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре
- серия книжных или журнальных иллюстраций
- серия иллюстраций на свободную тему
- комикс (от 6 страниц + обложка)
- настольная игра (в случаях с единым игровым полем серию должны образовывать вспомогательные элементы из комплекта игры)

**Дизайн среды:**

- 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 изображений для оформления фасадов (6-12 изображений);
- серия предметов (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).

**Комикс:**

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

**CGI и 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;
- 3D-модели объектов/персонажей (сопровождается 6-12 скриншотами);

- 3D-видеоролик (рил) продолжительностью до 1 минуты (сопровождается 6-12 скриншотами);
- мультфильм (сопровождается 6–12 скриншотами).

**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:**

разработать концепцию собственного журнала и на её основе создать:

- серию обложек разных номеров журнала (6-12 штук), отражающих интерпретацию главной темы издания
- серию внутренних разворотов журнала для одного из номеров журнала

**Дизайн и программирование:**

разработать концепцию цифрового продукта и представить в виде:

- серии рекламных плакатов;
- серии веб-публикаций;
- фирменного стиля;
- веб-сервиса;
- мобильного приложения;
- инфографики.

**Гейм-дизайн:**

- настольная игра с оригинальными правилами;
- поле для настольной игры с понятной логикой прохождения игры;
- серия зарисовок игровых экранов с элементами интерфейса;
- карта игрового уровня с отмеченными узлами игровых событий;
- серия персонажей / серию изображений одного персонажа для компьютерной игры;
- серия кадров к компьютерной игре;

**Ивент-дизайн. Театр и перформанс:**

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

**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:

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

**Игровая графика и концепт-арт:**

- 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

**Критерии оценивания проекта.**

- концептуальность
- серийность
- стилистическое единство
- экспозиция
- оригинальность
- соответствие выбранному профилю
- композиция
- техника исполнения
- выразительность образов
- раскрытие заявленной темы