

**Регламент проведения творческого испытания для иностранных граждан в 2018г.
по направлению ДИЗАЙН,
образовательная программа «ДИЗАЙН» (бакалавриат)**

Процедура творческого испытания будет состоять из двух этапов:

1. Конкурс проектов (проводится в дистанционном формате)

На конкурс проектов предоставляется проект на одну из выбранных тем. Проект оформляется в презентацию объемом не более 15 слайдов.

При подготовке творческого проекта для портфолио необходимо выбрать один из профилей и в соответствии с ним выполнить серию работ (от 6 до 12 шт.):

- коммуникационный дизайн;
- анимация и иллюстрация;
- дизайн среды;
- дизайн и программирование;
- дизайн и современное искусство;
- гейм-дизайн и виртуальная реальность;
- медиа и дизайн;
- художник театра и кино;
- комикс;
- дизайн и реклама.

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

Критерии оценки проекта: стилистическое единство, концептуальная завершенность, оригинальность авторского замысла, гармоничное цветовое и композиционное решение, выятная подача.

Работы могут быть выполнены в любой технике (компьютерной или вручную), но должны составлять стилистически единую серию, объединенную общей идеей. Файлы загружаются в формате pdf.

При необходимости можно добавить краткую аннотацию проекта (не более 1 листа А4).

Проекты направляются абитуриентом в электронном виде на адрес in.design@hse.ru с темой письма «дизайн_бакалавриат».

Ниже приведено описание каждого из профилей.

Коммуникационный дизайн:

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

Анимация и иллюстрация:

- 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.

Дизайн среды:

- предметно-пространственные композиции;
- серия изображений, визуализирующих пространство;
- эскизы или макеты серии элементов интерьера;
- серия изображений для оформления фасадов;
- серия предметов.

Дизайн и программирование:

Для успешного выполнения проекта предлагается два пути: выбрать существующий в интернете продукт или придумать продукт самостоятельно.

— Работа по существующему продукту:

выбрать существующий стартап / онлайн-сервис / мобильное приложение и разработать для него:

- рекламную кампанию;
- новый интерфейс;
- новую логику работы и взаимодействия.

— Разработка собственного продукта:

придумать идею цифрового продукта (стартап / онлайн-сервис / мобильное приложение / приложение в мире виртуальной реальности или дополненной реальности), касающихся следующих сфер: социальная сфера, онлайн-услуги, инструменты для бизнеса, искусство. Необходимо разработать для него следующее:

- фирменный стиль;
- рекламная кампания;
- серия рекламных плакатов;
- логика работы;
- интерфейс.

Все проекты должны быть представлены в виде серии от 6 до 12 работ на твёрдом носителе. Концепция должна быть наглядно представлена, единое стилистическое решение соблюдено.

Гейм-дизайн и виртуальная реальность:

- 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 / серия изображений одного персонажа для компьютерной игры;
- серия кадров к компьютерной игре;
- серия книжных или журнальных иллюстраций;
- серия иллюстраций для обложек;
- комикс;
- серия иллюстраций на свободную тему и в свободной технике.

Художник театра и кино:

- серия театральных плакатов/киноафиш к одному или нескольким спектаклям/фильмам;

- серия эскизов костюмов к театральным постановкам/фильмам;
- серия интерьеров/декораций.

Дизайн и современное искусство:

Для работы над проектом необходимо взять за основу одну из предложенных тем и решить ее в одном из устоявшихся форматов искусства. Каждый формат должен быть раскрыт в серии, состоящей не менее, чем из 6 работ. Таким форматом может быть: жанровая живопись, графика, коллаж, скульптуры, объекты, фотография, ленд-арт (макеты или эскизы), инсталляция (макет или эскиз).

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.

Медиа и дизайн:

Серия разворотов (6-12 штук) и обложка (1-3 варианта) самостоятельно придуманного журнала со сформулированными названием издания и заголовками статей.

Проект может быть посвящен любой теме: семья / школа / район / придуманная страна / подростковая жизнь / др.

Проект может быть подготовлен любыми средствами: рисунок / коллаж / макетирование в дизайн-программах / др.

Размер разворота на физическом носителе должен быть не менее, чем А3.

Абитуриент должен быть готов рассказать о концепции своего издания и по желанию может предоставить описание журнала (объем текста — не более, чем печатный лист А4).

Комикс

Серия комиксных рисунков (6-12 шт.)

Дизайн и реклама

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

2. Собеседование по истории искусств.

Собеседование проводится по скайпу и предполагает интерактивный диалог членов приемной комиссии с абитуриентом. Для успешного прохождения собеседования вы должны быть готовы назвать не менее двух запомнившихся вам авторов или артефактов / или стилевую тенденцию, художественное направление, характерные для нижеперечисленных периодов истории искусства и культуры, и уметь дать им краткую характеристику: Античность, Раннее Средневековье, Высокое Средневековье, XIV век, XV век, XVI век, XVII век, XVIII век, XIX век, XX век.

Члены приемной комиссии оставляют за собой право определять, о каких исторических периодах может идти речь в ходе собеседования, а также задавать дополнительные уточняющие вопросы.