

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

для поступающих на образовательную программу бакалавриата «ДИЗАЙН»

1. Общая характеристика творческого экзамена

На творческий экзамен 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 программы «Дизайн» 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.

Работы могут быть выполнены в любой технике (компьютерной или вручную), но должны составлять стилистически единую серию, объединенную общей идеей. При необходимости можно добавить краткую аннотацию проекта.

Проект в формате PDF (размер не более 15 мб) загружается поступающим в электронном виде в личный кабинет иностранного абитуриента бакалавриата с названием «Дизайн_фамилия».

2. Содержание задания

Данный регламент действует при поступлении на ОП «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва), ОП «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург), ОП «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Нижний Новгород), ОП «Дизайн» (Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ — Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн»).

Внутри каждой образовательной программы абитуриент выбирает только один профиль. Абитуриенты, поступающие на перечисленные образовательные программы, представляют на каждую из программ отдельный проект в соответствии с выбранным профилем.

Творческий проект:

В 2024 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва) проводится по профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- Анимация и иллюстрация;
- CGI и визуальные эффекты;
- Гейм-дизайн;
- Игровая графика и концепт-арт
- Дизайн среды;
- Дизайн интерьера;
- Ивент-дизайн. Театр. Перформанс;
- Дизайн и программирование;
- Дизайн и продвижение цифрового продукта;
- Дизайн и современное искусство;
- Медиа и дизайн;
- Комикс.

В 2024 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург) проводится по профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- Среда и интерьер;
- Дизайн одежды.

В 2024 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Нижний Новгород) проводится по профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- UX/UI и frontend-разработка.

В 2024 году набор на программу «Дизайн» (Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ — Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») проводится по пяти профилям:

- Коммуникационный дизайн. Онлайн;
- Анимация и иллюстрация. Онлайн;
- Гейм-дизайн. Онлайн;
- Дизайн и программирование. Онлайн;
- 3D-постпродакшн. Онлайн;
- Дизайн и продвижение цифрового продукта. Онлайн;
- Дизайн среды и интерьера. Онлайн.

При подготовке творческого проекта необходимо в рамках одной образовательной программы выбрать один из профилей обучения и в соответствии с ним выполнить серию работ (от 6 до 12), объединенных одной темой, связанных единой концепцией и единым стилистическим решением.

Темы проектов для поступления на все профили (кроме профиля «Дизайн и современное искусство») выбираются абитуриентами самостоятельно и должны раскрыть его/ее творческий потенциал и уровень художественного мышления. Школа дизайна предлагает возможные, но не обязательные темы. Если поступающие выбирают для своего проекта отличную от предложенных тем, то при условии сохранения принципа серийности, концептуальности и единства стиля комиссия рассмотрит такой проект наравне со всеми. Для абитуриентов профиля «Дизайн и современное искусство» указанные в регламенте темы являются обязательными.

Каждый проект должен быть подготовлен специально для вступительных испытаний в Школу дизайна НИУ ВШЭ. Не разрешается представлять на просмотр проекты, выполненные для вступительных экзаменов в другие вузы, а также дипломные работы, выполненные для колледжей и других учреждений СПО.

В рамках одной программы абитуриент может выбрать только один профиль. Поступающие в Школу дизайна на разные профили нескольких образовательных программ, предполагающих подачу творческого вступительного проекта, представляют различные творческие проекты — отвечающие требованиям программы и профиля.

Каждый проект должен быть подготовлен специально для вступительных испытаний в Школу дизайна НИУ ВШЭ. Не разрешается предоставлять на просмотр проекты, выполненные для вступительных экзаменов в другие вузы, также дипломные работы, выполненные для колледжей и других учреждений СПО.

Ориентировочные темы творческих проектов

Профиль «Коммуникационный дизайн»:

Перед началом работы над проектом абитуриентам предлагается выбрать тему. Например: страна, город, школа, музей, галерея, выставка, книга, театр, клуб, концерт, фабрика, аэропорт, общественная организация, магазин, марка одежды, кафе или др.

На одну из этих тем абитуриентам необходимо выполнить проект, например:

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

Профиль «Анимация и иллюстрация»:

В качестве темы проекта абитуриенты могут выбрать свободную тему — по собственному сюжету или выбрать в качестве основы существующее произведение / цикл 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 выполнить серию из 6–12 работ, например:

- 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 / мини-игра 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).

Профиль «CGI и Визуальные эффекты»:

Несмотря на «трехмерность» профиля исполнение творческого проекта в 3D обязательно. Основная задача абитуриента — продемонстрировать свои креативные, творческие способности, фантазию, а не владение технологиями.

В качестве темы проекта абитуриенты могут выбрать свободную тему — по собственному сюжету или уже существующее произведение / цикл произведений в одном из устоявшихся жанров или форматов — художественная и нон-фикшн литература, фольклор, мифология, сказки, исторические книги и дневники.

На эти темы абитуриенты должны выполнить серию из 6–12 слайдов, например:

- разработка дизайна серии персонажей. Персонажи должны быть представлены на слайдах в T или A позах, а также в соответствующих им контекстах с фонами и 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 как художника постановщика;
- 3D-модели объектов/персонажей (сопровождается 6-12 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 объединенные стилистически и по смыслу;

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

Обязательно должна прослеживаться единая концепция объединяющая всю презентацию.

Профиль «Дизайн среды»:

Перед началом работы абитуриентам 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.

На выбранную тему абитуриенты должны выполнить проект, например:

- 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.

Проект может включать в себя:

- концептуальное описание проекта;
- фотографии концептуального макета (в общих планах и в деталях);
- серию изображений, визуализирующих проект;
- возможно добавление сопровождающих динамических компонентов (gif или видео);
- приветствуется добавление элементов графического дизайна, использование шрифтов и изображений.

Абитуриенту необходимо придумать название проекта и сопроводить проект кратким описанием.

Профиль «Дизайн интерьера»:

Перед началом работы абитуриентам предлагается выбрать один из объектов интерьера, например:

— жилые интерьеры, в частности дизайн квартиры, жилого дома с элементами интерьера, такими как: мебель, светильники, аксессуары, ковры, обои, шторы и др.,

— интерьеры общественного назначения, в частности: развлекательные, выставочные, музейные, учебные, административные, лечебные, спортивные, гостиницы, кафе и рестораны и т.д.

На заявленную тему абитуриент выполняет проект. Это может быть:

- серия изображений, визуализирующих пространство;
- эскизы или макеты серии элементов интерьера;
- серия предметов;
- предмет интерьера в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

Абитуриенту необходимо придумать название проекта и сопроводить его кратким описанием.

Профиль «Дизайн и программирование»:

Абитуриентам следует 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.

Абитуриент может приложить к проекту видеоприветствие с рассказом о себе (не более 60 сек.). Видео должно быть выложено в открытый доступ на YouTube или Vimeo — не должно быть файлов для скачивания.

Презентация должна отражать идею и логику проекта и состоять не менее, чем из серии из 6 слайдов.

Профиль «Дизайн и продвижение цифрового продукта»:

Абитуриентам следует 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, созданный в конструкторе сайтов (Tilda, Readymag и др.);
- фирменный стиль или рекламную кампанию или серию рекламных плакатов.

Абитуриент может приложить к проекту видеоприветствие с рассказом о себе (не более 60 сек.). Видео должно быть выложено в открытый доступ на YouTube или Vimeo — не должно быть файлов для скачивания.

Презентация должна отражать идею и логику проекта и состоять не менее, чем из серии из 6 слайдов.

Профиль «Дизайн и современное искусство»:

Для работы над проектом абитуриенту необходимо взять за основу одну из предложенных тем и решить ее в одном из устоявшихся форматов искусства: живопись, графика, коллаж, скульптура, арт-объект, фотография, ленд-арт, видеоарт, инсталляция.

Для работы над проектом абитуриенту необходимо взять за основу одну из предложенных тем и решить ее в одном из устоявшихся форматов искусства. Абитуриенты в обязательном порядке должны использовать одну из нижеперечисленных тем и указать ее в подписи к проекту.

Темы:

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

Школа дизайна рекомендует для подачи проектов профиля «Дизайн и современное искусство» следующие виды и техники изобразительного искусства и дизайна:

- живопись;
- графика;
- коллаж;
- скульптура;
- арт-объект;
- фотография;
- видео;
- ленд-арт (объект / макеты / эскизы);
- инсталляция (объект / макеты / эскизы / звук).

Профиль «Гейм-дизайн»:

В качестве творческого проекта абитуриенты могут продемонстрировать один из следующих форматов:

- настольная игра с оригинальными правилами и отрисовкой элементов;
- концепция видеоигры со схемами механик и зарисовками игровых экранов;
- карта игрового уровня с объяснением логики игровых событий и отрисовкой окружения;
- серия персонажей для компьютерной игры (облик должен отражать игровые механики — действия игрока, имеющие важные последствия для геймплея);
- арт-инсталляцию, отражающую игровые механики;
- видеоролик с трейлером или прохождением игры, скриншоты и описание концепции;
- комплексная экспозиция, включающая иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутика и т.п.

Отрисовки предоставляются сериями 6-12 штук. Проекты необходимо сопроводить аннотацией (не более, чем печатный лист А4, в офлайн-формате и не более 2500 символов в онлайн-формате).

Из представленной работы должен быть понятен основной геймплей, логика игрового процесса. Игра не должна копировать существующие — абитуриенту важно продемонстрировать оригинальность взгляда, самостоятельность подхода, кругозор и широту интересов.

Профиль «Игровая графика и концепт-арт»:

В качестве творческого проекта абитуриенты 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;
- Серия персонажей, отражающая идею игры. Облик персонажей должен отражать их особенности, отличия и характеристики, которые описываются в текстовом комментарии.

Проект должен быть загружен как последовательная презентация, включающая серию иллюстраций (от 6 до 12). Это могут быть примеры экранов, элементы настольной игры, скриншоты, схемы механик, арт-персонажей и т.п.

Дополнительно к проекту можно добавить:

- Ссылку на открытое портфолио, демонстрирующее навыки иллюстрации или/и трёхмерного моделирования;
- Видеоролик с трейлером или прохождением игры или его скриншоты;
- Изображение арт-инсталляции (или цифровую инсталляцию), отражающую игровые механики;
- Комплексную экспозицию, включающую иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутику и т.п.

Краткое описание проекта размещается в аннотации — не более 2500 знаков. Из представленной работы должен быть понятен основной геймплей, логика игрового процесса, а также визуальный стиль и ведущие визуальные мотивы. В визуальном исполнении игры ценятся оригинальность художественного видения, самостоятельность подхода, кругозор и широта изобразительного диапазона.

Профиль «Ивент-дизайн. Театр. Перформанс»:

Абитуриентам необходимо выполнить творческий проект, состоящий из серии эскизов, решенных в одной стилистической манере, например:

- серия эскизов костюмов, возможно макетов или готовых костюмов к одному спектаклю/фильму/ивенту;
- серия эскизов художественного оформления одного события: плакатов/афиш/графической навигации, сценографическое решение площадки проведения ивента, разработка костюмов и др.;
- серия эскизов, представляющих сценографическое решение для традиционных или сайт специфик площадок к одному художественному произведению, тексту, пьесе и др.;
- макет декорации + серия сценографических эскизов для традиционных или сайт специфик площадок к одному художественному произведению, тексту, пьесе и др.;

Профиль «Медиа и дизайн»:

Абитуриентам необходимо разработать концепцию собственного журнала и на её основе создать серию обложек разных номеров журнала (6-12 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.

Также рекомендуется приложить к проекту ссылку с кратким видеоприветствием абитуриента с рассказом о себе (не более 60 сек.). Видео должно быть выложено в открытый доступ на YouTube или Vimeo — не должно быть файлов для скачивания.

Профиль «Комикс»:

Абитуриентам необходимо выполнить проект на любую самостоятельно выбранную тему в формате:

- комикс (6-12 страниц);
- серия отдельных комикс стрипов (6-12 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.

Профиль «3D-постпродакшн»:

- Серия иллюстраций (6-12 штук). Тематика и материал композиции — по выбору абитуриента. Техника свободная, важно продемонстрировать умение работать с объемом и пространственное мышление;
- Видеоролик с использованием элементов компьютерной графики, который сопровождается серией скриншотов в количестве не менее 6 штук;

- Видеоролик с использованием элементов компьютерной графики, который сопровождается серией скриншотов в количестве не менее 6 штук;
- Серия авторских фотографий, объединённых общей концепцией с возможной авторской постобработкой (6-12 штук);
- Видеоэссе с применением авторского подхода к визуализации, которое сопровождается серией скриншотов в количестве не менее 6 штук;
- Мультфильм, который сопровождается серией скриншотов в количестве не менее 6 штук;
- Серия turn-around видео со скульптурами / 3D-сценами / локациями, которая сопровождается 6–12 скриншотами;
- Видеоклип с выбранным музыкальным сопровождением, выполненный в любых техниках, который сопровождается серией скриншотов в количестве не менее 6 штук.

Профиль «UX/UI и frontend-разработка»:

Абитуриентам следует придумать концепцию цифрового продукта и представить её в виде презентации, состоящей из 6-15 слайдов. Это может быть как близкий к реальности и потенциально готовый к запуску, так и фантастический продукт.

Форму цифрового продукта абитуриент определяет сам, это может быть: веб-сервис, мобильное приложение, веб-спецпроект, серия веб-публикаций и т.д.

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.

Профиль «Дизайн одежды»:

Рекомендуемые форматы проектов:

- проект коллекции одежды в виде серии эскизов моделей одежды, а также (как возможные, но необязательные части) одного готового изделия (например, футболка, фартук, платье, платок), и /или фотографии изделия;
- проект коллекции аксессуаров или украшений в виде серии эскизов, а также (как возможные, но необязательные части) готового изделия и /или фотографии изделия;
- серия эскизов, представляющих разработку костюмов для известного литературного произведения, фильма или спектакля;
- исследование исторического периода в моде, творчества дизайнера или модного дома в виде серии коллажей.

3. Критерии оценивания

В ходе вступительных творческих испытаний экзаменационная комиссия должна оценить наличие у поступающих сформированных представлений о сфере будущей профессиональной деятельности, а также оценить способность к созданию оригинальных творческих проектов.

Результат творческого экзамена оценивается по **100 балльной шкале**.

Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания для абитуриентов программ «Дизайн» — Москва, «Дизайн» — Санкт-Петербург – **60 баллов**.

Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания для абитуриентов программы «Дизайн» — Нижний Новгород – **50 баллов**.

Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания для абитуриентов программы «Дизайн» (Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ — Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») — **45 баллов**.

Творческий проект оценивается по следующим критериям:

- 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).

