

# 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 2025 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва) проводится по профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- Анимация, CGI и визуальные эффекты;
- Гейм-дизайн;
- Игровая графика и концепт-арт
- Дизайн среды и интерьера;
- Предметный и промышленный дизайн;
- Иллюстрация и комикс;
- Дизайн и программирование;
- Дизайн и продвижение цифрового продукта;
- Дизайн и современное искусство;
- Медиа и дизайн;

В 2025 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург) проводится по профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- Дизайн среды и интерьера;
- Дизайн цифрового продукта
- Дизайн одежды.

В 2025 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Нижний Новгород) проводится по профилям:

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

В 2025 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 современное искусство. 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, CGI и визуальные эффекты»:

Основная задача абитуриента — продемонстрировать свои творческие способности, фантазию, а не владение технологиями.

Абитуриенты 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 абитуриенты должны выполнить проект, представляющий собой серию из 6–12 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 6–12 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 6–12 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, объединённые стилистически и по смыслу;
- В качестве дополнения можно приложить ссылку на ваш деморил (портфолио) с 3D- и 2D-графикой.

## **Профиль «Дизайн среды и интерьера»**

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 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.

### **Профили «Дизайн и продвижение цифрового продукта», «Дизайн цифрового продукта», «UX/UI и фронтенд-разработка»:**

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.

### **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.

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 12 иллюстраций. Это могут быть примеры экранов, элементы настольной игры, скриншоты, схемы механик, арт персонажей и т.п.

Краткое описание проекта размещается в аннотации, а на слайдах рекомендуется написать комментарии объёмом 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 «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.

### **Профиль «Иллюстрация и комикс»:**

Абитуриенты 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 абитуриенты должны сделать серию из 6–12 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 (6–12 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 «Предметный и промышленный дизайн»:**

Перед началом работы абитуриентам предлагается выбрать одну из тем проекта, например:

- переосмысление какого-то устройства, создание его улучшенной версии (например, улучшенная 3D-ручка, более удобная в использовании);
- разработка серии объектов (минимум трёх) на основе художественного произведения/кинофильма/мультфильма/книги;
- разработка серии объектов (минимум трёх) на основе выбранного архитектурного/интерьерного стиля.

На заявленную тему абитуриент выполняет проект. Это может быть:

- серия изображений, выполненных в любой из техник, визуализирующих идею;
- скриншоты 3D-модели и визуализация в материалах;
- фото макета изделия, выполненного из любых подходящих для визуализации идеи материалов;
- сценарий использования разработанного устройства;

- описание концепции;
- исследование и анализ (объяснение, почему эти объекты так выглядят).

### **Профиль «Анимация и иллюстрация (Онлайн)»:**

При подготовке творческого проекта необходимо 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.

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).

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

### **Профиль «3D-постпродакшн (Онлайн)»:**

Абитуриенты должны подготовить и презентовать проект в одном из нижеследующих форматов:

- 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 «Дизайн одежды»:**

- 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 (соответствие заявленному

названию / приложенному описанию, понимание правил функционирования выбранного формата).

