

Регламент проведения вступительного испытания творческой направленности по образовательной программе «Дизайн» с использованием дистанционных технологий

1. Общая характеристика творческого экзамена

1.1. Цель экзамена – оценить творческий потенциал поступающего (далее – абитуриент или поступающий).

1.2. Экзамен проводится в соответствии с утвержденным расписанием вступительных испытаний, проводимых НИУ ВШЭ самостоятельно.

1.3. Творческий экзамен проводится в формате просмотра заранее подготовленного творческого проекта по выбранному профилю поступления. Просмотр может проводиться без использования дистанционных технологий (в здании Школы дизайна) (далее ÷ офлайн) или с использованием дистанционных технологий (в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ) (далее – онлайн).

1.4. Представленные поступающими работы оценивает экзаменационная комиссия из состава руководства, профессорско-преподавательского состава Школы дизайна и приглашенных представителей экспертного сообщества.

2. Содержание задания

2.1. 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»).

2.2. 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.

2.3. Творческий проект

2.3.1. В 2021 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Москва) проводится по четырнадцати профилям:

- ÷ коммуникационный дизайн;
- ÷ анимация и иллюстрация;
- ÷ визуальные эффекты;
- ÷ гейм-дизайн и виртуальная реальность;
- ÷ дизайн среды;
- ÷ дизайн интерьера;
- ÷ художник театра и кино;
- ÷ дизайн и программирование;
- ÷ дизайн и продвижение цифрового продукта;
- ÷ дизайн и современное искусство;
- ÷ медиа и дизайн;
- ÷ комикс;
- ÷ дизайн и реклама;

÷ предметный и промышленный дизайн.

2.3.2. В 2021 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Санкт-Петербург) проводится по двум профилям:

÷ коммуникационный дизайн;

÷ дизайн среды.

2.3.3. В 2021 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Нижний Новгород) проводится по профилю:

÷ коммуникационный дизайн.

2.3.4. В 2021 году набор на программу «Дизайн» (Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ — Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») проводится по четырем профилям:

÷ коммуникационный дизайн;

÷ анимация и иллюстрация;

÷ гейм-дизайн и виртуальная реальность;

÷ саунд-дизайн.

2.3.5. 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.

2.3.6. Темы проектов для поступления на все профили (кроме профиля «Дизайн и современное искусство» и «Предметный и промышленный дизайн») выбирается абитуриентом самостоятельно и должна раскрыть его/ее творческий потенциал и уровень художественного мышления. Школа дизайна предлагает возможные, но не обязательные темы. Если абитуриенты 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» и «Предметный и промышленный дизайн» указанные в регламенте темы являются обязательными.

2.3.7. 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.

2.3.8. При подаче проекта абитуриент может приложить к нему скетчбук. В случае онлайн-подачи он должен быть оцифрован и залит на любой открытый ресурс или представлен как отдельный открытый инстаграм-аккаунт.

2.3.9. Просмотр творческих проектов для абитуриентов программы «Дизайн» (НИУ ВШЭ ÷ Москва) проводится офлайн (в здании Школы дизайна НИУ ВШЭ) или онлайн. В списке ориентировочных тем для каждого профиля прописывается рекомендуемый Школой дизайна формат подачи проекта.

2.3.10. Просмотр творческих проектов для абитуриентов программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Санкт-Петербург, Школы дизайна НИУ ВШЭ ÷ Нижний Новгород, Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ ÷ Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») проводится исключительно онлайн (в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ).

3. Возможные форматы подачи творческих проектов

3.1. Просмотр творческих проектов для абитуриентов программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Москва) проводится офлайн (в здании Школы дизайна

НИУ ВШЭ) или онлайн (в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ). В списке ориентировочных тем для каждого профиля прописывается рекомендуемый Школой дизайна формат подачи проекта.

3.2. Просмотр творческих проектов для абитуриентов программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Санкт-Петербург, Школы дизайна НИУ ВШЭ ÷ Нижний Новгород, Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ ÷ Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») проводится исключительно онлайн.

3.3. Онлайн-просмотр творческого проекта

3.3.1. Абитуриенты загружают свои творческие проекты на специальной странице творческого конкурса на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ.

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

3.3.3. Проект состоит из серии слайдов (от 6 до 15) в формате jpeg. Обложка для проекта будет сгенерирована автоматически при загрузке проекта.

3.3.4. При онлайн-загрузке проекта в поле «название проекта» абитуриент пишет название проекта (если есть) или формат проекта (например, серия иллюстраций, или серия плакатов или др.). Абитуриентам профилей «Дизайн и современное искусство» и «Предметный и промышленный дизайн» необходимо вписать выбранную для проекта тему.

3.3.5. При необходимости абитуриент может добавить к проекту описание объемом не более 700 символов. Для абитуриентов профилей «Гейм-дизайн и виртуальная реальность», «Дизайн и программирование», «Художник театра и кино», «Медиа и дизайн» описание приветствуется.

3.3.6. При необходимости в слайд может быть вставлена ссылка на внешний ресурс, однако абитуриенту необходимо проверить, чтобы ссылка корректно открывалась в режиме инкогнито. В противном случае экзаменационная комиссия не сможет открыть ее и не будет рассматривать проект.

3.3.7. Загружать проект до начала официальной подачи документов на программы бакалавриата НИУ ВШЭ — можно, но не обязательно. Эта возможность открыта для удобства абитуриентов: чтобы протестировать механизм загрузки, при необходимости внести изменения в свой проект или обратиться в службу поддержки Школы дизайна, если возникли трудности или вопросы, а также чтобы удостовериться, что проект загружен и корректно отображается в системе.

3.3.8. При подаче документов в приемную комиссию НИУ ВШЭ абитуриент получает индивидуальный регистрационный номер. Его необходимо внести в соответствующее поле системы загрузки. После заполнения этого поля и нажатия кнопки «Опубликовать проект» вносить правки и перезаливать проект нельзя. Проект с незаполненным регистрационным номером не будет оцениваться комиссией.

3.4. Офлайн-просмотр творческого проекта

3.4.1. Все работы должны быть продемонстрированы на твердых носителях (оригиналы или распечатки работ). Допускается демонстрация видеоматериалов с ноутбуков / планшетов / смартфонов в качестве дополнительного материала к серии работ. В случае, если для демонстрации своей работы абитуриент использует ноутбук / планшет / смартфон, то он(а) должен(на) обеспечить корректную работу техники без своего присутствия. В этом случае Школа дизайна не несет ответственность за сохранность техники.

3.4.2. В день просмотра творческого проекта абитуриенту необходимо разложить свой проект в специально отведенных для этих целей помещениях Школы дизайна НИУ ВШЭ. Во время просмотра проектов экзаменационной комиссией абитуриенты находятся в специально отведенных для ожидания аудиториях. Экзаменационная комиссия оставляет за собой право вызвать любого абитуриента для уточняющих вопросов.

3.4.3. Все работы должны быть представлены на твердых материальных носителях.

3.4.4. Абитуриенты могут подготовить краткие описания представляемых для просмотра проектов. Для абитуриентов профилей «Художник театра и кино», «Гейм-дизайн и виртуальная реальность», «Медиа и дизайн», «Предметный и промышленный дизайн» предоставление аннотаций обязательно. Аннотация принимается в распечатанном виде и не должна превышать печатный лист А4.

3.4.5. По окончании процедуры просмотра работ экзаменационной комиссией поступающие забирают свои творческие работы и освобождают предоставленные для просмотров помещения.

4. Ориентировочные темы творческих проектов

4.1. Для поступающих на профиль «Коммуникационный дизайн»

4.1.1. 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.

4.1.2. 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.

4.1.3. Школа дизайна рекомендует онлайн-формат подачи проекта для всех тем профиля «Коммуникационный дизайн».

4.2. Для поступающих на профиль «Анимация и иллюстрация»

4.2.1. 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.

4.2.2. В качестве проекта абитуриенты должны выполнить серию из 6 – 12 работ, например:

- ÷ 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);
- ÷ 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.

4.2.3. Школа дизайна рекомендует онлайн-формат подачи проекта для следующих тем профиля «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 / мини-игра на готовом движке.

4.2.4. Школа дизайна рекомендует офлайн-формат подачи проекта для следующих тем профиля «Анимация и иллюстрация»:

- ÷ 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).

4.2.5. Офлайн-подача проекта рекомендуется только абитуриентам программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва).

4.2.6. Абитуриенты программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург, Школы дизайна НИУ ВШЭ — Нижний Новгород, Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ — Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») готовят свои проекты для онлайн-загрузки в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ.

4.3. Для поступающих на профиль «Визуальные эффекты»

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

4.3.2. На эту темы абитуриенты должны выполнить в качестве проекта серию из 6 – 12 работ, например:

- ÷ 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;

÷ мультфильм (сопровождается 6 – 12 скриншотами).

4.3.3. Школа дизайна рекомендует онлайн-подачу для всех тем профиля «Визуальные эффекты».

4.4. Для поступающих на профиль «Дизайн среды»

4.4.1. 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.

4.4.2. На выбранную тему абитуриенты должны выполнить проект, например:

÷ серия изображений, визуализирующих пространство;

÷ серия эскизов декораций к одному или нескольким спектаклям;

÷ макеты декорации;

÷ эскизы или макеты серии элементов интерьера;

÷ серия изображений для оформления фасадов;

÷ серия предметов;

÷ средовой объект в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

4.4.3. Абитуриенту необходимо придумать название проекта и сопроводить проект кратким описанием.

4.4.4. Школа дизайна рекомендует для офлайн-подачи следующие темы профиля «Дизайн среды»:

÷ макеты декорации;

÷ макеты серии элементов интерьера;

÷ серия предметов;

÷ средовой объект в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

4.4.5. Школа дизайна рекомендует для онлайн-подачи проекта следующие темы профиля «Дизайн среды»:

÷ серия изображений, визуализирующих пространство;

÷ серия эскизов декораций к одному или нескольким спектаклям;

÷ эскизы серии элементов интерьера;

÷ серия изображений для оформления фасадов.

4.4.6. Проект, представляемый онлайн, 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.

4.4.7. Офлайн-подача проекта рекомендуется только абитуриентам программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Москва).

4.4.8. Абитуриенты программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Санкт-Петербург, Школы дизайна НИУ ВШЭ ÷ Нижний Новгород, Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ ÷ Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») готовят свои проекты для онлайн-загрузки в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ.

4.5. Для поступающих на профиль «Дизайн интерьера»

4.5.1. 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.

4.5.2. На заявленную тему абитуриент выполняет проект, например:

÷ серия изображений, визуализирующих пространство;

÷ эскизы или макеты серии элементов интерьера;

÷ серия предметов;

÷ предмет интерьера в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

4.5.3. Абитуриенту необходимо придумать название проекта и сопроводить проект кратким описанием.

4.5.4. Школа дизайна рекомендует онлайн-подачу проекта для следующих тем профиля «Дизайн интерьера»:

÷ серия изображений, визуализирующих пространство;

÷ эскизы серии элементов интерьера.

4.5.4. Школа дизайна рекомендует офлайн-подачу проекта для следующих тем профиля «Дизайн интерьера»:

÷ серия предметов;

÷ предмет интерьера в натуральную величину, сопровождаемый серией фотографий/изображений/эскизов объекта.

4.6. Для поступающих на профиль «Дизайн и программирование»

4.6.1. 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.

4.6.2. Форму цифрового продукта абитуриент определяет сам, это может быть: онлайн-сервис, мобильное приложение, приложением в мире виртуальной реальности или дополненной реальности.

4.6.3. Абитуриент выбирает любую сферу применения цифрового продукта, например:

÷ образование и наука;

÷ социальная сфера;

÷ услуги, сервисы, инструменты;

÷ искусство и др.

4.6.4. 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.

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

4.6.6. Школа дизайна рекомендует онлайн-подачу проекта для всех тем профиля «Дизайн и программирование».

4.7. Для поступающих на профиль «Дизайн и продвижение цифрового продукта»

4.7.1. 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.

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

4.7.3. Абитуриент выбирает любую сферу применения цифрового продукта, например:

÷ образование и наука;

÷ социальная сфера;

÷ услуги, сервисы, инструменты;

÷ искусство и др.

4.7.4. 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.

4.7.5. Школа дизайна рекомендует онлайн-подачу проекта для всех тем профиля «Дизайн и продвижение цифрового продукта».

4.7.6. 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.

4.8. Для поступающих на профиль «Дизайн и современное искусство»

4.8.1. 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.

4.8.2. Абитуриенты в обязательном порядке должны использовать одну из тем, указанных в подпункте 4.8.3 настоящего пункта и обозначить ее в подписи к проекту.

4.8.3. Темы:

÷ хрупкое;

÷ утопия;

÷ большое и маленькое;

÷ город;

÷ античность;

÷ часы;

÷ библиотека;

- ÷ строение мира;
- ÷ супермаркет;
- ÷ пустота.

4.8.4. Школа дизайна рекомендует для офлайн-подачи следующие форматы проектов профиля «Дизайн и современное искусство»:

- ÷ живопись;
- ÷ графика;
- ÷ коллаж;
- ÷ скульптура;
- ÷ арт-объект;
- ÷ фотография;
- ÷ ленд-арт (макеты или эскизы);
- ÷ инсталляция (макеты или эскиз).

4.8.5. При подаче проекта офлайн тема должна быть раскрыта серией из 6 элементов (для живописи, графики, коллажа, скульптуры, объектов, фотографий, видео-арта, ленд-арта) или инсталляцией, выполненной непосредственно в пространстве (либо ее макетом).

4.8.6. Школа дизайна рекомендует для онлайн-подачи проекты, выполненные в формате видеоарта (серии видео).

4.8.7. При подаче проекта онлайн тема должна быть раскрыта в серии слайдов (не менее 6).

4.9. Для поступающих на профиль «Гейм-дизайн и виртуальная реальность»

4.9.1. В качестве творческого проекта абитуриенты могут продемонстрировать один из ниже перечисленных 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.

4.9.2. Отрисовки предоставляются сериями 6 ÷ 12 штук. Проекты необходимо сопроводить аннотацией (не более, чем печатный лист А4, в офлайн-формате и не более 700 символов в онлайн-формате).

4.9.3. 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.

4.9.4. Школа дизайна рекомендует для онлайн-подачи проекта следующие темы профиля «Гейм-дизайн и виртуальная реальность»:

- ÷ 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);

- ÷ видеоролик с трейлером или прохождением игры, скриншоты и описание концепции.

4.9.5. Школа дизайна рекомендует для офлайн-подачи проекта следующие темы профиля «Гейм-дизайн и виртуальная реальность»:

- ÷ настольная игра с оригинальными правилами и отрисовкой элементов;

- ÷ арт-инсталляцию, отражающую игровые механики;

- ÷ комплексная экспозиция, включающая иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутика и т.п.

4.9.6. Офлайн-подача проектов рекомендуется только абитуриентам программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Москва).

4.9.7. Абитуриенты программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ ÷ Санкт-Петербург, Школы дизайна НИУ ВШЭ ÷ Нижний Новгород, Совместная программа Школы дизайна НИУ ВШЭ и НИУ ВШЭ ÷ Пермь. Дистанционный бакалавриат «Дизайн онлайн») готовят свои проекты для онлайн-загрузки в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ.

4.10. Для поступающих на профиль «Художник театра и кино»

4.10.1. Абитуриентам необходимо выполнить творческий проект, например:

- ÷ серия эскизов, представляющих сценографическое решение для традиционных или сайт специфик площадок к одному или нескольким художественным произведениям, текстам, пьесам;

- ÷ макет декорации + серия сценографических эскизов для традиционных или сайт специфик площадок к одному или нескольким художественным произведениям, текстам, пьесам;

- ÷ серия эскизов костюмов к одному или нескольким спектаклям/фильмам;

4.10.2. Школа дизайна рекомендует офлайн-формат подачи проектов для всех тем профиля «Художник театра и кино».

4.11. Для поступающих на профиль «Медиа и дизайн»

4.11.1. Абитуриентам необходимо разработать концепцию собственного журнала и на ее 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.

4.11.2. Концепция журнала должна включать название, логотип, описание идеи, тематики и визуального стиля, портрет целевой аудитории (не более печатного листа А4).

4.11.3. Проект не должен копировать реальные издания ÷ абитуриенту важно продемонстрировать оригинальность взгляда, самостоятельность подхода, кругозор и широту интересов.

4.11.4. Школа дизайна рекомендует онлайн-подачу проектов для всех тем профиля «Медиа и дизайн».

4.11.5. 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.

4.12. Для поступающих на профиль «Дизайн и реклама»

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

4.12.2. На эту тему абитуриент должен выполнить рекламный проект, например, серию рекламных плакатов.

4.12.3. Дополнительно абитуриент может предоставить серию рекламных постов для соцсетей (тексты и иллюстрации) или раскадровку рекламного ролика.

4.12.4. Школа дизайна рекомендует онлайн-подачу проектов для тем профиля «Дизайн и реклама».

4.12.5. Также рекомендуется приложить ссылку на видеоприветствие 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.

4.13. Для поступающих на профиль «Комикс»

4.13.1. 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.

4.13.2. В том случае, если в комиксе есть герои, то рекомендуется также приложить разработку персонажей.

4.13.3. Работы могут быть выполнены в свободной технике.

4.13.4. Школа дизайна рекомендует офлайн-формат подачи проекта для всех тем профиля «Комикс».

4.14. Для поступающих на профиль «Промышленный дизайн»

4.14.1. Для работы над проектом абитуриенту необходимо взять за основу одну из предложенных тем и решить ее в одном из устоявшихся форматов:

÷ иллюстрация;

÷ эскиз;

÷ коллаж;

÷ фотография;

÷ макет;

÷ инсталляция и др.

4.14.2. Каждый формат должен быть раскрыт в серии работ, состоящей из 6-12 составных частей.

4.14.3. Абитуриенты в обязательном порядке должны выбрать одну из нижеперечисленных тем и указать ее в подписи к проекту:

÷ Человек и технологии;

÷ Человек и спорт;

÷ Человек и транспорт;

÷ Человек и дом;

÷ Человек и здоровье;

÷ Человек и экология;

÷ Человек и город.

4.14.4. Каждый проект необходимо сопроводить описанием (не более листа А4 в офлайн-формате и не более 700 слов в онлайн-формате).

4.14.5. Школа дизайна рекомендует для онлайн-подачи следующие форматы проектов профиля «Промышленный дизайн»:

- ÷ серия иллюстраций;
- ÷ серия эскизов;
- ÷ коллаж;
- ÷ серия фотографий.

4.14.6. Школа дизайна рекомендует для офлайн-подачи проекта следующие форматы проектов профиля «Промышленный дизайн»:

- ÷ макет;
- ÷ инсталляция или другие форматы, предполагающие создание объекта или объемно-пространственной композиции.

4.15. Для поступающих на профиль «Саунд-дизайн»

4.15.1. Представляют следующие проекты:

- ÷ компиляция композиций в определенной концепции или стилистике, описанной в сопроводительной презентации;
- ÷ микстейп, DJ микс в определенной концепции или стилистике с обложкой;
- ÷ аудиоработа с концепцией, описанной в сопроводительном документе. Это могут быть самостоятельно записанные шумы на рекордер или микрофон телефона, сложенные в композицию;
- ÷ подкаст или серия подкастов на музыкальную тематику;
- ÷ аудиопьеса или аудиоспектакль с записью голоса и шумов;
- ÷ музыкальная композиция в любом жанре, сопровождается описанием технологии создания (с указанием программы и инструментов);
- ÷ музыкальный видеоперформанс — видеоролик с участием абитуриента: вокальным, инструментальным или любым другим музыкальным выступлением.

4.15.2. Композиции могут быть созданы в любых программах или мобильных приложениях. Аудиокомпозиции должны быть представлены ссылкой на открытый ресурс, например Soundcloud. Видеопроекты должны быть представлены ссылкой на открытый ресурс, например YouTube или Vimeo. Ссылки должны свободно открываться в режиме инкогнито. Не должно быть файлов для скачивания.

4.15.3. Проекты должны быть представлены в формате презентации, состоящей из 6 ÷ 15 слайдов. Презентация может содержать:

- ÷ ссылки на аудиокомпозиции;
- ÷ ссылки на видеофайлы;
- ÷ название и концептуальное описание проекта;
- ÷ возможно добавление серии изображений/фотографий, визуализирующих проект.

4.15.4. Проекты абитуриентов профиля «Саунд-дизайн» представляются онлайн.

5. Критерии оценивания

5.1. 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.

5.2. Члены экзаменационной комиссии вправе задать поступающему дополнительные вопросы как во время собеседования, так и в ходе просмотра творческих проектов.

5.3. Результат творческого экзамена оценивается по 100 балльной шкале. Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания – 60 баллов.

5.4. 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).

5.5. Результаты вступительного испытания творческой направленности объявляются после завершения вступительного испытания в соответствии с утвержденным расписанием вступительных испытаний, проводимых НИУ ВШЭ самостоятельно.

5.6. Поступающий имеет право подать апелляцию в установленном локальными нормативными актами НИУ ВШЭ порядке.

5.7. В случае обнаружения плагиата в работах поступающего, он считается не прошедшим творческий экзамен и снимается со вступительных испытаний.

5.8. В случае отсутствия абитуриента на экзамене по уважительной причине поступающий допускается к прохождению творческого испытания в резервный день в соответствии с утвержденным расписанием.