

ДИЗАЙН**9, 10, 11 класс****Время выполнения задания: 04.10.2024 – 18.11.2024**

Олимпиадное задание предусматривает выполнение проекта на одну из выбранных тем. Проект оформляется в презентацию, содержащую от 6 до 15 слайдов (размером до 3000х3000 px) и вертикальную обложку (размером до 2000х3000 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) 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;
- инфографика;
- наружная реклама.

Анимация, CGI и визуальные эффекты

- разработка дизайна серии персонажей. Персонажи должны быть представлены на слайдах в Т или А позах, а также в соответствующих им контекстах с фонами и в соответствующих действии 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.

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).

Иллюстрация и комикс:

Участникам 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.

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;

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