

УТВЕРЖДЕНО

Учебно-методическим советом  
по довузовскому образованию (УМСДО)  
протокол 5(э) от 31.10.2022

Федеральное государственное автономное учреждение  
высшего образования

Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики»

ПРОГРАММА ТВОРЧЕСКОГО  
ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ

Для образовательной программы «Дизайн»

## 1. Общая характеристика творческого экзамена

Цель экзамена – оценить творческий потенциал абитуриента.

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

Творческий экзамен проводится в формате просмотра заранее подготовленного творческого проекта по выбранному профилю поступления. Просмотр проводится онлайн — в системе цифрового портфолио на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ).

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

## 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 2023 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва) проводится по двенадцати профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- Анимация и иллюстрация;
- CGI и визуальные эффекты;
- Гейм-дизайн;
- 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 2023 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург) проводится по двум профилям:

- Коммуникационный дизайн;
- Среда и интерьер.

В 2023 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Нижний Новгород) проводится по профилям:

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

В 2023 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;
- Анимация и иллюстрация;
- Гейм-дизайн;
- Дизайн и программирование;
- 3D-постпродакшн.

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.

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.

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.

Просмотр творческих проектов для абитуриентов программы «Дизайн» (НИУ ВШЭ — Москва, НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург, НИУ ВШЭ — Нижний Новгород, НИУ ВШЭ — Пермь) проводится онлайн (в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ). По каждому профилю поступления прописывается рекомендуемый список тем для проекта.

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, а также дипломные работы, выполненные для колледжей и других учреждений СПО.

### **3. Онлайн-просмотр творческого проекта**

Просмотр творческих проектов для абитуриентов программы «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва, 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 онлайн — в системе загрузки на сайте Школы дизайна НИУ ВШЭ).

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

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

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

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 профиля «Дизайн и современное искусство» необходимо вписать выбранную для проекта тему.

При необходимости абитуриент может добавить к проекту описание объемом не более 700 символов. Для абитуриентов профилей «Гейм-дизайн», «Дизайн и программирование», «Ивент-дизайн. Театр. Перформанс», «Медиа и дизайн» описание приветствуется.

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.

Загружать проект до начала официальной подачи документов на программы бакалавриата НИУ ВШЭ — можно, но не обязательно. Эта возможность будет 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.

При подаче документов в приемную комиссию НИУ ВШЭ абитуриент получает индивидуальный регистрационный номер. Его необходимо внести в соответствующее поле системы загрузки до окончания сроков подачи вступительных проектов.

#### **4. Ориентировочные темы творческих проектов**

##### **Для поступающих на 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.

##### **Для поступающих на 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).

### **Для поступающих на профиль «CGI и Визуальные эффекты»:**

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.

На эту тему 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).

### **Для поступающих на 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.

### **Для поступающих на 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.

### **Для поступающих на 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.

### **Для поступающих на 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 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.

### **Для поступающих на 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;
- часы;
- 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).

### **Для поступающих на профиль «Гейм-дизайн»:**

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.

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.

### **Для поступающих на 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.;

### **Для поступающих на 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.

### **Для поступающих на 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.

### **Для поступающих на 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.

### **Для поступающих на 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.

## **5. 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 – **60 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).

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

Поступающий имеет право подать апелляцию в установленном законом порядке.

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

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