

УТВЕРЖДЕНО

Учебно-методическим советом
по довузовскому образованию

протокол № 1(э) от 17.01.2025 г.

Федеральное государственное автономное учреждение высшего
образования
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»

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

Направление подготовки 54.03.01 «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 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 2025 году набор на программу «Дизайн» (Школа дизайна НИУ ВШЭ — Москва) проводится по профилям:

- Коммуникационный дизайн;

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

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

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

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 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.
- Дизайн и современное искусство. 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 15), 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.

При подаче проекта абитуриент может приложить к нему скетчбук. В случае онлайн-подачи он должен быть оцифрован и залит на любой открытый ресурс.

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 портфолио 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 Школы дизайна НИУ ВШЭ.

Абитуриенты загружают свои творческие проекты на специальной странице творческого конкурса в цифровой системе 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.

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.

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.

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

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, CGI и визуальные эффекты»:

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, исторические книги и дневники. Проекты выполняются в свободной технике.

В качестве проекта абитуриенты должны выполнить серию из 6–15 работ, например:

- дизайн 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;
- мультфильм (сопровождается описанием мира, синопсисом сюжета, эскизами локаций и персонажей, а также раскадровкой действия на 6–15 слайдах);
- серия кадров к мультфильму или компьютерной игре, комиксу. В данном случае вы демонстрируете вашу работу художника-постановщика;
- серия gif-анимаций (видеооткрытки, заставки, кат-сцены из игры и т. п.), объединённая одной темой и раскрывающая её;
- веб-комикс или лендинг, содержащий интерактивную или gif-анимацию;
- Серия иллюстраций, объединённая одной темой и раскрывающая её; комикс (от 6 страниц + обложка);
- 3D-модели объектов/персонажей (сопровождается 6–15 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 к проекту можно приложить ссылку на ваш деморил (портфолио) с 3D- и 2D-графикой.

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 6–15 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 (6–15 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 «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.

Абитуриенту необходимо придумать название проекта и сопроводить его кратким описанием.

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.

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 Tilda или других программах, которые свободно открываются без VPN;
- 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 VK Video 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 или других программах, которые свободно открываются без VPN);
- 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 VK Video 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) и др.

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;
- серия персонажей для компьютерной игры (облик должен отражать игровые механики — действия игрока, имеющие важные последствия для геймплея);

Из представленной работы должен быть понятен основной геймплей, логика игрового процесса. Игра не должна копировать существующие: оценивается оригинальность взгляда, самостоятельность подхода, кругозор и широта интересов.

Необходимо описать игру в формате последовательной единой презентации. В слайды проекта можно разместить ссылки на видео (VK Video / Vimeo и др), сайты и другие дополнительные материалы.

Дополнительно к названным форматам можно добавить к проекту:

- видеоролик с трейлером или прохождением игры, скриншоты и описание концепции;
- документацию арт-инсталляции, отражающей игровые механики;
- комплексную экспозицию, включающую иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутика и т.п.

Проект должен содержать от 6 до 15 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.

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 15). Это могут быть примеры экранов, элементы настольной игры, скриншоты, схемы механик, арт-персонажей и т.п.

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. Краткое описание проекта — не более 2500 знаков.

Дополнительно к названным форматам можно добавить к проекту:

- ссылку на портфолио, размещенное на открытом ресурсе, демонстрирующее навыки иллюстрации или/и трёхмерного моделирования;
- ссылку на видеоролик (VK Video / Vimeo / др.) с трейлером или прохождением игры или его скриншоты;
- документацию арт-инсталляции (или цифровую инсталляцию), отражающую игровые механики;
- комплексную экспозицию, включающую иллюстрации, игровые поля, игровые элементы, мерч, атрибутику и т.п.

Профиль «Медиа и дизайн»:

Абитуриентам необходимо разработать концепцию собственного журнала и на её основе создать серию обложек разных номеров журнала (6-15 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 2500 знаков).

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 VK Video или Vimeo — не должно быть файлов для скачивания.

Профиль «Предметный и промышленный дизайн»:

Перед началом работы абитуриентам предлагается выбрать одну из трёх тем проекта:

- 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. Он должен включать :

- название
- серию изображений, выполненных в любой из техник, визуализирующих идею
- текстовое описание концепции
- фото макета изделия, выполненного из любых подходящих для визуализации идеи материалов;

Проект может быть дополнен:

- сценарием использования разработанного устройства;
- скриншотами 3D-модели и визуализациями в материалах;
- исследованием и анализом (объяснением, почему эти объекты так выглядят);
- и др. дополнениями на усмотрение автора.

Профиль «Искусственный интеллект и видеопродакшн»:

Абитуриенты могут выбрать для проекта свободную тему — по собственному сюжету или по уже существующему произведению из области кино, анимации, литературы, комиксов, игр.

На выбранную тему абитуриенты должны выполнить проект, представляющий собой серию из 6–15 слайдов. Изображения могут быть созданы в классических техниках или сгенерированы с помощью искусственного интеллекта. Это может быть:

- дизайна группы персонажей, обязательно сопровождающаяся описанием мира и легенды персонажей;
- серия локаций, обязательно сопровождающаяся описанием мира, синопсисом сюжета, эскизами персонажей, а также раскадровкой действия;
- концепт-арт: серия кадров к фильму / мультфильму / компьютерной игре / комиксу. В данном случае абитуриент демонстрирует работу в качестве художника-постановщика.
- серия видео (до 3 минут каждое), созданных с помощью нейросети, объединённых одной темой и раскрывающих её.
- серия видео (до 3 минут каждое), снятых на видеокамеру или смартфон, объединённых общей темой и персонажами (видео может быть доработано с помощью компьютерной графики и нейросетей).

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 Tilda или других программах, которые свободно открываются без VPN.

Профиль «Современная иллюстрация»

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 6–15 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 (6–15 полос) со сквозной темой.

Профиль «Дизайн одежды»:

Рекомендуемые форматы проектов:

- коллекция одежды в виде серии эскизов моделей одежды, а также (как возможные, но необязательные части) одно готовое изделие (например, футболка, фартук, платье, платок), и /или фотографии изделия;
- коллекция аксессуаров или украшений в виде серии эскизов, а также (как возможные, но необязательные части) готовое изделие и /или фотографии изделия;
- серия эскизов, представляющих разработку костюмов для известного литературного произведения, фильма или спектакля;

К каждому проекту необходимо приложить ссылку на видеовизитку, выложенную на открытый ресурс (VK Video или Vimeo), — самопрезентация автора проекта с рассказом о себе (не более 1 мин.).

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 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).

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.