

МАТЕРИАЛЫ ЗАДАНИЙ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ЭТАПА 11 КЛАСС

Предмет РИСУНОК

Тема: «Рисунок натюрморта из геометрических тел по воображению»
(11 класс)

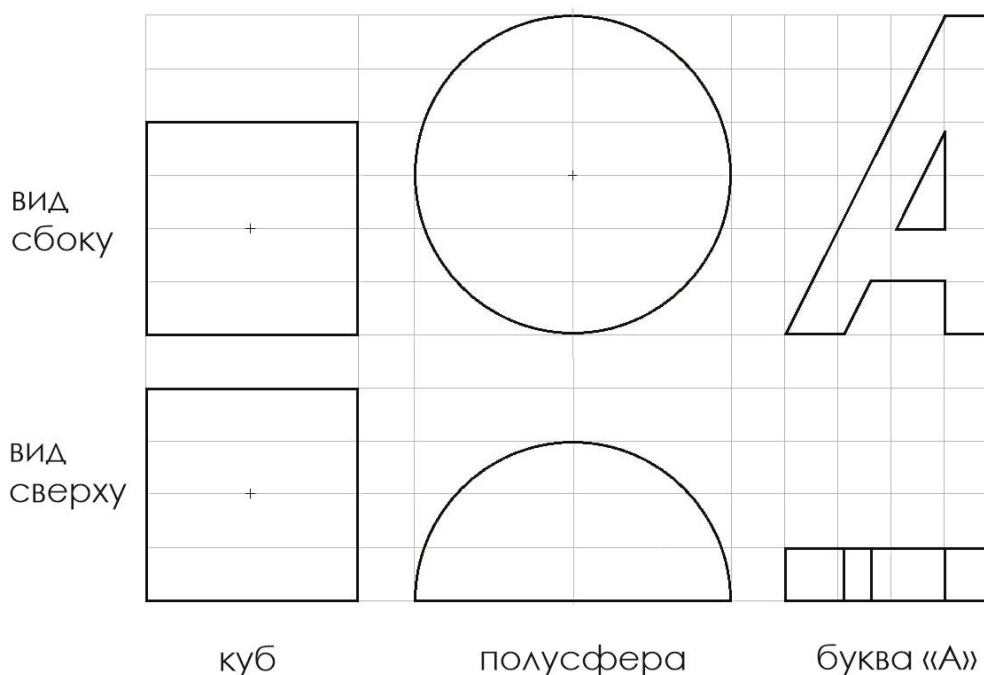
Содержание задания:

Предлагается три геометрических тела (куб, полусфера, буква «А»). Каждое представлено на чертеже в двух ортогональных проекциях на фоне общей модульной сетки. Необходимо, используя все предложенные тела, придумать натюрморт и выполнить его перспективный рисунок по воображению, сохраняя пропорции тел и соотношение их размеров между собою. Допускается повторение тел и врезания тел в другие. Использование других тел, не указанных в задании, не допускается. В рисунке необходимо изобразить не только видимые, но и невидимые линии пересечения поверхностей, образующих тела и их пересечения, с условной светотеневой моделировкой.

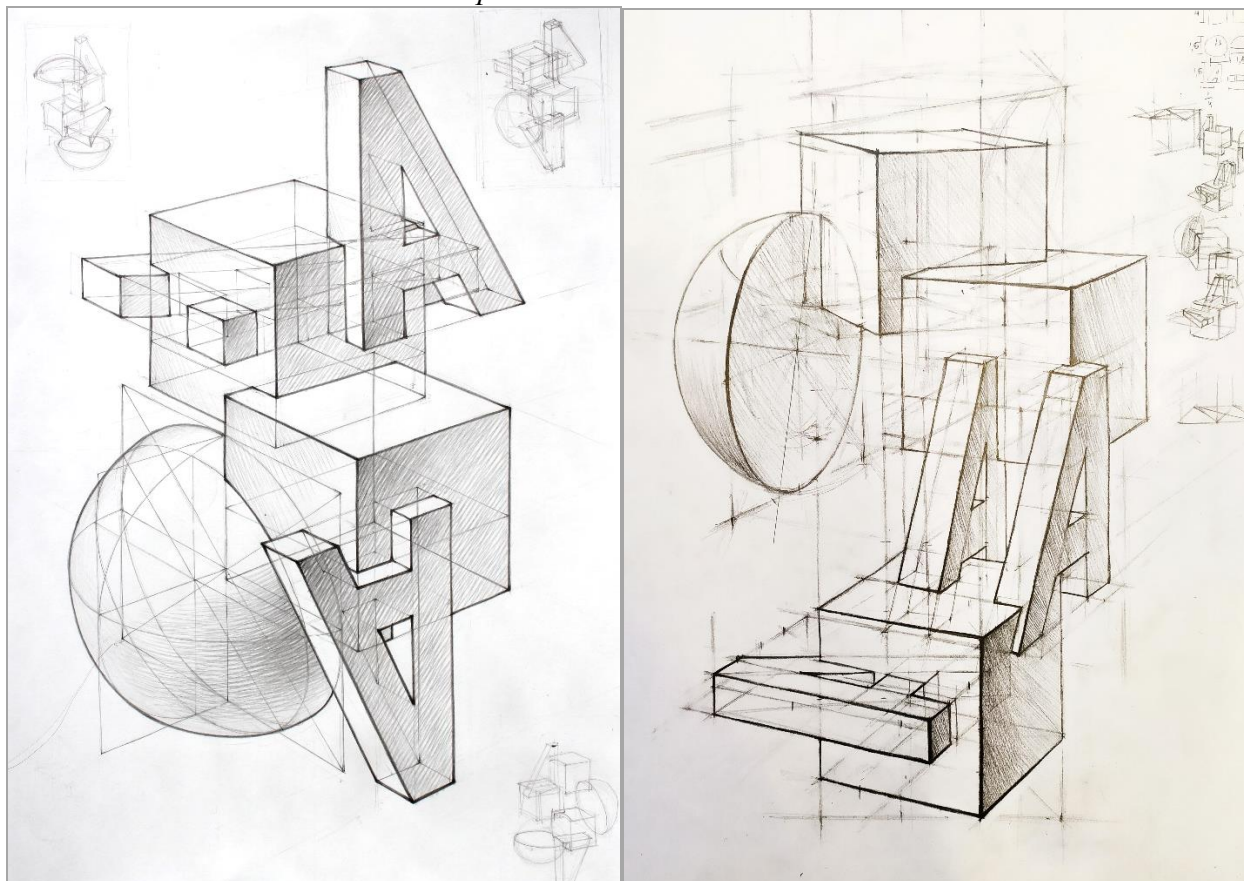
Состав изображений:

- 1) Основной рисунок натюрморта из геометрических тел.
- 2) Эскизный поиск (не менее 2-х эскизов).

Графические материалы: графитные карандаши, бумага А3, ластик.



Пример работ по предмету «Рисунок натюрморта из геометрических тел по воображению» 11 класс



Предмет «АРХИТЕКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ» (11 класс)

Тема: Велоточка в городе

Содержание задания: предлагается разработать велоточку в городской среде. Возможно размещение в лесу, в парке, на набережной города.

Функциональное назначение: Велоточка представляет собой навес с небольшим закрытым павильоном для всесезонного использования. В состав велоточки входит: парковка для велосипедов под навесом на 15 мест (размер одного места 0,07x0,65 м, необходимое расстояние от стены или опоры – 0,6 м, расстояние между двумя местами – 0,76 м, длина парковочного места с велосипедом и возможностью прохода – 2,6 м), электронная будка для оплаты проката, и небольшой закрытый павильон, в котором размещаются вендинговый автомат с едой и напитками (1,26x0,87 м), места для сидения, небольшие столики, автомат для зарядки гаджетов, зона для оплаты и технического обслуживания велосипедов. Предполагается небольшое рабочее место сотрудника велоточки с уборочной. Размеры в плане около 80 м².

Образное решение: определяется участником самостоятельно. Возможно применение ассоциативного метода проектирования (цепочки ассоциаций).

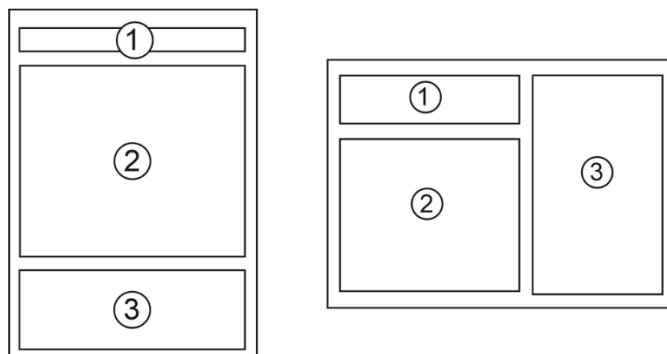
Состав изображений*:

- 1) название велоточки, концепция (текст);
- 2) план-схема с размерами;
- 3) основное изображение велоточки - аксонометрия или перспектива.

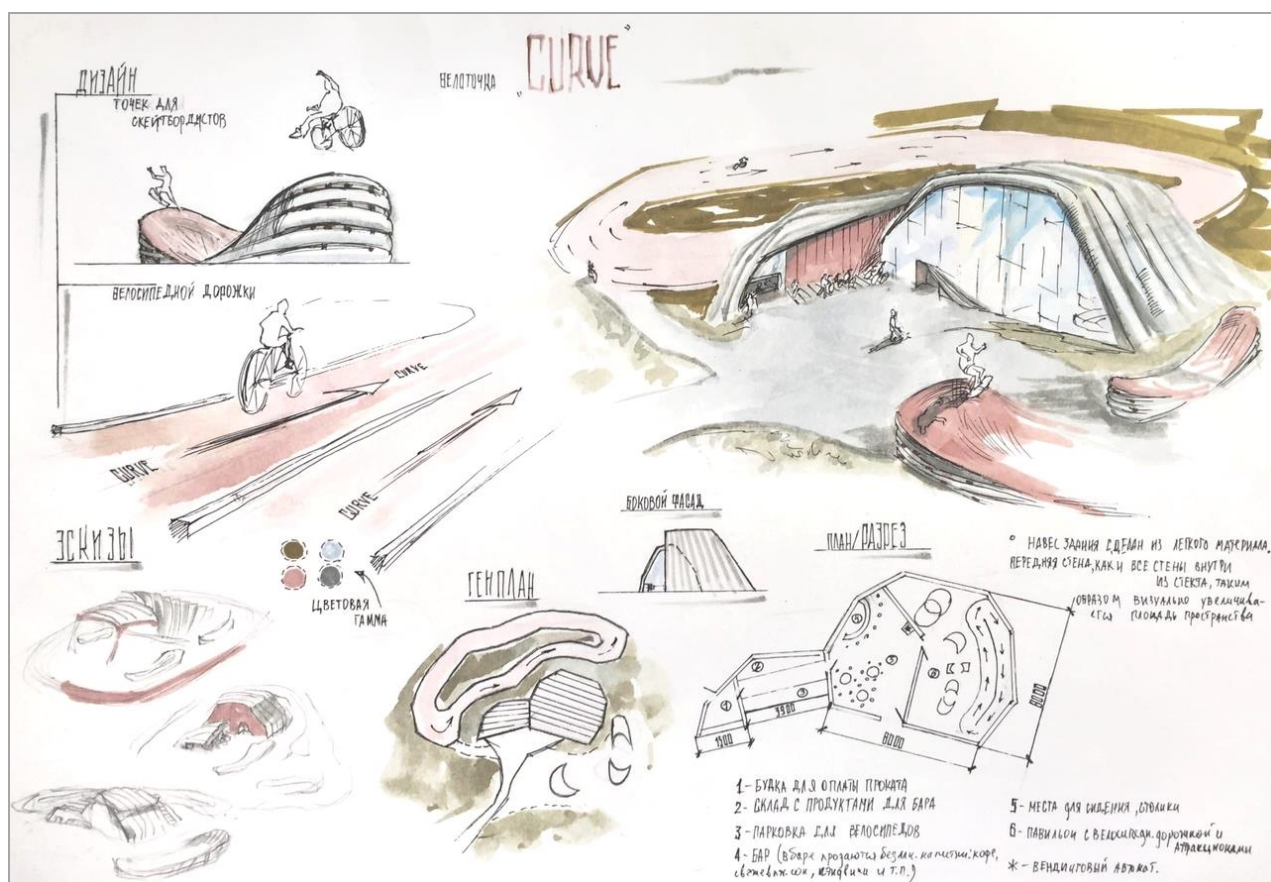
*на листе могут быть расположены дополнительные элементы на усмотрение автора.

Возможные варианты компоновки листа**:

**возможно другое размещение элементов на листе



Пример работы по предмету «Архитектурное проектирование» 11 класс



Предмет «ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ» (11 класс)

ДИЗАЙН КОСТЮМА

Тема: Выражение заданного образа в дизайне костюма

Содержание задания:

Спроектировать новый оригинальный костюм (функциональное назначение – по усмотрению автора) на одну из предлагаемых тем: «Заплаты»; «Метель», «Веревки», «Дождь», «Кружево», «Подсолнух», «Гармонь», «Дорога», «Бабочка», «Брызги», «Полоски». Образ должен быть построен на основе следующих геометрических фигур: «Треугольник», «Квадрат», «Круг», «Эллипс» - фигуры на выбор автора.

Выполнить сопроводительное текстовое сообщение, в котором кратко описать основные характеристики своего проекта, его назначение, образные идеи, заложенные в работу, предполагаемые материалы для изготовления.

Строение образа объекта: на усмотрение автора, на основе следующих геометрических фигур «Треугольник», «Квадрат», «Круг», «Эллипс». Фигуры на выбор автора.

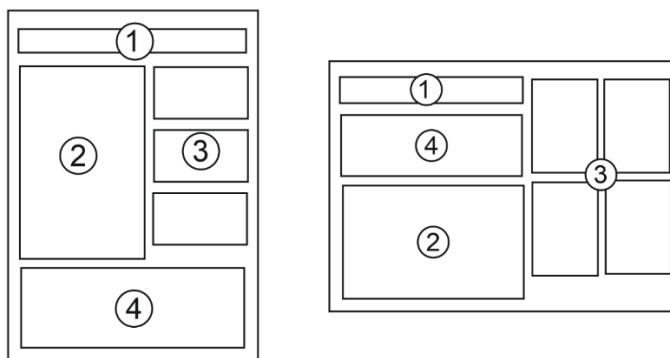
Состав изображений*:

- 1) Название проекта;
- 2) Эскиз (основной) силуэтной формы костюма, на фигуре человека с соблюдением реальных пропорций (в цвете);
- 3) Эскизный поиск (не менее 2-х эскизов);
- 4) Текстовые пояснения.

*на листе могут быть расположены дополнительные элементы на усмотрение автора.

Возможные варианты компоновки листа:**

**возможно другое размещение элементов на листе



Пример работы по предмету «Дизайн костюма» 11 класс



ДИЗАЙН СРЕДЫ

Тема: Эскизный проект «Стела на въезде в город Новосибирск»

Содержание задания: Стела на въезде в город — это солидная конструкция больших размеров, на которой указываются название, герб, приветственная надпись. Дизайн стелы должен формировать пространственную скульптурную композицию, которая отражает культурно-исторические особенности города Новосибирска, а также предусматривать художественную выразительность, эстетичность, надежность стелы, ландшафтное и световое оформление.

Архитектурное решение объекта: Дизайн-проект должен предусматривать применение материалов, обладающих высокими декоративными и эксплуатационными качествами на протяжении длительного периода с учетом неблагоприятного воздействия внешней среды; ясность подачи идей, детальность проработки; архитектурно-художественное освещение стелы и прилегающей к ней территорий; ландшафтную организацию прилегающей к стеле территорий; оригинальность и уникальность решений.

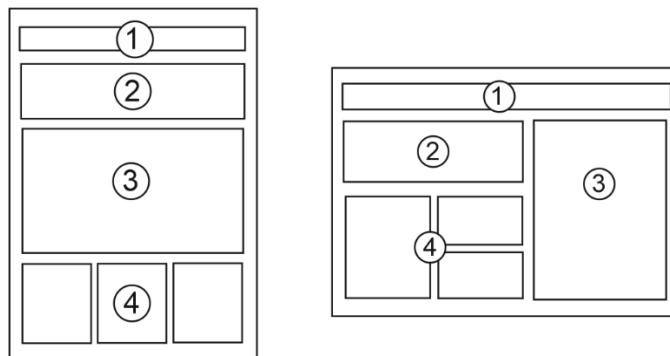
Состав изображений*:

- 1) Название темы;
- 2) Краткое описание архитектурно-образной идеи;
- 3) Наглядные перспективные изображения;
- 4) Разработка стелы. Чертежи – по желанию.

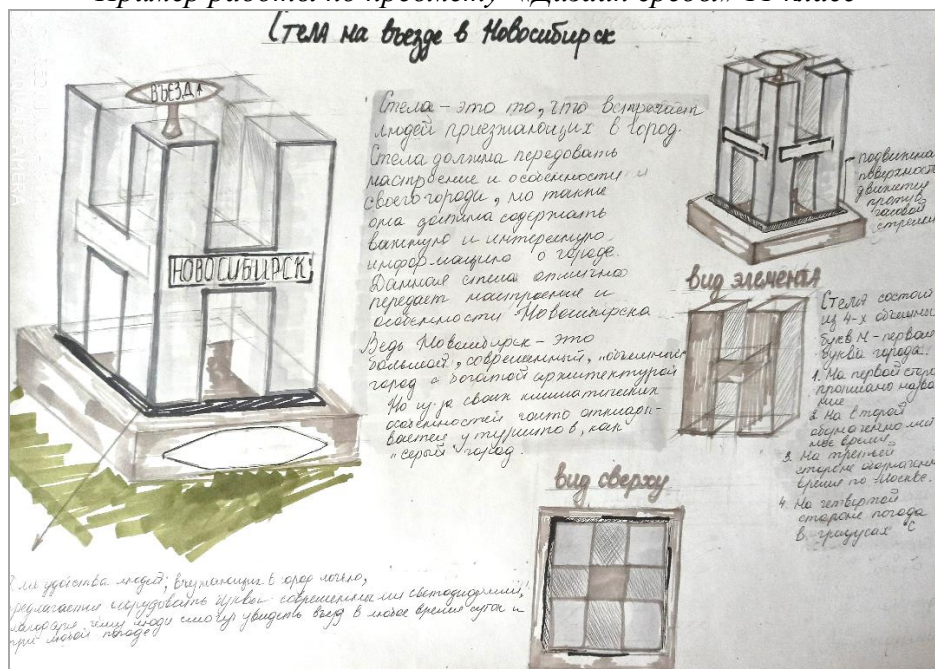
*на листе могут быть расположены дополнительные элементы на усмотрение автора.

Возможные варианты компоновки листа**:

**возможно другое размещение элементов на листе



Пример работы по предмету «Дизайн среды» 11 класс



ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Тема: Эмблема компьютерной игры для детей от 12+

Содержание задания: Разработать эмблему компьютерной игры для детей от 12 лет. Необходимо придумать краткую аннотацию игры (3-6 предложений), персонажа игры (портрет/в полный рост – на выбор), эмблему игры на основе персонажа, а также текстовое название игры. Необходимо вписать в эмблему текстовую часть (название игры на русском или английском языке). Изображаемый шрифт должен соответствовать заданной стилистике. Выполнить колористическое решение эмблемы, используя любые графические материалы.

Функциональное назначение: эмблема может служить элементом айдентики для серии игр и сувенирной продукции; применяться к печатным изданиям по игровой вселенной; быть расположенным на сайте игры. Элементы графики могут быть применимы к объектам среды (рекламные акции).

Образное и графическое решение: соответствует заявленной теме, имеет цельную композицию, включает авторские изображения, грамотное цветовое решение и пропорции.

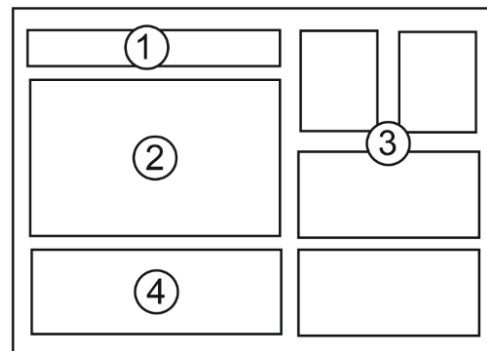
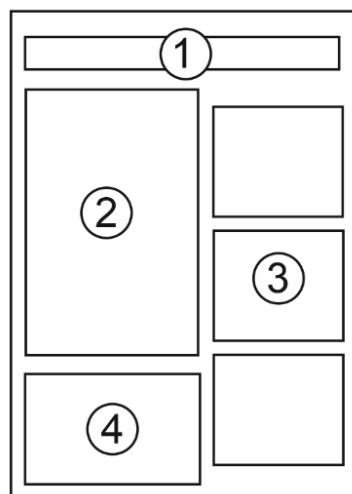
Состав изображений*:

1. название проекта;
2. графическое изображение эмблемы компьютерной игры в цвете, включая название игры;
3. эскизные варианты;
4. краткая аннотация игры (3-6 предложений).

*на листе могут быть расположены дополнительные элементы на усмотрение автора.

Возможные варианты компоновки листа**:

**возможно другое размещение элементов на листе





ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН

Тема: Дизайн-проект умных часов

Содержание задания: предлагается разработать эскизный дизайн-проект умных часов для промышленного производства.

Умные часы – это компьютеризированные наручные часы с расширенной функциональностью (кроме стандартного слежения за временем), часы могут включать в себя камеру, акселерометр, термометр, барометр, компас, хронограф, калькулятор, мобильный телефон, сенсорный экран, GPS-навигатор, динамик, планировщик и другие. Некоторые часы имеют функциональность спортивных трекеров (или фитнес-трекеров). Такие модели могут поддерживать программы тренировки, отслеживание маршрута, датчик сердечбиения, шагомер

Пожелания заказчика: Объект разработки должен обладать новизной формы, простой конструкцией, улучшенной функциональностью по сравнению с имеющимися на рынке аналогами, эргономичностью.

Портрет потребителя:

- **Пол:** не имеет значения;
- **Возраст:** 21-32 года;
- **Образ жизни:** работают преимущественно в офисах, ведут активный образ жизни, посещают тренажерный зал, так же увлекаются водным и горнолыжным спортом. Посещают тренировки по саморазвитию, ведут блог, активные пользователи соц. сетей, следят за здоровьем, ведут здоровый образ жизни.

- **Доход:** 40-90 тыс. рублей

- **Проживание:** крупные города России

- **Мотивы покупки:** желание следовать трендам, самопрезентация, отслеживание показателей здоровья (пульс, калории и другие).

Образное решение объекта: на усмотрение автора

Состав изображений*:

6) название проекта;

7) демонстрационный вид;

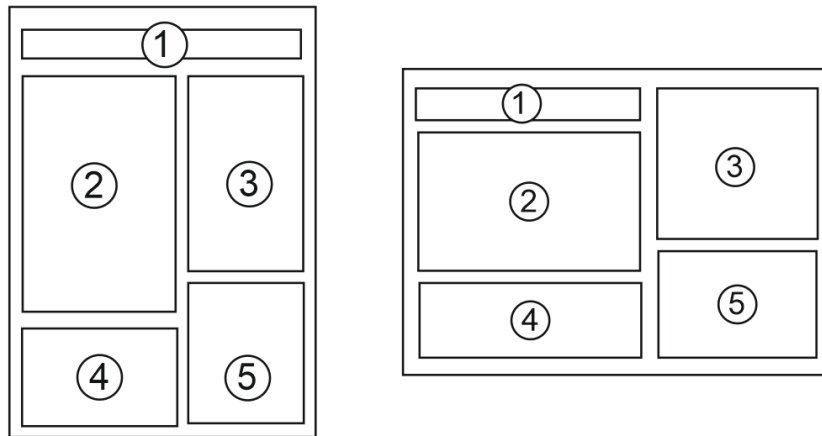
8) ортогональные проекции изделия (вид спереди, сверху, сбоку) (с габаритными размерами);

- 9) Эргономическая карта (взаимодействие предмета и человека) – по желанию;
 10) текстовые пояснения.

*на листе могут быть расположены дополнительные элементы на усмотрение автора.

Возможные варианты компоновки листа:**

**возможно другое размещение элементов на листе



Пример работы по предмету «Промышленный дизайн» 11 класс

«BE SMART»
 Дизайн-проект умных часов

Визуально:

Визуально:

Визуально:

Визуально:

«Современному человеку необходимо ценить свое время и всегда, для этого ему необходимо не только знать точное время, но и иметь верного «помощника», который всегда будет рядом.»

«Умные часы «beSMART» оснащены такими функциями, как таймер, навигатор, калькулятор, датчик движения, компас, термометр и барометр, могут помочь человеку в любой ситуации и обеспечить максимальную производительность в течение дня.»

* Часы отлично подойдут для активного спорта.

«Эргономичный дизайн, доступные материалы, привлекательная цена»

Часы напомнят вам напомнить о важном балансе и выключить уведомления.

Особенный элемент можно изменить на любой цвет или материал, это позволит сделать часы уникальными.

настройка

- можно отключить уведомления при использовании устройства
- можно изменить тему

классическая максимальная информация

- экран подстраивается под параметры руки

динамический экран

- технологии «антиблик»
- водостойкое стекло
- не оставляет разводов после использования
- против сколов

часы beSMART имеют огромное количество встроенных тем и дизайнов. Позволяет менять вид часов в любой момент.

динамический экран

- позволяет считывать информацию с любого устройства
- + аудиотема, что значительно повышает контрастность

Где угодно

Когда угодно

Для каждого

множество функций и работы в один

для спорта