РЕГЛАМЕНТ ПОДАЧИ ПРОЕКТОВ НА DPROFILE® FORESIGHT AWARD 2026

DPROFILE.RU

FORESIGHT AWARD

Премия, где оценивается не просто визуал, а системность, масштаб, бизнес-эффект и реализация.

Цель премии — сформировать и закрепить профессиональные стандарты оценки дизайна в корпоративном и агентском сегментах, где фокус смещён с визуальной эстетики на системность, масштабируемость и измеримый бизнес-эффект. А также создать авторитетную площадку, где лучшие проекты получают признание от лидеров индустрии, а сообщество — прозрачные критерии качества и ориентиры для развития.

УСЛОВИЯ ПОДАЧИ ПРОЕКТОВ

Участвовать в премии может любой пользователь, зарегистрированный на Dprofile — инхаус-команда, агентство, продукт или компания из России и СНГ.

На конкурс можно подать любой проект, независимо от даты публикации на Dprofile.

Принимаются только реализованные проекты.
Концепт-проекты могут быть поданы в рамках номинации «Дизайн-концепт».

Одна команда может подать неограниченное число проектов.

Отправляя проект на конкурс, вы подтверждаете, что являетесь его автором и самостоятельно решаете все возможные вопросы, связанные с авторскими правами.

ДВА УРОВНЯ ЖЮРИ

Первичное жюри

01

Отсматривает весь список заявок

Оценивает работы по предложенным критериям

Формирует шорт-лист из 15 лучших проектов каждой номинации

Экспертное жюри

02

Получает на оценку 15 лучших работ из шорт-листов

Коллегиально обсуждает и определяет тройку победителей в каждой номинации

ЭТАПЫ НА DPROFILE® FORESIGHT AWARD 2026

Старт приёма проектов	15 июня 2026
Окончание приёма работ	9 октября 2026
Оценка жюри	13 октября 2026
Публикация шорт-листов	30 октября 2026
Торжественная церемония награждения победителей	осень 2026

ОСНОВНЫЕ НОМИНАЦИИ

UX/UI-ДИЗАЙН

Номинация для работ
по проектированию цифровых продуктов,
с которыми человек взаимодействует
напрямую.

Сюда относится разработка визуального
стиля, структуры, навигации и всех
элементов, которые помогают
пользователю решать свои задачи.
Важно, чтобы в проектах интерфейс
был не только визуально аккуратным,
но и понятным, удобным
и логичным.

Какие проекты можно
подавать:

01. Сайты: промо, корпоративные, лендинги.
02. Онлайн-сервисы и платформы.
03. Интерфейсы мобильных приложений.
04. Интерфейсы для информационных
и платёжных терминалов.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА (UX)

Насколько интерфейс интуитивен и понятен, сценарии продуманы, а навигация логична.

ВИЗУАЛЬНОЕ ИСПОЛНЕНИЕ (UI)

Эстетика, типографика, цвет, анимация, соответствие современным стандартам.

ОБОСНОВАННОСТЬ РЕШЕНИЙ

Глубина исследований, прототипирования, тестирований и повествования.

БИЗНЕС-ЭФФЕКТ

Влияние на ключевые метрики: конверсия, удержание, сокращение ошибок и т.п.

МИКРОКОМАНДЫ

Номинация для проектов, созданных небольшими командами — до 3-х человек.

В проектах важно показать, как в условиях ограниченных ресурсов удалось сделать качественный цифровой продукт, в том числе, с помощью инструментов оптимизации труда, таких как лоу-код, ноу-код, вайб-код и других.

Какие проекты можно подавать:

01. Цифровые продукты: сайты, приложения, сервисы.
02. MVP и функционирующие прототипы.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Исполнительское мастерство, эффективность дизайна.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Проект доведён до реализации или до стабильного прототипа с доказанной ценностью.

КАЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА (UX)

Насколько интерфейс интуитивен и понятен, сценарии продуманы, а навигация логична.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ПОДХОДА

Нестандартность дизайн-решения.

СОЦИАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

Номинация для дизайн-проектов любого направления, которые посвящены решению общественно значимых проблем.

В проектах оценивается не только качество дизайна, но и реальное влияние на жизнь людей или сообществ.

Какие проекты можно подавать:

01. Цифровые продукты:
сайты, приложения, сервисы.
02. Спецпроекты.
03. Графические решения:
брендинг, шрифт, коммуникационный дизайн и др.
04. Образовательные и просветительские проекты на любом носителе.
05. Любые другие дизайн-проекты с доказанным положительным влиянием на жизнь людей или сообществ.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

СОЦИАЛЬНАЯ ЗНАЧИМОСТЬ

Масштаб и острота решаемой проблемы, например, на тему экологии, неравенства, образования, благотворительности и т.п.

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, коммуникации, удобства в рамках своей дисциплины.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ДИЗАЙН-РЕШЕНИЯ

Насколько дизайн помогает достичь социальной цели.

ОБОСНОВАННОСТЬ РЕШЕНИЙ

Глубина исследований и презентация повествования.

ИНКЛЮЗИВНЫЙ ДИЗАЙН

Номинация для продуктов,
которые делают цифровую среду
доступной для всех — включая людей
с ограниченными возможностями,
пожилых, детей, носителей разных
языков.

Оценивается соответствие стандартам
доступности, продуманность
альтернативных сценариев и удобство
для максимально широкой аудитории.

Какие проекты можно
подавать:

01. Цифровые продукты: сайты, приложения, сервисы с поддержкой экранных дикторов, голосового управления, высокого контраста.
02. Физические объекты (тактильная навигация, адаптированные терминалы, удобная мебель).
03. Графические системы (шрифты, пиктограммы, схемы для людей с когнитивными особенностями).
04. Любые другие дизайн-проекты, где инклюзивность заложена в основу решения.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

ГЛУБИНА ИНКЛЮЗИВНОСТИ

Учёт разных групп пользователей: людей с ограниченными способностями, пожилых, детей, и пр.

СООТВЕТСТВИЕ СТАНДАРТАМ ДОСТУПНОСТИ

Соблюдение WCAG, наличие альтернативных сценариев.

ПРОСТОТА И УДОБСТВО ДЛЯ ВСЕХ

Насколько решение остаётся элегантным и комфортным для широкой аудитории, а не только для людей с ограничениями.

МЕРЧ

Номинация для проектов по дизайну мерча, созданного для бренда, сервиса, события или спецпроекта.

В проектах оценивается, как дизайн продолжает и усиливает айдентику бренда (в том числе цифрового), решает коммуникационные или маркетинговые задачи, вызывает эмоциональный отклик и становится носителем ценностей.

Какие проекты можно подавать:

01. Капсульные коллекции одежды.
02. Брендированные аксессуары: кружки, сумки, блокноты и пр.
03. Ограниченные тиражи сувениров.
04. Любые другие дизайн-проекты, где мерч является частью ребрендинга или спецпроекта.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

КОНЦЕПЦИЯ И ИДЕЯ

Креативность концепции и её реализация.

СВЯЗЬ С БРЕНДОМ ИЛИ ПРОЕКТОМ

Насколько дизайн мерча отражает айдентику, ценности и коммуникацию исходного бренда.

ВОСПРИЯТИЕ И ВОСТРЕБОВАННОСТЬ

Отклик аудитории: продажи, упоминания, эмоциональная связь.

ТРЕНДСЕТТЕР

Номинация для проектов,
которые задают новые стандарты
и направления в дизайне — благодаря
нестандартным визуальным решениям,
смелым концепциям или технологическим
инновациям.

Важно не просто сделать что-то новое,
а показывать, как этот проект может
повлиять на развитие индустрии.

Какие проекты можно
подавать:

01. Экспериментальные интерфейсы.
02. Проекты, создающие новый жанр
или формат в дизайне.
03. Работы, которые уже получили статус
тренда и цитируются в профессиональной
среде.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

НОВИЗНА ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА

Насколько проект выделяется на фоне текущих трендов и предлагает свежий взгляд.

ВЛИЯНИЕ НА ИНДУСТРИЮ

Примеры, где проект вдохновил других дизайнеров, стал цитируемым или породил подражания.

ПОТЕНЦИАЛ ДОЛГОСРОЧНОГО ВЛИЯНИЯ

Способность задать направление на будущее, а не быть сиюминутной модой.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Номинация для цифровых продуктов, использующих игровые механики в неигровом контексте — для повышения вовлечённости, мотивации, обучения или удержания пользователей.

В проектах оценивается, насколько органично игровые элементы встроены в интерфейс и решают бизнес-задачи.

Какие проекты можно подавать:

01. Интерфейсы, использующие игровые механики.
02. Дизайн-проекты, где игровая механика стала ключевым драйвером роста метрик.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

ОРГАНИЧНОСТЬ ИГРОВЫХ МЕХАНИК

Насколько игровые элементы встроены в интерфейс и выглядят органично.

ВОВЛЕЧЁННОСТЬ И МОТИВАЦИЯ

Измеримое влияние на пользовательскую активность: время в приложении, повторные визиты, выполнение целевых действий.

ОБОСНОВАННОСТЬ РЕШЕНИЙ

Глубина исследований и презентация повествования.

БРЕНДИНГ И КОММУНИКАЦИИ

Номинация для проектов,
где дизайн создаёт целостный образ бренда.

В проектах оценивается,
как дизайн создаёт узнаваемость,
транслирует ценности бренда
и обеспечивает консистентность во всех точках контакта — от айдентики до рекламных кампаний, от упаковки до интерфейсов.

Какие проекты можно подавать:

01. Разработка или обновление фирменного стиля.
02. Комплексное брендирование всех носителей.
03. Коммуникационные кампании: цифровые, наружные, печатные.
04. Дизайн-системы для брендов, бренд-платформ, гайдлайнов.
05. Другие проекты, где дизайн строит или перезапускает бренд.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

ЦЕЛОСТНОСТЬ И КОНСИСТЕНТНОСТЬ

Единый визуальный язык на всех носителях.

УНИКАЛЬНОСТЬ И ЗАПОМИНАЕМОСТЬ

Насколько бренд выделяется на рынке и запоминается.

КОММУНИКАЦИОННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Влияние на восприятие бренда: репутация, лояльность, отклик аудитории.

ГРАН-ПРИ

СПЕЦИАЛЬНАЯ НОМИНАЦИЯ ДЛЯ ЛУЧШЕГО ПРОЕКТА ПРЕМИИ — ПОБЕДИТЕЛЬ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЖЮРИ ИЗ ЧИСЛА УЧАСТНИКОВ ДРУГИХ НОМИНАЦИЙ.

ГРАН-ПРИ ПРИСУЖДАЕТСЯ РАБОТЕ, КОТОРАЯ ДЕМОНСТРИРУЕТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ МАСТЕРСТВО ПО ВСЕМ КРИТЕРИЯМ ОЦЕНКИ: ВИЗУАЛЬНОЕ КАЧЕСТВО, ПРОДУМАННОСТЬ РЕШЕНИЯ, ДОКАЗАННЫЙ БИЗНЕС-ЭФФЕКТ, ИННОВАЦИОННОСТЬ И ВЛИЯНИЕ НА ИНДУСТРИЮ.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

СУПЕР АПП

Специальная номинация для проектов
с экосистемным подходом,
где объединено множество сервисов
в одном приложении.

В проектах оценивается, как дизайн
решает задачу навигации в сложной
структуре, сохраняет консистентность
для разных сценариев
и масштабируется при добавлении новых
модулей.

Какие проекты можно
подавать:

01. Мобильные приложения банков,
агрегаторов, супер-сервисов.
02. Платформы, интегрирующие несколько
продуктов под одной учётной записью.
03. Проекты по редизайну супер-приложений
с улучшением их удобства.
04. Дизайн-системы для экосистемных
продуктов.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА (UX)

Насколько интерфейс интуитивен и понятен, сценарии продуманы, навигация логична.

ВИЗУАЛЬНОЕ ИСПОЛНЕНИЕ (UI)

Эстетика, типографика, цвет, анимация, соответствие современным стандартам.

ЕДИНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

Консистентность интерфейса, брендирования и сценариев для разных сервисов.

БИЗНЕС-СИНЕРГИЯ

Насколько дизайн помогает перекрёстным продажам и удержанию пользователей внутри экосистемы.

КОЛЛАБОРАЦИИ И ОБЪЕДИНЕНИЯ

Специальная номинация для совместных проектов, созданных двумя и более участниками: брендами, компаниями, студиями, фрилансерами, сообществами. В проектах важно подсветить, как участники объединили усилия и визуальные языки, чтобы создать новый, целостный продукт, сервис, кампанию или событие. Оценивается способность дизайна стать мостом между разными командами и создать синергию, превосходящую сумму индивидуальных вкладов.

Какие проекты можно подавать:

01. Совместные спецпроекты двух и более брендов (сайт, приложение, кампания).
02. Кобрендинговые цифровые продукты.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

КРЕАТИВНОСТЬ КОНЦЕПЦИИ

Оригинальность самой коллаборации, нетипичного партнёрства.

СОЧЕТАНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ ЯЗЫКОВ

Насколько удачно объединены стили разных брендов или команд в целостное решение.

КОММУНИКАЦИОННАЯ ЦЕННОСТЬ

Резонанс в аудитории, вовлечённость, охват, позитивное восприятие коллаборации.

НЕЙРОДИЗАЙН

Специальная номинация для проектов,
где нейросети используются
как инструмент создания дизайна
или как часть пользовательского
интерфейса.

В проектах оценивается, как нейросети
влияют на визуальное качество,
креативность, персонализацию
и инновационность решения.

Какие проекты можно
подавать:

01. Интерфейсы с внедрением ИИ-технологий
и помощников.
02. Дизайн-проекты с использованием
генеративной графики.
03. Коммуникационные кампании,
где ИИ генерировал креативы
или адаптировал их под разные аудитории.
04. Любые другие работы, где нейросети
стали неотъемлемой частью конечного
продукта.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЦЕННОСТЬ И ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Насколько сгенерированная графика эстетична, выразительна, обладает собственным стилем.

ИННОВАЦИОННОСТЬ

Использование передовых моделей или неочевидных применений ИИ в дизайне.

ТЕХНИЧЕСКОЕ МАСТЕРСТВО ПРОМПТ-ИНЖИНИРИНГА И ПОСТ-ОБРАБОТКИ

Визуальный уровень, релевантность, качество/наличие доработки руками.

КАЧЕСТВО ПОДАЧИ

Оформление кейса, повествование, описательная часть.

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ

Номинация для проектов, которые существуют в формате концепции, прототипа или исследования — не получившие реализацию.

Важна оригинальность идеи, проработанность сценариев, глубина исследования и потенциал для внедрения.

Какие проекты можно подавать:

01. Исследовательские дизайн-проекты.
02. Любые дизайн-проекты, оформленные как полноценный кейс, но не дошедшие до реализации.

ОЦЕНИВАЮТСЯ

КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ

Проработка визуального языка, уровень исполнительского мастерства.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ИДЕИ

Свежесть, неочевидность, смелость концепта

ПОТЕНЦИАЛ ВНЕДРЕНИЯ

Насколько концепция реалистична, применима в будущем.

КАЧЕСТВО ПОДАЧИ

Оформление кейса, повествование, описательная часть.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Кто может подать работу

Только автор проекта на Dprofile. То есть соавторы не могут подать работу, но могут предложить автору организовать совместную подачу.

Как подать проект на конкурс

Подавать можно только те проекты, которые опубликованы на Dprofile. В разделе подачи проектов выберите те работы, которые хотите подать на конкурс.

Сколько работ можно подать на участие в премии

Вы можете подать неограниченное число работ.

Может ли один автор занять несколько призовых мест в одной номинации

Нет, автор может занять только одно призовое место в одной номинации.
Если у автора несколько проектов претендующих на победу — присуждается в пользу той, что набрала большее количество баллов в результате оценки жюри.

Можно ли подать проект в дополнительные номинации позже

Да, это можно сделать в любое время, пока идёт приём работ.

Если подать третью работу позже, будет ли действовать скидка 10%

Да, скидка автоматически применится, когда вы подадите третью работу.

Уведомят ли призёров о победе заранее

Да, 30 октября будут опубликованы шорт-листы с самыми сильными работами по каждой номинации.
А номинантов, занявших призовые места, персонально пригласим на церемонию награждения.

Что делать, если я занял призовое место, но не смогу присутствовать на премии

В любом случае вас объявят победителем и наградят статуэткой. После премии мы свяжемся с вами и отправим награду на любой адрес в пределах России и СНГ.

Можно ли оплатить подачу проектов на конкурс через счёт от юридического лица

Да, для получения счёта напишите на hello@dprofile.ru. В письме укажите ссылки на проекты, номинации, в которые хотите подать работы, и реквизиты для выставления счёта.

ПРОЕКТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 9 ОКТЯБРЯ 2026

ПОДАТЬ ПРОЕКТ
НА DPROFILE FORESIGHT AWARD