

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по образовательной
деятельности НовГУ


Ю.В. Данейкин

« 31 » октября 2022 г.



**Программа вступительного испытания в магистратуру
по направлению подготовки
54.04.01 «Дизайн»**

СОСТАВИТЕЛЬ:

Гаврилов Алексей Михайлович,
канд.пед.наук, заведующий кафедрой
дизайна


«31» октября 2022 г.

Великий Новгород

2022

Программа вступительного испытания составлена на основе требований федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению 54.04.01 «Дизайн», направленность (профиль) Графический дизайн.

Целью вступительного испытания является проведение объективной и достоверной оценки уровня знаний поступающего на магистерскую программу и проведение отбора наиболее подготовленных абитуриентов.

Программа содержит порядок проведения вступительного испытания, критерии оценивания экзаменационной работы, содержание программы, список рекомендуемой литературы, пример экзаменационного билета.

Порядок проведения вступительного испытания

Вступительное испытание проводится в письменной или дистанционной форме и предполагает развернутые ответы на вопросы экзаменационного билета, которые позволяют определить не только качество знаний и умений, но и выявить степень развития профессиональной мотивации. Продолжительность вступительного испытания – 2 астрономических часа (120 минут).

Критерии оценивания экзаменационной работы

Максимально возможное количество баллов, которое поступающий может получить на вступительном испытании, - 100 баллов.

Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания, – 30 баллов. Поступающие, получившие 29 и меньше баллов, к участию в конкурсе не допускаются.

Экзаменационный билет состоит из 2 вопросов, каждый из которых оценивается max – 50 баллов:

| Критерии | Баллы |
|---|--------------|
| 1. Полнота и аргументированность ответа | 20 |
| 2. Правильность формулировок и терминов | 10 |
| 3. В ответе на вопрос присутствует связь с актуальными событиями в сфере искусства и дизайна, с новейшими тенденциями и перспективами развития дизайна в России и за рубежом. | 10 |
| 4. В ответе содержатся разнообразные примеры, в том числе из опыта практической деятельности самого абитуриента. | 10 |
| Итого: | 50 |

Содержание программы

1. Основные направления дизайн-проектирования.
2. Модульные сетки и их роль в графическом дизайне.
3. Пионеры советского дизайна.
4. Композиция как основной инструмент гармонической организации дизайнерского проекта. Средства композиции.

5. Что такое «художественный образ», каковы основные его свойства и в чем заключается особенность образного восприятия? Какова роль образа в художественной коммуникации.
6. Методы трехмерного моделирования
7. Основные концепции возникновения и развития дизайна
8. Полигональная графика (сущность, особенности, примеры)
9. Каково происхождение понятия «виртуальная реальность» и чему она противопоставляется? Каков современный взгляд на иерархию реальностей?
10. Айдентика. Брендинг. Фирменный стиль.
11. Баухауз. История создания школы.
12. Основные программы трехмерного моделирования и скульптуринга.
13. Цвет как функция красоты. Характер и выразительность цвета. Круг естественных цветов по Гете. Цветовой круг. Ассоциативное и символическое значение теплых и холодных цветов.
14. Современные тенденции в рекламном дизайне.
15. Синтез, ансамбль, целостность. Гармония как неотъемлемая составляющая творческого продукта в дизайне.
16. Оптические иллюзии в дизайне.
17. Стиль и стилистическое единство в произведениях дизайна. Сравнительный анализ понятий: стиль, стайлинг, стилизация в дизайне.
18. Основные задачи и методы типографики
19. Основные характеристики хроматических цветов. Цветовой тон, насыщенность, светлота, яркость.
20. Основные понятия эргономики.
21. Особенности восприятия цвета. Сумеречное и дневное зрение. Константность восприятия цвета. Эмоциональное воздействие цвета на человека.
22. Функции, возможности и область использования фотографии.
23. Образ в художественной деятельности. Специфика художественных эмоций.
24. Роль и виды компьютерной верстки печатных изданий.
25. Ритм. Симметрия, асимметрия, равновесие в динамической композиции.
26. Анимационный дизайн. Двумерная анимация.
27. Сюрреализм как предтеча современного дизайна.
28. Восприятие пространства. Методы передачи пространства на плоскости. Виды перспективы.
29. Паттерны и орнаменты. История, классификация. Пути развития.
30. Влияние искусства русского авангарда на становление советского дизайна
31. Деловая графика. Выразительность деловой графики в раскрытии смысла проектной темы. Информационная и образно-графическая насыщенность проекта.

32. Композиционный центр и методы его выделения. Единство цветового решения. Основные, вспомогательные и дополнительные элементы композиции и их место в дизайн-проекте, проблема композиционного центра проекта. Миф, аллегория, гипербола.
33. Сюрреализм как предтеча современного дизайна.
34. Модульность, размерность, пропорциональность.
35. Стадии и циклы дизайн-проектирования.
36. Приемы и методы создания композиционной целостности проекта. Принципы соподчиненности (иерархия) элементов в дизайнерском проектировании (композиции). Главное, второстепенное.
37. Мультимедийный дизайн (скульптура, сущность, методология).
38. Шрифт как язык отражения главного смысла содержательной композиции. Шрифт как образно-графический элемент содержательной композиции.
39. Черты постмодернизма в современном дизайне.
40. Статика, динамика. Движение в композиции. Контраст движения и неподвижности. Ключевые кадры. Длительность. Связность, упорядоченность, изменчивость.
41. Направления развития дизайн-полиграфии Черты постмодернизма в современном дизайне.
42. Школа советского дизайна ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН.
43. Геральдический дизайн. Элементы, знаки. Торговые марки. Экслибрисы. Буквицы.

Список рекомендуемой литературы

Основная литература:

1. Дизайн. История, современность, перспективы / В. И. Куманин [и др.] ; под общ. ред. И. В. Голубятникова. - М. : Мир энциклопедий Аванта+ : Астрель, 2011. - 224 с.
2. Кидд Чип. Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Чип Кидд ; пер. с англ. А. Иванова. - СПб. : Питер, 2014. - 152, [1] с. : ил.
3. Элам Кимберли. Графический дизайн. Принцип сетки = Grid Systems: Principles of Organizing Type (Design Briefs) / Кимберли Элам. - СПб. : Питер, 2014. - 119, [1] с. : ил.
4. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие для вузов / Р. Ю. Овчинникова. - М. : ЮНИТИ-Дана, 2013. - 238, [2] с. : ил.

Дополнительная литература:

1. Дэбнер Дэвид. Школа графического дизайна: принципы и практика графического дизайна / Пер. с англ. В.Е. Бельченко. - М.: Рипол Классик, 2009. - 189с.
2. Типографика: шрифт, верстка, дизайн = The Complete Manual of Typography. A guide to setting perfect type / Авт. Джеймс Феличи; Пер. с англ. и коммент. С.И. Пономаренко. - СПб.: БХВ -Петербург, 2007. - 470с.: ил.
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: История и теория: Учеб. пособие: Для архитектур. и дизайнер. спец. - 5-е изд., стер. - М.: Омега-Л, 2009. - 223 с.: ил.
4. Васильев В.В. Практикум по Web-технологиям : Практикум для вузов. - М. : Форум, 2009. - 413, [1]с. : ил.

Интернет-ресурсы:

1. Проектная (дизайнерская) деятельность [Электронный текст] : учебное пособие /сост. С.И. Арендательева; НовГУ им. Ярослава Мудрого. – Великий Новгород:, 2013. – 64с. Режим доступа: <https://novsu.bibliotech.ru/Reader/BookPreview/-1550>
2. Вершинин Г.В. Лекции по истории дизайна [Электронный ресурс]: Институт дизайна (Тюменский филиал УралГАХА). –Тюмень, 2005 –2007 / Редактор Н.П. Дементьева.–Тюмень, 2018. Режим доступа: http://art-design.tyumen.ru/publication/publication/20181031/pdf/tmn_design_history.pdf
3. Лаврентьев А. Н. История дизайна : учеб. пособие : для вузов / А. Н. Лаврентьев. - М. : Гардарики, 2006, 2007. - 303 с. Режим доступа: <https://www.hse.ru/data/2013/04/09/1297515407/%D0%9B%D0%B0%D0%B2%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8C%D0%B5%D0%B2%20%CE%91.%CE%97.%20%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F%20%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0.pdf>
4. 15 главных трендов графического дизайна 2021. Режим доступа: <https://www.renderforest.com/ru/blog/graphic-design-trends>

Пример экзаменационного билета

Вопрос 1. Основные направления дизайн-проектирования.

Вопрос 2. Методы трехмерного моделирования