УТВЕРЖДАЮ:
И.о. ректора НовГУ
_____ Ю.С.Боровиков
«26» сентября 2019 г.

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

Целью вступительного испытания является проверка входных знаний, умений, компетенций и прикладного опыта, необходимых для успешного освоения программы, определенной федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования (уровень магистратуры) по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

В ходе испытаний абитуриент должен продемонстрировать знания и компетенции, соответствующие программе бакалавриата по направлению «Дизайн».

Вступительные испытания проводятся в письменном виде. От абитуриента требуется четко и полно ответить на вопросы экзаменационного билета. Ответы должны отличать корректность словоупотребления, стилевое единство, правильное применение искусствоведческой и профессиональной дизайнерской терминологии. Ответ должен быть логически обоснован и подкреплен итоговыми выводами. Билет содержит два вопроса.

Ответы на вопросы экзаменационного билета оцениваются по 100-бальной шкале по следующим показателям.

№ п/п	Критерии оценки	Максимальный балл
1	Знание сущности и основного содержания экзаменационного вопроса	20
2	Ответ содержит характеристику отличительных особенностей раскрываемой темы, алилиз преимуществ и недостатков. Анализ различных точек зрения.	20
3	В ответе использованы научные категории, искусствоведческие понятия и принципы, продемонстрированы эрудиция в теории дизайна, знакомство с периодикой и новейшими публикациями.	20
4	В ответе на вопрос присутствует связь с актуальными событиями в сфере искусства и дизайна, с новейшими тенденциями и перспективами в России и за рубежом.	20
5	В ответе содержатся многочисленные разнообразные примеры, в том числе из опыта практической деятельности самого абитуриента. Ответ должен дать представление о понимании абитуриентом роли информационно-компьютерных технологий в дизайне.	20

Программный материал к вступительному испытанию

1. Основные концепции возникновения и развития дизайна.
2. Основные направления дизайн-проектирования.
3. Баухауз. История создания школы.
4. Влияние наследия Баухауза на современный дизайн.
5. Влияние искусства русского авангарда на становление советского дизайна.
6. Школа советского дизайна ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН.
7. Пионеры советского дизайна.
8. Что такое «художественный образ», каковы основные его свойства и в чем заключается особенность образного восприятия? Какова роль образа в художественной коммуникации.
9. В чем заключается особенность дизайнерского мышления? Каково принципиальное различие между понятиями «задача» и «проблема» и как это связано с инновационным и аналоговым проектированием?
10. В чем принципиальное отличие предметно-пространственной среды от предметного окружения? Какова роль человека (людей) в формировании предметно-пространственной среды?
11. Каково происхождение понятия «виртуальная реальность» и чему она противопоставляется? Каков современный взгляд на иерархию реальностей?
12. Синтез, ансамбль, целостность. Гармония как неотъемлемая составляющая творческого продукта в дизайне.
13. Стиль и стилистическое единство в произведениях дизайна. Сравнительный анализ понятий: стиль, стайлинг, стилизация в дизайне.
14. Приемы и методы создания композиционной целостности проекта. Принципы соподчиненности (иерархия) элементов в дизайнерском проектировании (композиции). Главное, второстепенное.
15. Особенности восприятия цвета. Сумеречное и дневное зрение. Константность восприятия цвета. Эмоциональное воздействие цвета на человека.
16. Основные характеристики хроматических цветов. Цветовой тон, насыщенность, светлота, яркость.
17. Цвет как функция красоты. Характер и выразительность цвета. Круг естественных цветов по Гете. Цветовой круг. Ассоциативное и символическое значение теплых и холодных цветов.
18. Образ в художественной деятельности. Специфика художественных эмоций.
19. Восприятие пространства. Методы передачи пространства на плоскости. Виды перспективы.
20. Композиция как основной инструмент гармонической организации дизайнерского проекта. Средства композиции.
21. Композиционные закономерности. Контраст, нюанс. Понятие одновременного и последовательного контрастов.
22. Ритм. Симметрия, асимметрия, равновесие в динамической композиции.
23. Модульность, размерность, пропорциональность.
24. Внешняя форма дизайн-проекта. Единство визуальной формы и содержания проекта. Роль эскизирования и макетирования в дизайн-проектировании.
25. Художественно-образное проектирование. Средства и приемы дизайна в раскрытии темы. Образно-графические приемы.

26. Содержание, визуальная форма и информационная насыщенность дизайн-проекта. Проблема темы. Особенности раскрытия темы средствами дизайна.

27. Шрифт как язык отражения главного смысла содержательной композиции. Шрифт как образно-графический элемент содержательной композиции.

28. Коммуникационная функция дизайна и дизайнера. Связь дизайнера с заказчиком и другими организациями, его участие в гармонизации информационных потоков в процессе проектирования. Распределение функций в проектных группах.

29. Средства и приемы дизайна в раскрытии темы мультимедийного продукта. Проблемы сжатия смысла, лаконичность, компактность информации в дизайн-проекте.

30. Деловая графика. Выразительность деловой графики в раскрытии смысла проектной темы. Информационная и образно-графическая насыщенность проекта.

31. Оптические иллюзии в дизайне.

32. Основные задачи и методы типографики.

33. Направления развития дизайн-полиграфии.

34. Основные понятия эргономики.

35. Функции, возможности и область использования фотографики.

36. Роль комиксов, аниме, манго в современном дизайне.

37. Принципы и методы инновационного дизайна.

38. Айдентика. Брендинг. Фирменный стиль.

39. Методы трехмерного моделирования.

40. Основные программы трехмерного моделирования и скульптуринга.

41. Цифровая скульптура (история, особенности, перспектива).

42. Современные тенденции в рекламном дизайне.

43. Мультимедийный дизайн (скульптура, сущность, методология).

44. Стадии и циклы дизайн-проектирования.

45. Модульные сетки и их роль в графическом дизайне.

46. Роль и виды компьютерной верстки печатных изданий.

47. Анимационный дизайн. Двумерная анимация.

48. Геральдический дизайн. Элементы, знаки. Торговые марки. Экслибрисы. Буквицы.

49. Векторная графика в современном графическом дизайне.

Список рекомендуемой литературы

1. Дэбнер Дэвид. Школа графического дизайна: принципы и практика графического дизайна / Пер.с англ. В.Е. Бельченко. - М.: Рипол Классик, 2009. - 189с.

2. Михайлов С.М. Основы дизайна. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Союз Дизайнеров России, 2002. - 240с.

3. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: Учеб. пособие: Для студентов вузов. - 2-е изд., уточн. и доп. - М.: АСТ: Астрель, 2007. - 239с.

4. Яцюк О.Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. - СПб.: БХВ-Петербург, 2004. - 231с.

5. Тимофеев Г.С. Графический дизайн. - 2-е изд., доп.и перераб. - Ростов н/Д: Феникс, 2004. - 314,[5]с.: ил. - (Учебный курс).

6. 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. - XXV,470с.: ил.

Директор ЦНН И.Н.Красова

СОГЛАСОВАНО:

Проректор по ОД Ю.В.Данейкин