

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского»

Высшая школа искусств и дизайна

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ В МАГИСТРАТУРУ

Направление подготовки **54.04.01 — Дизайн**

Направленность (профиль/специализация) образовательной программы
Медиаарт и искусственный интеллект

Форма обучения — очная

Нижегород

2024

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Программа предназначена для подготовки к вступительному испытанию в магистратуру по направлению подготовки 54.04.01 – «Дизайн» по образовательной программе «Медиаарт и искусственный интеллект». Программа вступительного испытания составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по подготовке 54.04.01 – «Дизайн», предъявляемыми к уровню подготовки необходимой для освоения специализированной подготовки магистра, а также с требованиями, предъявляемыми к профессиональной подготовленности выпускника по направлению подготовки магистра «Медиаарт и искусственный интеллект».

Вступительные испытания проводятся для лиц, имеющих диплом о высшем образовании (специалиста и/или бакалавра).

Цель и задачи вступительного испытания

Вступительные испытания по направлению подготовки 54.04.01 – «Дизайн», программа «Медиаарт и искусственный интеллект» проводятся в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции); Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.12.2013 № 1367 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры», Образовательным стандартом ННГУ, утвержденному решением ученого совета ННГУ (протокол от 27.01.2021 № 1).

К конкурсному отбору на право поступления на специализированную подготовку магистра в ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского» допускаются лица, успешно завершившие обучение по одной из основных образовательных программ высшего образования и имеющие диплом государственного образца о высшем образовании.

Целью вступительного испытания является выявление базовых знаний поступающих в магистратуру, определение готовности и возможности поступающего освоить магистерскую программу по направлению подготовки 54.04.01 – «Дизайн» по образовательной программе «Медиаарт и искусственный интеллект».

Вступительные испытания в магистратуру проводятся в форме, установленной Правилами приема в ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского».

Форма проведения

Программа вступительного испытания включает в себя набор тем, знание которых является базовым в области дизайна и информационных технологий, носит комплексный и междисциплинарный характер.

Форма проведения вступительного испытания – письменная с выполнением творческой клаузуры:

1. *Эссе* (мотивационное письмо) на тему «Современные проблемы и концепции дизайна»

2. **Тестовое задание по разделу «Теория, методология и практики дизайна»**
3. **Творческая клаузура**

Важным условием при подготовке к вступительному экзамену в магистратуру является предварительное ознакомление абитуриента с содержанием программы вступительного испытания и ориентация на нее при подготовке.

Критерии оценки знаний поступающих

Полнота ответа на экзаменационные вопросы оценивается членами экзаменационной комиссии, по итогам которого выставляется оценка. Максимальное количество баллов по комплексному вступительному испытанию составляет 100 (сто) баллов: 20 баллов – эссе; 40 баллов – тестовое задание; 40 баллов – творческая клаузура.

Критерии оценивания эссе (мотивационного письма) на тему «Современные проблемы и концепции дизайна» (всего – 20):

Убедительная аргументация и критическое мышление	6
Грамотное, логичное изложение, системная подача материала	4
Концептуальный подход к проблематике и выбору темы исследования	4
Обозначение имеющегося научного, проектного и творческого задела по выбранной тематике исследования	6

Критерии оценивания тестового задания (всего – 40):

Тестовое задание по разделу «Теория, методология и практики дизайна» с несколькими вариантами ответов, один из которых верный. Правильный ответ в тестовых заданиях оценивается в 2 балла.

Критерии оценивания творческой клаузуры (всего – 40):

Представленные скетчи характеризуются высоким графическим качеством. Идея представляется убедительной. Эскизы сделаны аккуратно. Вся концепция выглядит оригинальной и целостной.	40
Представленные скетчи характеризуются достаточно высоким графическим качеством. Идея представляется достаточно убедительной. Эскизы сделаны достаточно аккуратно. Концепция выглядит вполне оригинальной и достаточно целостной.	35
Представленные скетчи характеризуются достаточно высоким графическим качеством. Идея представляется приемлемой. Эскизы сделаны достаточно аккуратно. Концепция в целом выглядит оригинальной, но неструктурированной.	25

Представленные скетчи характеризуются хорошим графическим качеством. Идея представляется не очень убедительной. Эскизы сделаны недостаточно аккуратно. Концепция выглядит неоригинально.	20
Представленные скетчи характеризуются низким графическим качеством. Идея представляется неубедительной. Эскизы сделаны неаккуратно. Концепция выглядит слабой и необоснованной.	15
Не решены основные задачи творческой клаузуры.	0

Творческая клаузура

Клаузура – визуализация теоретической части вопросов, относящихся к разделу «Теория, методология и практики дизайна» в стиле, сочетающем приемы скрайбинга и скетчинга. Главной задачей данного упражнения является поиск графического и композиционного языка, иллюстрирующего сложный контент простыми схематичными приемами и визуальными образами. На основе концептуального сценария создается авторская инфографика, где в качестве визуальных эффектов могут быть использованы схемы, рисунки, графики, диаграммы, иконки, персонажи, коллаж, пояснительный текст. Предлагаемое проектное задание направлено на выявление практических навыков абитуриентов в быстром эскизировании, развитии образного и дизайн-мышления, профессиональных навыков междисциплинарной визуальной коммуникации.

Во время проведения вступительного испытания каждому экзаменуемому выдается бланк письменной работы формата А3 и А4 (для выполнения клаузуры). Для выполнения задания абитуриент должен иметь с собой все необходимые: ручные инструменты (чертежные инструменты, ножницы, канцелярский или макетный нож, клей и т.п.) и материалы (набор маркеров для скетчинга (*минимум один черный и два акцентных цвета*), черные гелевые ручки, мягкие карандаши, ластик, набор для коллажа или аппликации и т.п.). Итоговый выбор формата и графической техники — индивидуальное решение абитуриента.

Требования к содержанию и оформлению эссе

Тема эссе «Современные проблемы и концепции дизайна». Через призму собственной профессиональной экспертизы, а также научных и творческих интересов, соискатель должен обосновать выбор и актуальность предполагаемой темы магистерского исследования и обозначить имеющийся научный, проектный и творческий задел по выбранной тематике, показать перспективы применения новых знаний и навыков в практической деятельности и возможности для будущей самореализации.

Абитуриент должен продемонстрировать умение самостоятельно мыслить, формулировать выводы, аргументировать свою позицию, проявить знание теоретических основ, понимание тенденций развития исследуемой проблемы и свое место в данном процессе.

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ В МАГИСТРАТУРУ ПО ПРОГРАММЕ «МЕДИААРТ И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ»

Программа включает в себя следующий раздел и темы:

Раздел «Теория, методология и практики дизайна»

Тема 1. История возникновения дизайна

Тема 2. Дизайн как особый вид проектной деятельности

Тема 3. Основные термины и понятия дизайна

Тема 4. Проектные методы и объекты дизайна

Тема 5. Дизайн в цифровой среде

Тема 6. Дизайн и новейшие технологии

РАЗДЕЛ «ТЕОРИЯ, МЕТОДОЛОГИЯ И ПРАКТИКИ ДИЗАЙНА»

История возникновения дизайна

Понятие «дизайн» и его трактовки. История возникновения и основные этапы развития. Дизайн и «революция» в искусстве конца XIX – начала XX века. П. Беренс и фирменный стиль AEG. Формирование европейских моделей дизайна (Веркбунд и Баухауз; Вхутемас и Вхутеин: русский конструктивизм; Де Стил; круг Ле Корбюзье). Принципы и эволюция «функционального метода» и теория функционализма. Индустриальный дизайн как модель проектной культуры модернизма. Дизайн как методология. Концепции индустриального дизайна середины XX века: Р. Лоуи, Д. Нельсон и др. Национальные школы дизайна: проектные и педагогические стратегии. Иконы дизайна XX-XXI века.

Дизайн как особый вид проектной деятельности

Эволюция предметного мира и генезис проектной культуры. Искусство и дизайн. Сходство и различие. Основные направления искусства. Художественный образ как центральная категория искусства и проектирования. Эволюция категории образа. Инженерная и проектная культура. Дизайн и архитектурное проектирование. Эволюция концепций дизайна. Типология анализа объекта проектирования: морфологический, художественно-композиционный, знаково-символический, стилистический, аксиологический, конструктивный, технологический, материаловедческий, эргономический, экологический, функционально-структурный, социальный.

Основные термины и понятия дизайна

Объект дизайна. Генезис дизайна. Виды дизайна. Методы дизайна. Смыслообразование. Понятия «форма» и «формообразование». Факторы формообразования: технические (конструкция, материал, технология), экономические (стоимость), социокультурные, экологические, эргономические, художественно-композиционные.

Содержание объекта дизайна: функциональность, полезность, целесообразность, утилитарность, эстетичность и пр. «Золотое сечение». Правило третей. Теория цвета и цветовые модели. Композиция. Композиционный анализ. Критерии оценки проектного образа. Масштаб. Контраст. Иерархия. Пропедевтика. Семантика. Структура процесса дизайн-проектирования. Концепция. Эскиз. Проект. Проектирование. Прототипирование и макетирование. Целевая аудитория. Бионический (генеративный) дизайн. Стиль и стайлинг в дизайне. Текст, шрифт, типографика.

Проектные методы и объекты дизайна

Дизайн в контексте смены научных, культурных и проектных парадигм. Специфика и способы мышления дизайнера. Дизайн-мышление и дизайн-исследование. Трендотчинг (глобальная картинка, мега-тенденции, аналогии, art&science, визионерство, гранд-дизайн). Проектный язык дизайнера. Классификация объектов дизайна и проектных методов. Объект дизайна как система. Объект дизайна как культурный код. Функция в объекте дизайна. Типология и иерархия функций. Морфология объекта-предмета как его материальная структура, связанная с физическим существованием в пространстве и времени. Морфология объекта-среды. Морфология информационного объекта. Эргономика и инженерная психология. Основные теоретические концепции дизайна («рационалистическая», «артистическая», «коммерческая», «социокультурная»). Концепция экологического дизайна. Мифодизайн. Критический дизайн и концептуальное проектирование.

Дизайн в цифровой среде

Теория медиа и средств коммуникации. Визуальная культура и коммуникация. Компьютерная графика и формирование визуальной цифровой культуры (середина XX века). Объекты цифрового дизайна. Цифровой и медиа-контент. Цифровые инструменты проектирования. Медиа-маркетинг. Индустрия 4.0 (конвергенция). Методика «customer development» и MVP для валидации концепта. UX/UI – дизайн пользовательского взаимодействия. Коммуникационный и цифровой дизайн. 3D-моделирование. Технологии видео и 3D-мэппинга. Анимация. Гейм-дизайн. Новые медиа в искусстве. NFT и блокчейн в искусстве. Технологии XR, AR, MR и возможности Метавселенной. Искусственный интеллект в компьютерных играх. Световой и звуковой дизайн.

Дизайн и новейшие технологии

Новые формы сосуществования (людей друг с другом, людей с технологиями, общества с природой). Новые формы зрелищности. Новые формы искусства – «Новая вещьность». Интерактивность. Погружение. Взаимодействие. Симуляция. Экосистемное мышление. Нейрофизиология творчества и новая сенсорика (начало XXI века: знания фундаментальных наук на стыке когнитивистики, исследований мозга, биологии, лингвистики, психологии и культуры). Современные визуальные среды (виртуальные, художественные, урбанистические). Антропологические, социальные и экономические последствия визуальной доминанты в культуре современного общества.

**ПРИМЕРНЫЕ ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОСТУПАЮЩИХ В
МАГИСТРАТУРУ ПО ПРОГРАММЕ «МЕДИААРТ И ИСКУССТВЕННЫЙ
ИНТЕЛЛЕКТ»**

РАЗДЕЛ «ТЕОРИЯ, МЕТОДОЛОГИЯ И ПРАКТИКИ ДИЗАЙНА»

1. *Что означает термин «дизайн»?*
 - a. вид прикладного искусства
 - b. вид изобразительного творчества
 - c. художественное конструирование
 - d. декоративное оформление
 - e. художественное оформление

2. *Что является основной задачей дизайна?*
 - a. создание удобных изделий для использования
 - b. создание промышленных изделий массового производства
 - c. создание эстетически ценных изделий
 - d. создание изделий с высокими технологическими качествами
 - e. создание функционально-уникальных изделий

3. *Какая главная философская категория является основной в теории дизайна?*
 - a. эстетика
 - b. предмет
 - c. вещь
 - d. польза
 - e. красота

4. *Что является высшим проявлением эстетизации предмета в дизайне?*
 - a. идеал
 - b. образ
 - c. знак
 - d. символ
 - e. совершенство

5. *Чем отличается пространство дизайна от физического пространства?*
 - a. это пространство прекрасного
 - b. это пространство управления
 - c. это пространство деятельности
 - d. это пространство эстетики
 - e. это пространство промышленности

6. *Что является объектом проектирования в дизайне?*
 - a. форма
 - b. форма и внешний вид
 - c. форма и функция
 - d. форма и конструкция
 - e. форма и образ

7. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн-программ?

- a. художественная программа
- b. религиозная программа
- c. канон - программа
- d. эстетическая программа
- e. культурная программа

8. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу модели мира закладывались такие жанры как «утопия» или «аллегория»?

- a. религиозная программа
- b. художественная программа
- c. культурная программа
- d. канон - программа
- e. дизайн-программа

9. Что является началом («нулевой точкой») в дизайн-проектировании?

- a. заказ
- b. концепция
- c. проблема
- d. анализ
- e. аналог

10. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием «ансамбль»?

- a. не может
- b. может, если предметы одинаковые по материалу
- c. может, если предметы включаются в художественную систему
- d. может, если предметы находятся в морфологической взаимосвязи
- e. может, если предметы выполнены в одинаковом качестве

Практическая часть – Творческая клаузура (примеры визуализации)

1. Инфографика-процесс
2. Инфографика-сравнение
3. Инфографика-сценарий
4. Инфографика-коллаж
5. Инфографика-схема
6. Инфографика-карта
7. Майндмэппинг
8. Система культурных координат
9. Дизайн-метафоры
10. Сториборд
11. Научно-фантастический прототип

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Е.А. Безрукова, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76349.html>
2. Бесчастнов Н.П. Сюжетная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Бесчастнов Н.П.— Электрон. текстовые данные. — М.: Владос, 2012. — 399 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/14211.html>.
3. Веселова, Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат: учебное пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — ISBN 978-5-7782-2192-5. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/44764.html>
4. Костина, Н.Г. Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие для студентов вузов / Н.Г. Костина, С.Ю. Баранец. — Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014. — 97 с. — ISBN 978-5-89289-847-8. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/61285.html>
5. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. — 2-е изд. — Саратов: Профобразование, 2019. — 271 с. — ISBN 978-5-4488-0094-8. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/87990.html>
6. Пашкова, И.В. Проектирование. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И.В. Пашкова. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 180 с. — ISBN 978-5-8154-0454-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93516.html>
7. Пигулевский, В.О. Дизайн визуальных коммуникаций: учебное пособие / В.О. Пигулевский, А.С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов: Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>
8. Практика иллюстрирования книги: учебное пособие / составители Г.Б. Лавренко. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 92 с. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102663.html>
9. Савельева, А.С. Проектирование: от шрифтовой композиции к плакату: учебное пособие для студентов вузов / А.С. Савельева. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 105 с. — ISBN 978-5-7937-1517-1. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102672.html>
10. Таранов Н.Н. Художественно-образная выразительность шрифтов [Электронный ресурс]: монография/ Таранов Н.Н.— Электрон. текстовые данные. — Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2010. — 179 с.