

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«ЛИПЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ П.П. СЕМЕНОВА-ТЯН-ШАНСКОГО»**
(ЛГПУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского)

УТВЕРЖДАЮ
Врио ректора ФГБОУ ВО
«ЛГПУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»


Д.В. КРЕТОВ
«27» октября 2022 г.



**ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ
ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ
ПРИ ПРИЕМЕ НА ОБУЧЕНИЕ ПО ПРОГРАММАМ МАГИСТРАТУРЫ**

**Направление подготовки
54.04.01 ДИЗАЙН**

**Магистерская программа
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

Липецк – 2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Вступительное испытание в магистратуру представляет собой творческий экзамен, рассчитанный на один этап выполнения:

Творческое испытание.

Абитуриенту предлагается выполнить творческий проект с использованием компьютерных технологий на тему: «Плакат». Цель задания – создание композиционно-гармоничного цветового проекта на заданную тему, умение выдвигать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач с описанием словесного компонента.

Фор-эскизы к творческому проекту выполняются в ручном исполнении, на бумаге формата А4 инструментарием, выбранным самостоятельно.

Выполненные эскизы переносятся в компьютер и обрабатываются средствами графических редакторов. Все поисковые эскизы предоставляются вместе с итоговым проектом.

Задание рассчитано на 6 часов.

По результатам вступительного испытания необходимо набрать следующее количество баллов:

- максимальное количество баллов за творческое испытание – 100 баллов
 1. максимальное количество баллов за дизайн-проект – 80 баллов;
 2. максимальное количество баллов за портфолио – 20 баллов;
- минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение испытаний – 40 баллов.

ТВОРЧЕСКАЯ РАБОТА

***(дизайн - проект с использованием компьютерных технологий)
на тему: «ПЛАКАТ»***

Задание: разработать дизайн-проект плаката, являющегося рекламной продукцией для массовых кампаний и информационной поддержкой уже существующих товаров, продуктов, услуг, а также результатов деятельности в социально-культурной, общественной и политической областях.

Основой для формирования замысла может быть использование определенного вида рекламной или эмоционально-нравственной мотивации, направляющей на мысль-действие и организующей проектирование достаточно эффективным.

В процессе выполнения необходимо учитывать особенности плаката, являющимся одним из самых простых, но эффективных инструментов в коммуникации между рекламодателем и его потенциальным клиентом и имеющим большой охват аудитории.

Правила, которые необходимо соблюдать при разработке дизайна плаката:

- ***Наглядность.*** Плакат, вне зависимости от размера, должен быть заметен издали: яркие цвета, шрифты или необычный имидж и пр.
- ***Броскость.*** Сделать плакат заметным глазу, зацепить зрителя, заставить его остановиться может необычный дизайн или яркая подача информации.
- ***Контрастность.*** Человеческий глаз прекрасно различает контрасты, и необходимо использовать данный прием. Черный и белый, синий и желтый, красный и черный и пр. (например, плакаты А. Родченко).
- ***Привлекательность.*** При играх с контрастом важно понимать, что при «совместимости несовместимого» нужно оставаться в зоне привлекательности. Дизайн плаката должен оставаться «вкусным» для зрителя.
- ***Смелость.*** Для любого дизайнера важен посыл – «не бойтесь экспериментировать». Только проделав с дизайн-макетом плаката все возможные комбинации, «вывернув имидж наизнанку», возможно открыть новую идею и удивить не только зрителей, но и коллег по цеху.

При выполнении дизайн-проекта плаката важно соблюдать основные требования к его разработке:

- Грамотно выбирать шрифты для оформления плаката. Стараться использовать как можно меньше шрифтовых гарнитур одновременно. Исключением является рок-музыка, где у каждой группы свой собственный шрифт (в большинстве, акцидентный), из-за чего многие названия трудно считываемы или не читаемы совершенно. Соответственно, рекомендуется под ними делать расшифровки в скобках более мелким удобочитаемым шрифтом.
- Использовать в плакате лаконичную, хорошо и быстро считываемую графику.
- Текст всегда должен быть достаточно контрастным по отношению к фону (изображению). Если буквы сливаются с подложкой, аудитория, на которую рассчитан плакат, не сможет быстро получить необходимую ей информацию.
- Использовать так называемые «ай-стопперы» (элементы картинки, привлекающие внимание. Ими могут быть изображения, заголовки и даже отдельные слова). Необходимо помнить, что графический дизайн плаката, каким бы красивым он ни был, не имеет никакого отношения к рекламной привлекательности материала, если нет ничего, за что взгляд прохожего может зацепиться.
- В процессе разработки дизайна плаката необходимо применять краткое, лаконичное, простое и понятное решение вербального (словесного) компонента: ни одной лишней буквы, слова или фразы.

Фор-эскизы к проектному заданию выполняются в ручном исполнении, на бумаге формата А4 инструментарием, выбранным самостоятельно.

Выполненные эскизы необходимо перенести в компьютер и обработать средствами графических редакторов: Adobe Photoshop CS3; Adobe Illustrator; Corel Draw X3 Graphics Suite (самостоятельно определить выбор программы для максимально выразительного решения поставленной задачи).

Все поисковые эскизы необходимо предоставить вместе с итоговым дизайн-проектом.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА ПЛАКАТА

1. *Театральные афиши*

Если раньше театры могли позволить себе собственную печать афиш, не особо вдаваясь в рекламную сторону этого процесса, то сегодня лишь яркая и правильно напечатанная афиша способна привлечь зрителей. Когда между театрами существует жесткая конкуренция, не последнюю роль начинает играть и стиль оформления афиши, ведь каждый театр имеет свой неповторимый стиль.

2. *Рекламные плакаты*

Могут рекламировать или просто товар и услугу, или определенное мероприятие (вечеринку, концерт), могут быть в виде иллюстраций с графикой и фотографией или в текстовом варианте.

3. *Агитационные плакаты*

Актуальны на предвыборных кампаниях, протестах, используются для пропаганды или призыва к чему-либо. Обычно рассылаются, разбрасываются по почтовым ящикам и расклеиваются в людных местах. Есть несколько видов плакатов для политической агитации: информационные (оповещают о проведении предвыборной кампании или изменениях в ее программе), презентационные (содержат основные данные участника кампании и служат для его представления) и с портретом кандидата (помогают узнать политика).

4. *Киноафиши*

Бюджет любого кинофильма, кроме необходимых затрат на процесс съемок, предусматривает и рекламные расходы. Среди них есть и средства, выделяемые на печать киноафиш. Если не все, то очень многое зависит от того, насколько привлекательной, броской и качественной будет киноафиша. Дизайнеры должны уловить основной стиль фильма, его атмосферу и настроение, передать все это на бумагу. В этом случае киноафиша станет отличным помощником телевизионной рекламе.

5. *Музыкальные афиши*

Такие плакаты обычно печатаются перед концертами и выступлениями профессиональных артистов, музыкантов или музыкальных коллективов. Кстати, для мировых турне используются не только плакаты, но и другая сувенирная продукция – майки, кепки, брелоки с изображением символики музыкальной группы или ее участниками.

6. Спортивные плакаты

Любители и фанаты спорта всегда обращают внимание на афиши и плакаты, в которых сообщается о предстоящих соревнованиях, матчах и олимпиадах. На таких печатных изделиях изображаются известные хоккеисты, футболисты, баскетболисты и другие звезды в мире спорта, или просто предоставлена краткая информация о мероприятии и его проведении.

Критерии оценки творческой работы

80 баллов

«80–70 баллов» соответствуют оценке **«отлично»** и выставляются при условии владения на высоком уровне методами и технологиями проектирования; навыками ручной и компьютерной графики для воплощения творческого замысла; свободного владения законами автономной композиции; наиболее верного отражения специфики художественно-образного и графического языка плаката; понимания необходимости установления межзнаковых отношений и взаимосвязей; грамотного использования всего арсенала композиционных и креативных средств и методов; удачно выбранного соотношения изображения и текста; грамотного соблюдения принципов лаконичности, читабельности и соответствия проектной задаче, а также предоставления 4–5 вариантов эскизов.

«69–55 баллов» соответствуют оценке **«хорошо»** и выставляются при условии владения методами и технологиями проектирования; навыками ручной и компьютерной графики для воплощения замысла; владения законами автономной композиции; достаточно верного отражения специфики художественного языка плаката; понимания необходимости установления межзнаковых отношений; использования основных композиционных и колористических средств; правильно выбранного соотношения изображения и текста; соблюдения принципов лаконичности, читабельности и соответствия проектной задаче, а также предоставления 3–4 вариантов эскизов.

«54–40 баллов» соответствуют оценке **«удовлетворительно»** и выставляются при условии частичного владения методами проектирования; некоторыми навыками ручной и компьютерной графики; неуверенного владения законами автономной композиции; частичного понимания необходимости установления межзнаковых отношений; использования некоторых композиционных и колористических средств; дисгармоничного соотношения изображения и текста; частичного соблюдения принципов лаконичности, читабельности и соответствия проектной задаче, а также предоставления 2–3 предварительных эскизов.

«39 баллов и менее» соответствуют оценке **«неудовлетворительно»** и выставляются при условии не владения методами проектирования; отсутствия навыков ручной и компьютерной графики; не владения законами автономной композиции; полного непонимания необходимости установления

межзнаковых отношений; неверной попытки использования некоторых композиционных и колористических средств; дисгармоничного соотношения изображения и текста; несоблюдения принципов лаконичности, читабельности, а также предоставления менее 2-х предварительных эскизов.

Критерии оценки портфолио

20 баллов

- **«0-6 баллов»** – профессионализм в решении проектно-творческих задач в сфере разработки дизайн-макета портфолио;
- **«0-6 баллов»** – высокий уровень владения навыками вёрстки и допечатной подготовки издания;
- **«0-4 баллов»** – видовое/жанровое и тематическое разнообразие и оригинальность решения предоставленных в портфолио учебных и творческих работ;
- **«0-3 баллов»** – победы абитуриента (1, 2 или 3 место/степень) в конкурсах Международного и Всероссийского уровня;
- **«1 балл»** – участие абитуриента в конкурсах, выставках, фестивалях и олимпиадах Международного и Всероссийского уровня.

Рекомендуемая литература

а) основная:

1. *Брызгов Н.В., Воронежцев С.В., Логинов В.Б.* Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика. – М.: «Издательство Шевчук», 2010.
2. *Лесняк В.И.* Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс маркет, 2011.
3. *Осмоловская О.В.* Рисунок по представлению: Учебное пособие. - М.: Архитектура - С, 2008.

б) дополнительная:

1. *Арнхейм Р.* Искусство и визуальное восприятие: Учебник. - М.: Архитектура-С, 2007.
2. *Беляева С.Е.* Основы ИЗО и художественного проектирования. Учебник. М.: Академия, 2008.
3. *Грашин А.А.* Методология дизайн - проектирования элементов предметной среды: Учебное пособие. - М.: Архитектура - С, 2004.
4. *Кашекова И.Э.* Изобразительное искусство. Уч. пос. М.: Академический Проект, 2009.
5. *Серов С.И.* Московский концептуальный плакат 1990-х годов. – М.: Линия График, 2004.
6. *Уильямс Робин.* Недизайнерская книга о дизайне. – СПб.: ИД «Весь», 2004.
7. *Шашков Ю.П.* Живопись и ее среда. Уч. пос. М.: Академический Проект. 2010.

в) интернет-ресурсы:

- <http://www.draw23.com>
- <http://www.drawmaster.ru>
- <http://photoshoplessons.ru>
- <http://www.liveinternet.ru/users/1548265/post54775445>