

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА**

Факультет технологій та дизайну

“Затверджено”

На засіданні Приймальної комісії
УДУ імені Михайла Драгоманова
протокол № 3 від “28” квітня 2023 р.
Голова Приймальної комісії
_____ Андрущенко В.П.

“Рекомендовано”

Вченою радою
Факультету технологій та дизайну
протокол № __ від “__” _____ 2023 р.
Голова Вченої ради
_____ Чернова Т.Ю.

Програма вступного фахового випробування

з Дизайну

для громадян України, іноземних громадян та осіб без громадянства,
при вступі на навчання для здобуття ступеня магістра
на базі здобутого ступеня бакалавра/
освітньо-кваліфікаційного рівня спеціаліста

спеціальність 022 – Дизайн

*освітньо-професійна програма
«Дизайн одягу»
«Графічний дизайн»*

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА ВСТУПНОГО ФАХОВОГО ВИПРОБУВАННЯ

Метою іспиту є заключна перевірка знань в сфері дизайну, засвоєних студентом за весь період навчання на бакалавраті. Основні завдання фахового випробування: пов'язати знання, отримані при вивченні гуманітарних, соціально-економічних, загальнофахових і спеціальних дисциплін, продемонструвати вміння застосовувати їх у своїй професійній діяльності; продемонструвати свої вміння орієнтуватися в спеціальній літературі; виявити навички практичного застосування отриманих знань у конкретній проектній ситуації.

2. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАТЬ АБІТУРІЄНТА НА ВСТУПНОМУ ФАХОВОМУ ВИПРОБУВАННІ (ТІЛЬКИ ДЛЯ ГРОМАДЯН УКРАЇНИ).

<i>За шкалою університету</i>	<i>Визначення</i>	<i>Характеристика відповідей абітурієнта</i>
		<i>на питання теоретичного змісту</i>
100-123 бали	Низький	Абітурієнт не усвідомлює змісту питання завдання та білету, тому його творчий результат праці не має безпосереднього відношення до поставленого питання. Наявна повна відсутність умінь художньо мислити.
124-149 балів	Задовільний	Відповіді на питання творчого завдання та білету носять фрагментарний характер, характеризуються відтворенням знань на рівні запам'ятовування. Абітурієнт поверхово володіє умінь міркувати, його проектні розробки супроводжуються другорядними зображувальними нашаруваннями, які інколи не мають безпосереднього відношення до змісту завдання.
150-174 балів	Достатній	У відповідях на питання творчого завдання та білету допускаються деякі неточності або помилки непринципового характеру. Абітурієнт демонструє володіння графічною та художньою культурою взагалі.
175-200 балів	Високий	Абітурієнт дає повну і розгорнуту відповідь на творче завдання та питання білету. Його відповіді свідчать про розуміння навчального матеріалу на рівні аналізу закономірностей, характеризуються логічністю і послідовністю художнього рішення композиції.

Оцінювання рівня знань абітурієнтів проводиться кожним із членів предметної комісії окремо, відповідно до критеріїв оцінювання. Загальний бал оцінювання рівня знань абітурієнта виводиться за результатами обговорення членами комісії особистих оцінок відповідей абітурієнтів. Бали (оцінки) вступного фахового випробування виголошуються головою предметної комісії усім абітурієнтам, хто приймав участь у випробуванні після закінчення іспиту.

3. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ СПІВБЕСІДИ

Фахова комісія аналізує результати співбесіди методом експертної оцінки й колегіально приймає рішення: про «рекомендовано до зарахування» або «не рекомендовано до зарахування», з урахуванням співбесіди з мови (української).

4. ЗМІСТ ПРОГРАМИ ФАХОВОГО ВИПРОБУВАННЯ

Творчий конкурс за спеціальністю «Дизайн» на базі бакалаврату з дизайну буде проводитися у формі екзамену, що має на меті виявити творчий потенціал абітурієнтів з дизайну та орієнтування їх щодо навчання за спеціальностями: «Дизайн одягу», «Графічний дизайн». Після закінчення магістратури студенти отримують відповідно кваліфікацію: «Магістр з дизайну одягу, викладач», «Магістр з графічного дизайну, викладач».

Конкурс має виявити здібності абітурієнтів щодо навичок з проектування та теоретичні знання з дизайну. Абітурієнт повинен виконати випробувальні завдання, які б свідчили про художню культуру, здатність вирішувати композиційні проблеми, грамотно побудувати форму, володіти прийомами кольорового вирішення, а також відповісти на теоретичні питання білету.

Роботи оцінюють члени предметної комісії, склад якої затверджений наказом університету. Оцінювання рівня знань абітурієнтів проводиться членами предметної комісії відповідно до критеріїв оцінювання.

Творчий конкурс з фаху проводиться у один етап: I. Випробування з проектування. На вступних іспитах до вищого навчального закладу майбутній студент-магістрант має довести відповідний рівень підготовки, що могло б стати міцною базою для навчання у вищій художній школі.

Абітурієнт повинен виконати проєктне завдання-клаузуру. Термін виконання – 4 години. Матеріал – акварель, гуаш, темпера, фломастер (за вибором). Формат – А 3 .

Абітурієнт має довести, що він вміє:

- виразно компоувати зображення на площині паперу чи картону;
- володіти матеріалом, моделювати форму на площині;
- визначати засобами кольору і тону загальну колірну характеристику моделі та її загальну характеристику.

Випробування з проектування на зазначені спеціальності мають свою специфіку, яка залежить від обраного профілю спеціалізації. Так, на *освітньо-професійна програму «Дизайн одягу»* видається таке проєктне завдання: на основі аналогового проєктного тезаурусу побудувати проєкт колекції одягу з 3 одиниць. Проєкт має містити коротку анотацію, де визначені актуальність, мета, завдання проектування, об'єкт та предмет проєктної діяльності, матеріальна база колекції. Матеріали – папір, гуаш, олівці. Розмір паперу – формат А 3. Кількість аркушів – один.

Це завдання має мету перевірити здібності абітурієнтів до системного проектного мислення.

Критеріями оцінювання цього завдання є наступні чинники:

- проектне мислення;
- графічна культура;
- вміння трансформувати висхідні елементи проектного тезаурусу;
- вміння створити композицію костюма без зайвого натуралізму та геометричного примітиву;
- відчуття статичності та динаміки як композиційних факторів;
- гармонійне кольорове рішення проекту.

На *освітньо-професійній програмі «Графічний дизайн»* видається таке проектне завдання: на основі модульного тезаурусу об'ємно-просторової композиції побудувати графічну композицію на довільну тему. Проект має містити коротку анотацію, де визначені актуальність, мета, завдання проектування, об'єкт та предмет проектної діяльності, матеріальна база колекції. Матеріали – папір, гуаш, кольорові олівці, ручка тощо. Розмір паперу – формат А 3. Кількість аркушів – один. Завдання виконується в техніці графіки.

Проектне завдання має мету перевірити здібності абітурієнтів до системного проектного мислення.

Критеріями оцінювання цього завдання є наступні чинники:

- проектне мислення;
- графічна культура;
- відповідність виконаної роботи виданій темі завдання;
- відповідність вибору графічних засобів оптимальному розкриттю художнього задуму композиції;
- оригінальність художньо-образного рішення;
- виразність розвитку ідей графічної композиції в її об'ємно-просторовій інтерпретації;
- професійний рівень виконання завдання: навички створення гармонійної композиції у заданому форматі, якість графічної подачі і макетування, грамотність при формулюванні концепції.

5. Для пільгових категорій осіб, яким надано право складати вступні випробування (особи, що потребують особливих умов складання випробувань) в УДУ імені Михайла Драгоманова за рішенням Приймальної комісії створюються особливі умови для проходження вступних випробувань.

6. СТРУКТУРА БІЛЕТУ ВСТУПНОГО ФАХОВОГО ВИПРОБУВАННЯ (СПВБЕСІДИ)

Український державний університет імені Михайла Драгоманова
Факультет технологій та дизайну

Ступень: магістр

Галузь знань: 02 – Мистецтво

Спеціальність: 022– Дизайн

На базі ОКР: бакалавр/ спеціаліст

**Вступне фахове
випробування**

Екзаменаційний білет № 1

1. Надати дефініцію поняття «дизайн».
2. Форма і конструкція в дизайні ХХІ століття.

3. **Варіант 1.** На основі аналогового проектного тезаурусу побудувати проект колекції одягу з трьох одиниць. Проект має містити коротку анотацію, де визначені актуальність, мета, завдання проектування, об'єкт та предмет проектної діяльності, матеріальна база колекції. Матеріали – папір, гуаш, олівці. Розмір паперу – формат А 3. Кількість аркушів – один.

Варіант 2. На основі модульного тезаурусу об'ємно-просторової композиції побудувати графічну композицію на довільну тему. Проект має містити коротку анотацію, де визначені актуальність, мета, завдання проектування, об'єкт та предмет проектної діяльності, матеріальна база колекції. Матеріали – папір, гуаш, кольорові олівці, ручка тощо. Розмір паперу – формат А 3. Кількість аркушів – один. Завдання виконується в техніці графіки.

Затверджено на засіданні Приймальної комісії УДУ ім. Михайла Драгоманова
Протокол №___ від «___» березня 20___ р.

Голова фахової комісії _____ / _____ /
Підпис Прізвище, ім'я, по-батькові

7. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонович Є.А., Василишин Я.В., Шпильчак В.А. Креслення: Навч. посібник / За ред.проф. Є.А. Антоновича – Львів: Світ, 2006 – 512 с.
2. Денисенко С. М. Основи композиції і проектної графіки [Електронне видання]: навчальний посібник / Денисенко С. М. – К: НАУ, 2021 – 52 с.
3. Кириченко М.А. Кириченко І.М. Основи образотворчої грамоти. - К., «Вища школа», 2002.
4. Клименюк Т.М. Креслення, рисунок, композиція : навчальний посібник/

Т.М.Клименюк - Львів : Львовська Політехніка, 2012.

5. Легенький Ю.Г. Дизайн: культурологія та естетика. – К., 2000
6. Михайленко В.Є. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення): навчальний посібник/ В.Є. Михайленко - Київ : Каравела, 2015.
7. Н. Синєпупова. Композиція: Тотальний контроль. Київ: ArtHuss, 2019. 240 с.
8. Печенюк Т. Кольорознавство. - К.: Грані-Т, 2009. - 192 с.
9. Печенюк Таміла. Кольорознавство./Т.Печенюк – К.: ГраніТ, 2009. – 190 с.
10. Поліщук А.А. Теорія та практика графіки: навчальний посібник. Київ: Ун-т ім. Б. Грінченка, 2015.
11. Форми і методи композиції у контексті сучасних наукових та практичних реалій. – Вижниця., 2007. – 126с.