РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ

Направление подготовки	**54.04.01 ДИЗАЙН**
Уровень подготовки	**Магистратура**
Срок обучения	**2 года**
Форма обучения	**Очное отделение**
Направленность – профиль	Формат проведения вступительного испытания
Дизайн мультимедиа	☑ **Очный** ✕ **Дистанционный (онлайн)** ✕ **Смешанный: очный / дистанционный**

Москва, 2025

1. Общие сведения

1.1. Настоящая программа определяет содержание, порядок проведения и критерии оценивания результатов вступительного профессионального испытания при поступлении в магистратуру ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, магистерская программа «Дизайн мультимедиа».

Курс подготовки магистров по направлению 54.04.01 Дизайн, направленность (профиль) «Дизайн мультимедиа» предлагает специализацию магистерских программ в области мультимедийных проектов для конкретных средовых объектов (архитектурных, природно-ландшафтных, …) на основе системы объемно-пространственных, аудио-, цвето-, световых композиционных средств.

Основные направления мультимедиа дизайна среды:

- интерактивный дизайн мобильных приложений, AR, VR
- медиа среда временных театрализованных и развлекательных пространств (в т.ч. дополненная и виртуальная реальность)
- мультимедийная среда экспозиций (специализированные и художественные выставки, музейное пространство)
- моушн-дизайн (анимация сценическая, кино-анимация, мэппинг, интерактивные инсталляции)
- гейм-дизайн (разработка интерфейса; контента среды, персонажей, систем уровней и т.д.)

2. Требования к поступающим

2.1. К вступительному испытанию допускаются абитуриенты с высшим образованием.

2.2. Поступающий в магистратуру по направлению Дизайн должен иметь прочные навыки художественно-творческой направленности и базовые знания в области дизайна, уверенно владеть цифровыми компьютерными технологиями и программами, применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и решать профессиональные задачи в следующих видах деятельности: научно-исследовательской и педагогической, художественно-творческой, проектной и информационно-коммуникативной.

2.3. Цель профессионального вступительного испытания - проверить уровень теоретических знаний и проектных навыков абитуриента и определить способности поступающего к постановке и комплексному анализу научной или проектной проблемы в избранной области дизайна и выявить подготовленность к самостоятельной научной и проектной деятельности.

2.4. Оценка результатов профессионального испытания определяется совокупностью критериев, характеризующих общий уровень подготовленности абитуриента к обучению в магистратуре: профессиональные компетенции (теоретические и практические знания, аналитические способности, концептуальное проектное мышление и т.д.) и личностные качества (мотивированность на обучение, коммуникативность, лидерские способности, этические ценности и т.д.) и выявляет профессионально-творческий портрет будущего магистра.

3. Порядок проведения вступительного испытания.

3.1. Прием вступительного профессионального испытания в магистратуру проводится экзаменационной комиссией РГХПУ им. С.Г.Строганова в сроки, устанавливаемые расписанием вступительных испытаний.

3.2. Вступительное испытание для поступающих на магистерскую программу «Дизайн мультимедиа» носит комбинированный характер - проводится в устной форме (собеседование) с практическим выполнением краткосрочного задания (клаузуры). Приемная комиссия выдает абитуриенту на вступительное испытание бумагу формата А4, имеющую штамп приемной комиссии. Инструменты, расходные материалы, краски, бумагу для эскизирования, абитуриент обязан иметь с собой.

3.3. Использование справочной литературы и информационно-коммуникационных средств

не допускается.

3.4. Пересдача вступительного испытания не допускается.

4. Содержание вступительного профессионального испытания

Профессиональное испытание по магистерской программе «Дизайн мультимедиа» носит комбинированный характер, состоит из двух этапов, каждый из которых оценивается отдельно.

	Профессиональное испытание	Макс. кол- во баллов за каждый этап	Мак. кол- во баллов за испытание в целом	Минимальный проходно й балл
1	Собеседование (устно ответы на вопросы)	50	**100**	**40**
2	Второй этап - проектно-творческое задание (графический эскиз)	50		

4.1. Первый этап – Собеседование (устные ответы на вопросы).

Цель задания: Выявление уровня профессиональной проектной и теоретической подготовки абитуриента.

В результате данного этапа испытания оценивается уровень входных профессиональных компетенций по дисциплинам программы Бакалавриата в сфере дизайна мультимедиа – истории, теории и методологии дизайна, проектирования мультимедиа среды, компьютерных технологий, которые составляют основу профессиональной подготовки данного направления.

Содержание вступительного испытания:

Профессиональное испытание проводится в устной форме (собеседование), которое направлено на выявление уровня компетентности абитуриента в сфере дизайна мультимедиа и уже ранее полученного образования, а также в области предполагаемого предпроектного и научного исследования.

В день проведения вступительного испытания абитуриенту предлагается ответить на 2 вопроса по следующим темам:

1. Основные понятия и термины, связанные с основами проектирования медиа среды и цифрового моделирования. Приемы и принципы проектной деятельности (особенности предпроектного анализа, этапы проектирования, проектные методы, концептуальное проектирование, проектирование мультимедиа среды и т.д.)
3. Актуальность выбранного направления магистерского исследования (особенности функционирования инновационных медиа технологий в системе предполагаемого исследовательского магистерского проекта).

Максимальное количество баллов – 50.

4.2. Второй этап - Проектно-творческое задание (графический эскиз)

Цель задания: Проявить навыки образного и аналитического мышления, способность к пластической и объемно-пространственной трактовке проектной концепции, владение различными графическими материалами и техниками в выборе способов формализации концепции.

Содержание вступительного испытания:

Второй этап проводится в форме практического проектно-творческого задания –эскизной раскадровки проектной концепции на тему собственного будущего магистерского проекта, определяемую спецификой проектирования мультимедиа среды с учетом современных мультимедийных технологий.

Абитуриенту необходимо графическими средствами в свободной технике (в т.ч. помощью приемов инфографики) последовательно визуализировать творческий замысел и содержательную основу концепции будущего проекта.
Эскизная раскадровка включает серию из 4-6 графических набросков.
Задание выполняется на листе формата А4.
Техника исполнения: свободная (по выбору), включая скетчинг «от руки», аппликативную технику коллажа, возможны варианты сочетания нескольких техник.
Материалы: чёрный и цветные карандаши, цветные фломастеры, лайнеры.
Цветная бумага, бумага крафт, фрагменты полиграфической печатной продукции.
Инструменты для создания коллажей – ножницы, специальный нож для резки, клей, металлическая линейка, макетный коврик для резки.

Максимальное количество баллов – 50.

5. Критерии оценки знаний абитуриента

5.1. Оценка Ответов на вопросы осуществляется по следующим критериям: содержательная полнота, доказательность и аргументированность выбранной темы будущего проектного исследования, понимание и осознанность будущей тематики, самостоятельность суждений, речевое оформление ответа.

Баллы	*Собеседование*
50-45	Полностью раскрыто содержание излагаемых вопросов, показано всестороннее, систематизированное и глубокое знание теоретических основ дизайн-проектирования и теоретических основ тематики будущего проекта, приемов и принципов проектной деятельности.
40-35	Показана способность делать самостоятельные выводы, умение выделить главное. Абитуриент усвоил базовые положения вопросов, но допустил недостаточно полные ответы и неточности в ответе на отдельные дополнительные вопросы. Абитуриент владеет основными направлениями раскрытия будущей тематики, но дал недостаточно убедительное обоснование актуальности выбранной тематики. Выводы изложенного материала недостаточно полные.
30-25	Демонстрируется умение анализировать материал, но выводы не носят аргументированный и доказательный характер. Материал излагается в основном правильно, но требует дополнительного уточнения. Допускаются небольшие неточности при выводах и в употреблении понятий.
20-15	Правильное (в общем плане), но схематичные ответы. Обоснование актуальности выбранной тематики будущего проекта недостаточно аргументировано, есть неточности. Присутствуют значительные нарушения последовательности и логики изложения. Допускаются ошибки в выводах и при употреблении понятий.
10-0	Существенные пробелы в знании рассматриваемого материала. Материал излагается непоследовательно, отсутствует логика изложения, знания не представляют стройной системы и не отражают содержания вопроса. Отсутствие понимания важных ключевых понятий.

Абитуриент, получивший 0 баллов за собеседование к следующему этапу Профессионального испытания не допускается.

5.2. Выполненная работа (графический эскиз) оцениваются экзаменационной комиссией в форме просмотра.
Максимальное количество баллов - 50.
Предметом оценки проектно-творческого задания являются следующие профессиональные качества:

- ясность и оригинальность проектной идеи
- аналитическое мышление, способность к грамотному структурированию идеи и ее визуализации
- уровень владения графическими материалами и техниками
- общий профессиональный уровень, завершенность представленной работы.

Баллы	*Проектно-творческое задание (графический эскиз)*
45-50	Работа над графическим эскизом отличается ясностью и оригинальностью проектной идеи; испытуемый проявляет высокую способность к пластической графической трактовке проектной концепции, логике ее последовательного развития в раскадровке; испытуемый демонстрирует высокий уровень владения широкой палитрой графических материалов и техник исполнения, навыки аналитического мышления, способность к грамотному структурированию идеи и ее визуализации с применением приемов
	инфографики.
35-40	Работа над графическим эскизом отличается грамотным изложением проектной идеи; испытуемый проявляет хорошую способность к пластической трактовке проектной концепции, присутствует логика ее развития в раскадровке; испытуемый демонстрирует хороший уровень владения графическими материалами и техниками исполнения, способность к структурному изложению идеи и ее визуализации в графике.
25-30	Работа над графическим эскизом не в полной мере излагает проектную идею; испытуемый проявляет достаточную способность к пластической; испытуемый демонстрирует удовлетворительный уровень владения графическими материалами и техниками исполнения. Слабый уровень аналитического мышления в раскрытии логического развития концепции в раскадровке.
15-20	Работа над графическим эскизом не раскрывает проектную идею; испытуемый не проявляет достаточную способность к пластической трактовке проектной концепции; испытуемый владеет узким спектром графических материалов и техник исполнения.
0-10	Работа над графическим эскизом не раскрывает проектную идею; испытуемый не владеет графическими материалами и техниками исполнения.

5.3. Результат Профессионального испытания (графический эскиз) заносится в протокол. Общий результат профессионального испытания определяется как сумма баллов, полученных за реальную оценку знаний по Собеседованию и Проектнотворческому заданию (графическому эскизу).

5. Список рекомендуемой литературы.

Основная литература

1 . Курасов С.В., Лаврентьев А.Н., Заева-Бурдонская Е.А., Сазиков А.В. Строгановка: 190 лет русского дизайна. Научн. ред. А.Н. Лаврентьев. - М.: Русскій Мір, 2015. – 608 с.

2 .Вильчес-Ногерол, А.В. Мультимедиа в эксподизайне [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.В. Вильчес-Ногерол. — Электрон. дан. — Москва : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 288 с. Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99271. — Загл. с экрана.

3 .Шимко В.Т. и др. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи. Учебное пособие. – М.: Архитектура-с, 2009.

Дополнительная литература:

1.Лаврентьев А. Н. История дизайна: Учебное пособие. М: Гордарики, 2006.

2 .Муромцева, А.В. Искусство презентации. Основные правила и практические рекомендации [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.В. Муромцева. — Электрон. дан. — Москва : ФЛИНТА, 2011. — 112 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/20206. —

Загл. с экрана.
3 .Литвина, Т.В. Экранные технологии в дизайне. Телевизионный дизайн и мультимедиа презентации [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.В. Литвина. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 248 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99267. — Загл. с экрана.
4 .Крапивенко, А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.В. Крапивенко. — Электрон. дан. — Москва: Издательство "Лаборатория знаний", 2015. 274 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/70759. — Загл. с экрана.

4.Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.Б. Кириллова. — Электрон. дан. — Екатеринбург : УрФУ, 2013. — 154 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98504.