

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ
имени А.Л. Штиглица**

**ПРОГРАММА
ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ
СОБЕСЕДОВАНИЕ**

направление подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

программа

«Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента»

Квалификация выпускника: Магистр

**Санкт-Петербург
2026 г.**

Целью вступительных испытаний является оценка наличия компетенций в объеме ФГОС по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента», включающих определенный спектр знаний и умений в различных проектных областях таких как: создание комплексных графических систем, визуальных коммуникаций, шрифта и типографики, корпоративной идентификации, печатных изданий, интерактивных мультимедийных графических систем.

Общее максимальное количество баллов за вступительное испытание – 100

Общее минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания – 50

Вступительное испытание проводится как в **очном**, так и в **дистанционном формате**.

Формат испытания указывается поступающим в заявлении. Экзаменационные работы (портфолио) поступающие предоставляют в экзаменационную комиссию в электронном виде на адрес электронной почты, указанный на сайте во время подачи дополнительных документов для поступления. Дистанционное вступительное испытание проводится в соответствии с Положением о порядке проведения вступительных испытаний и апелляций с использованием дистанционных технологий, а также инструкциями по проведению вступительных испытаний.

Вступительное испытание в дистанционном формате проводится в режиме онлайн с использованием инструментов видеоконференции.

Вступительное испытание в очной форме проводится в аудиториях академии в соответствии с расписанием.

Время, выделенное на вступительное испытание –30 мин. на подготовку к ответу, 20 мин. на ответ.

Вступительное испытание состоит из собеседования и конкурса портфолио

СОБЕСЕДОВАНИЕ

Проводится по билетам - в письменной форме (с использованием средств инфографики) и устной форме. В рамках собеседования проводится тестовое практическое задание, выявляющее способность поступающего анализировать и формулировать задачу, творчески мыслить и точно выражать идею графическими средствами, умение создать смысловой структурный эскиз, отражающий основную проектную идею, а также представить логические и иерархические связи внутри предложенной темой ситуации, процесса.

Задание выполняется вручную.

Критерии оценки	Кол-во баллов
Ставится поступающему, проявившему <i>всесторонние и глубокие знания</i> программного материала, обнаружившему способности в понимании и трактовке проектного материала.	31-45

Ставится поступающему, проявившему знания основного программного материала в объеме, необходимом для усвоения учебного курса по данному направлению, допустившему неточности в ответе на вступительном испытании, но обладающему необходимыми знаниями и практическими навыками.	15-30
Ставится поступающему, обнаружившему существенные пробелы в знаниях основного программного материала, допустившему принципиальные теоретические ошибки при ответах.	1-14
	45
Общий балл (макс.)	

Примерная тематика вопросов:

1. Проектный подход в дизайне.
2. Разработка концепции проекта.
3. Основные этапы развития дизайна.
4. Функция и эстетика в дизайне.
5. Определение дизайна.
6. Отличие медиа-дизайна от графического дизайна.
7. Особенности проектирования интерактивного контента.
8. Определение юзабилити.
9. Характеристики основных видов дизайна.
10. Сходства и отличия декоративно-прикладного искусства и дизайна.
11. Роль работы с целевой аудиторией в дизайн-проектировании.
12. Роль мозгового штурма в дизайн-проектировании.
13. Проектирование в школе Баухауз в начале XX в. Германия.
14. Учение о цвете и форме И. Иттена.
15. Основные достижения Ульмской школы дизайна.
16. Основы интегрированного дизайн-проектирования по В. Папанеку.
17. Значение школы ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН.
18. Антропоцентрический дизайн.
19. Функция и эстетика в дизайне.
20. Дитер Рамс. Десять законов хорошего дизайна.
21. Значение и основные проекты Петера Беренса.
22. Принципы дизайна Apple от Джонатана Айва.
23. Понятие «Дизайн» - что это?
24. Понятие «Стиль» - что это?
25. Наиболее известные зарубежные и отечественные гейм-студии.
26. Известные гейм-дизайнеры.
27. Суть концепции игрового цикла.
28. Игровые жанры и их отличительные особенности.
29. Роль механик в гейм-дизайне и как они влияют на игровой процесс.
30. Этапы разработки игры от концепции до релиза.

31. Этапы разработки мобильного приложения от концепции до релиза.
32. Роли различных членов команды разработчиков игр.
33. Инструменты и технологии, используемые в современном гейм-дизайне.
34. Проблемы и тенденции в современной индустрии разработки игр.
35. Проблемы и тенденции разработки мобильных приложений.
36. Принципы создания запоминающихся и привлекательных персонажей.
37. Создание увлекательного и захватывающего сюжета для игры.
38. Этические соображения при разработке сюжетов и персонажей в играх.
39. Особенности проектирования пользовательского интерфейса, интуитивно понятного и удобного в использовании.
40. Роль звука, музыки и визуальных эффектов для улучшения игрового процесса.
41. Использование искусственного интеллекта (ИИ) в гейм-дизайне и его потенциальные возможности.
42. Влияние социальных и культурных факторов на гейм-дизайн.
43. Использование гейм-дизайна для обучения, развлечения или социальных изменений.
44. Основные тенденции развития гейм-дизайна в нашей стране и его потенциальное влияние на общество.

КОНКУРС ПОРТФОЛИО

Критерии оценки	Кол. баллов
Дипломы победителей, призеров и лауреатов студенческих конкурсов научных работ, публикаций, исследовательских проектов и олимпиад различных уровней за последние 2 года. 1 балл за каждый диплом.	0-2 (макс. -2)
Дипломы победителей, призеров и лауреатов творческих проектов, выставок и конкурсов за последние 2 года. 1 балл за каждый диплом.	0-3 (макс. -3)
Документы, подтверждающие факт прохождения долгосрочных стажировок в компаниях, организациях.	0-2 (макс. -2)
Документы, подтверждающие участие в международных творческих проектах и конкурсах / победа в этих конкурсах.	0-2 (макс. -2)
Документы, подтверждающие участие в международных научных проектах / конференциях. Документы, подтверждающие участие во всероссийских творческих проектах и конкурсах / победа в этих конкурсах.	0-2 (макс. -2)
Документы, подтверждающие получение именных стипендий.	0-2 (макс. -2)
Документы, подтверждающие факт обучения по обмену в иных (кроме основного) учебных заведениях.	0-2 (макс. -2)

Состав портфолио (объем и качество). Оценивается качественный состав портфолио, охват проектного материала, концептуальность, стилистика и графические средства дизайнера, умение использовать в своей работе широкий спектр проектного инструментария, изобразительных и текстовых ресурсов.	1-25
Техническое исполнение портфолио (дизайн). Предъявляются повышенные требования к проекту портфолио, форме его представления, качеству отбора материала, компоновке, типографике, верстке и художественной редакции всего контента, структуре проекта.	1-15
Общий балл (макс.)	55

Перечень индивидуальных достижений:

-диплом бакалавра / специалиста с отличием соответствующий профилю выбранной программы 5 баллов.

-публикация в области искусство и культура, в научном рецензируемом журнале (ВАК) 5 баллов.

Баллы, начисленные за индивидуальные достижения, включаются в сумму конкурсных баллов.

ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. *Арнхейм Р. Визуальное мышление. Зрительные образы: Феноменология и эксперимент: Пер. с англ. – Душанбе, 1971*
2. *Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М. 1974*
3. *Аронов В.Р. Дизайн в культуре XX в. – М., изд-во Д. Аронов, 2013*
4. *Аронов В.Р. Концепции современного дизайна. –М., изд-во Д. Аронов, 2013*
5. *Глазычев В.Л. О дизайне. – М.: Искусство, 1970*
6. *Устин В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие. – М. : Астрель, 2007*
7. *Шпикерман Э. О шрифте. – М.: Паратайт, 2005*
8. *Эмиль Рудер. Типографика. – М. 1982*

Дополнительная литература:

1. *Боумен У. Графическое представление информации. М.: Мир, 1971.*
2. *Брингхерст. Основы стиля в типографике.М. Издатель Д. Аронов. 2006*
3. *Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. М. Арт-Родник. 2006*
4. *Гарднер Б. logolounge 4. 2000 работ, созданных ведущими дизайнерами мира . М. : РИП-холдинг, 2008.*
5. *И. Иттен. Искусство цвета. М. Издатель Д. Аронов.2001*
6. *Коськов М. Предметное творчество, СПб, ТОО Фирма Икар: 1996 – 172 с.*
7. *Кричевский В. «Типографика в терминах и образах». В 2-х тт.*

М., СЛОВО/SLOVO, 2000

8. *Лотман Ю.М. Структура художественного текста. – М., 1970. – 384 с.*
9. *Ньюарк К. Что такое графический дизайн. - М. : АСТ ; М. : Астрель, 2005*
10. *Раушенбах Б.В.. Системы перспективы в изобразительном искусстве. Общая теория перспективы. М.: Наука, 1986*
11. *Раушенбах Б.В.. Геометрия картины и зрительное восприятие. . СПб.: Азбука классика, 2001*
12. *Соболев Н. А. Общая теория изображений. - М.: Архитектура-С, 2004.*
13. *Серов С. И. Графика современного знака . М. : Линия График, 2005.*
14. *Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль. М.: АСТ, 2006*
15. *Уайлд Р. Проблемы и решения, визуальные решения в графическом дизайне /на англ. яз./ . Нью-Йорк, 1986.*
16. *Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна. – М., 1995. - 424 с.*

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

Библиотеки

- | | |
|--|--|
| 1. Российская государственная библиотека | www.rsl.ru |
| 2. Российская национальная библиотека | www.nlr.ru |
| 3. Библиотека Академии наук | www.rasl.ru |
| 4. Библиотека по естественным наукам РАН | www.benran.ru |