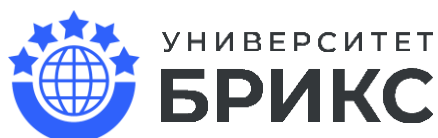


Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Университет БРИКС (ЮниБРИКС)»

Университет БРИКС



**Программа вступительного испытания на базе профессионального
образования,
проводимого Университетом БРИКС самостоятельно для лиц,
поступающих на обучение на базе среднего профессионального или
высшего образования
по основам дизайна**

Программа вступительного испытания,
проводимого в 2024/25 учебном году

г. Москва

I. Общие положения

1. Настоящая программа вступительного испытания на базе профессионального образования сформирована в соответствии с направленностью (профилем) образовательных программ среднего профессионального образования, родственных программе бакалавриата для проведения вступительного испытания по основам дизайна (далее - вступительное испытание) при приеме на обучение по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата в автономную некоммерческую организацию высшего образования «Университет БРИКС (ЮниБРИКС)» (далее - Организация) в 2024/25 учебном году.

2. Форма вступительного испытания: вступительное испытание проводится в письменной форме – в форме тестирования. Задания вступительного испытания включают в себя тестовые задания разной типологии.

3. Длительность вступительного испытания: 120 минут.

4. Система оценивания: вступительное испытание оценивается по 100-балльной шкале. Для каждого задания устанавливается сумма баллов в зависимости от уровня сложности. Баллы выставляются за полностью верно выполненное задание во время проведения вступительного испытания. При неверно выполненном, или не полностью выполненном, или не выполненном, или выполненном вне временных рамок проведения вступительного испытания задании, за него выставляется 0 (ноль) баллов. Итоговый результат прохождения вступительного испытания оценивается как сумма баллов, выставленных за задания вступительного испытания.

5. Варианты экзаменационных заданий равноценны по трудности, одинаковы по структуре.

II. Содержание программы вступительного испытания

6. Содержание программы вступительного испытания – это перечень элементов содержания, проверяемых на вступительном испытании.

Перечень элементов содержания, проверяемых на вступительном испытании

Код раздела	Код контролируемого элемента	Элементы содержания, проверяемые заданиями на вступительном испытании
<i>1</i>	<i>1</i>	<i>ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА: ОТ ВИКТОРИАНСКОГО СТИЛЯ ДО АР-ДЕКО</i>
<i>1</i>	<i>1</i>	<i>Викторианский стиль</i>
	1.1	Викторианский стиль как отражение эпохи промышленной революции в Англии
	1.2	Концепция викторианской рекламы
	1.3	Художественные взгляды прерафаэлитов. Эстетика Джона Рёскина
	1.4	Уильям Моррис и движение Arts and crafts. Концепция издательства Kelmscott Press
<i>2</i>	<i>2</i>	<i>Графика стиля модерна в искусстве и дизайне</i>

	2.1	Интернациональный стиль модерн. Художественные и социальные предпосылки возникновения единых стилевых приемов в искусстве и прикладной графике модерна
	2.2	Концептуальное единство национальных направлений модерна
	2.3	Обри Бердслей — основоположник стилевых приемов в графике модерна
	2.4	Альфонс Муха — основоположник рекламной графики и театрального плаката модерна
	2.5	Анри де Тулуз-Лотрек — выдающийся рекламный художник ар-нуво
	2.6	Густав Климт и концепция австрийского Сецессиона. Деятельность Венских мастерских
	2.7	Концепция русского модерна
3	3	<i>Концепции русского абстрактного искусства в дизайне и архитектуре</i>
	3.1	Деятельность художников первого поколения объединения «Мир искусства»
	3.2	Концепция неорусского стиля
	3.3	Графические дизайнеры второго поколения объединения «Мир искусства»
	3.4	Концепции абстрактного искусства начала XX века
	3.5	Русский кубофутуризм и новые принципы визуально-графических воплощений. Проектная концепция создания будетлянской книги
	3.6	Концепция супрематизма и ее влияние на новые системы формообразования в дизайне и архитектуре
	3.7	Духовное искусство и научные разработки принципов абстракционизма Василия Кандинского
4	4	<i>Концепция графического дизайна европейской школы</i>
	4.1	Концепция и программа фирменного стиля Петера Беренса для электротехнического концерна AEG
	4.2	Рациональная концепция в художественно-промышленной деятельности начала XX века и немецкая школа «Баухауз»
	4.3	Основоположники графического дизайна школы «Баухауз»
	4.4	Концепция «новой типографики» 1920—1930-х гг.
	4.5	Типографика Яна Чихольда и Лазаря Лисицкого
5	5	<i>Прикладная графика советского искусства</i>
	5.1	Фотография как новая выразительность графического дизайна. Фотография в графическом дизайне советского конструктивизма
	5.2	Истоки «производственной» концепции и «Левый фронт искусств»
	5.3	Прикладная графика советских конструктивистов
	5.4	Концепция советского художественно-промышленного образования 1920-х годов. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН
6	6	<i>Влияние концепций искусства на современный графический дизайн</i>
	6.1	Деятельность арт-группы «УНОВИС» 1919—1922 гг.
	6.2	Концепция неопластицизма голландской группы «Де Стил»
	6.3	Концепция антиискусства художественного объединения «ДАДА»
	6.4	Влияние концепции дадаизма на современный графический дизайн и перформанс

7	7	<i>Принципы графического дизайна ар-деко</i>
	7.1	Основные принципы графического дизайна ар-деко
	7.2	Основоположники французской графики ар-деко Роман Тыртов (Эртэ), Жорж Барбье и Адольф Мурон Кассандр
	7.3	Влияние ар-деко на советский дизайн 1930—1950-х гг. проявления стиля в современном графическом дизайне
II	II	<i>ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ – СТИЛИЗАЦИЯ</i>
8	8	<i>Стилизация как основа декоративной композиции</i>
	8.1	Понятие стиля и стилизации
	8.2	Роль стилизации в создании художественного образа
	8.3	Основные закономерности построения декоративной композиции
	8.4	Цвет в декоративной композиции
	8.5	Специфика декоративного рисования
	8.6	Методы, способы и приемы стилизации
9	9	<i>Жанры стилизации</i>
	9.1	Стилизация природных форм
	9.2	Стилизация в орнаменте
	9.3	Стилизация натюрморта
	9.4	Стилизация интерьера
	9.5	Стилизация пейзажа
	9.6	Стилизация человека
III	III	<i>ОСНОВЫ ЛАНДШАФТНОГО ДИЗАЙНА</i>
10	10	<i>Общие положения ландшафтного дизайна</i>
	10.1	Основные понятия ландшафтного дизайна
	10.2	Современные тенденции развития ландшафтного дизайна
11	11	<i>Композиционные основы ландшафтного проектирования</i>
	11.1	Основные принципы проектирования и формирования пейзажа
	11.2	Цвет в ландшафтном дизайне. Свет и тень
12	12	<i>Составляющие элементы ландшафтных композиций</i>
	12.1	Природные элементы сада. Принципы подбора растительности
	12.2	Комплексные элементы сада
	12.3	«Жесткие» и «мягкие» составляющие проекта. Малые архитектурные формы
IV	IV	<i>ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ: СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ</i>
13	13	<i>Составляющие элементы ландшафтных композиций</i>
	13.1	Визуальные коммуникации
	13.2	Императив видимости. Визуализация на службе безопасности
	13.3	Между видимым и невидимым: видимое начинает и выигрывает
	13.4	Видимость идентичности
	13.5	Дизайн визуальных коммуникаций
14	14	<i>Дизайн в системе брендинга: трансформация смыслов</i>
	14.1	Превратности «метода»: проблемы критериев
	14.2	Эклектика: допроектный период
	14.3	Призрак модернизма
	14.4	Модернизм: клеймо технократии

	14.5	Новая эклектика выбора и выбор эклектики
	14.6	Корни «мирового древа». Системность хаоса
	14.7	Органика системы
15	15	<i>Дизайн мультимедиа: эпоха разнообразия</i>
	15.1	Мультимедиа — венец медиакультуры
	15.2	Мультимедиа — это в первую очередь технологии
	15.3	Мультимедиа как новый вид искусства и дизайна
	15.4	Эпоха мультимедиа
	15.5	Интерактивные инсталляции — генерация контента в реальном времени
	15.6	Эстетика и философия воксельных Вселенных
	15.7	Дополненная реальность
16	16	<i>Мультимедийный дизайн: творческие методы формообразования</i>
	16.1	Мультимедийный продукт в современной социокультурной среде. Проблемы визуализации
	16.2	Концепция творческого метода для создания анимационного ролика. Материалы и ассоциации
	16.3	Прямые и косвенные аналоги. Анализ мирового опыта мультимедиа. Тенденции и проектные подходы
	16.4	Задачи творческого процесса. Методы выработки проектной идеи
17	17	<i>Дизайн социальной рекламы: интерактивность как творческий ресурс</i>
	17.1	Специфика современной медиасреды, ее влияние на формы и творческие приемы социальной рекламы
	17.2	«Интерактивность» как новый творческий прием и способ повышения эффективности социальной рекламы и социальных акций
18	18	<i>Дизайн навигационных систем: пешеходное путешествие offline и online</i>
	18.1	Навигация: к вопросу о понятии
	18.2	Исследования: образ города
	18.3	Исследования: партисипация
	18.4	Проектирование навигационных систем в городской среде
	18.5	Экранные пространства. Геолокационные сервисы
	18.6	Дополненная реальность
	18.7	Дизайн-проектирование интерфейсов геолокационных сервисов
19	19	<i>Дизайн упаковки: коммуникативные инновации XXI века</i>
	19.1	Технологичные тренды
	19.2	Социокультурные тренды
V	V	<i>ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ</i>
20	20	<i>Компьютерные технологии и проблемы проектно-художественного творчества</i>
	20.1	Компьютер, «цифровое искусство» и «цифровое общество»
	20.2	Метафора в компьютерном дизайне и цифровом искусстве
	20.3	«Умная кисточка», или степень интеллектуальности инструмента проектирования
21	21	<i>Средства выразительности, поэтика и жанровые особенности цифрового искусства</i>

	21.1	Художественные программы и алгоритмы
	21.2	Комбинаторика: элементы и правила
	21.3	Из истории компьютерной графики
	21.4	Экранное медиаискусство, видео-арт и виртуальный мир оптических и звуковых образов
22	22	<i>Современные задачи дизайна в контексте смены технологических укладов</i>
	22.1	Краткая характеристика технологических укладов и история дизайна
	22.2	Особенности пятого и шестого технологических укладов в контексте задач дизайна
	22.3	Глобальные последствия смены технологических укладов и перспективы дизайна
23	23	<i>Композиция экранного пространства и глубинная мизансцена</i>
	23.1	Понятие глубинной мизансцены
	23.2	Опыт и новации Евгения Бауэра
	23.3	Русский киноавангард и два потока в истории кинематографа
	23.4	Глубинная мизансцена и цифровое видео
24	24	<i>Информационные экраны: городская среда и мобильные устройства</i>
	24.1	Информационные электронные экраны в городе
	24.2	Информационное пространство сетевых периодических изданий и мобильных приложений
	24.3	Типология современных информационных ресурсов на базе электронных периодических изданий
	24.4	Планшетные издания как актуальный этап в развитии электронной периодики и их отличия от бумажных изданий
	24.5	Специфика дизайна электронных версий периодических изданий
	24.6	Особенности композиции электронного издания и экранное поле
25	25	<i>Виртуальное пространство видеопроекций. Вариативность и компьютерные технологии в проектировании айдентики</i>
	25.1	Объемная форма и графика
	25.2	Классификация световых произведений
	25.3	Генеративная эстетика и генеративный дизайн
	25.4	Программы формообразования — основа генеративного дизайна

III. Распределение заданий вступительного испытания по перечню элементов содержания, проверяемых на вступительном испытании

Код раздела	Блок содержания	Количество заданий	Сумма баллов за одно задание	Максимальный балл, всего
1	Викторианский стиль	1	4	4
2	Графика стиля модерна в искусстве и дизайне	1	4	4

3	Концепции русского абстрактного искусства в дизайне и архитектуре	1	4	4
4	Концепция графического дизайна европейской школы	1	4	4
5	Влияние концепций искусства на современный графический дизайн	1	4	4
6	Влияние концепций искусства на современный графический дизайн	1	4	4
7	Принципы графического дизайна ар-деко	1	4	4
8	Стилизация как основа декоративной композиции	1	4	4
9	Жанры стилизации	1	4	4
10	Общие положения ландшафтного дизайна	1	4	4
11	Композиционные основы ландшафтного проектирования	1	4	4
12	Составляющие элементы ландшафтных композиций	1	4	4
13	Составляющие элементы ландшафтных композиций	1	4	4
14	Дизайн в системе брендинга: трансформация смыслов	1	4	4
15	Дизайн мультимедиа: эпоха разнообразия	1	4	4
16	Мультимедийный дизайн: творческие методы формообразования	1	4	4
17	Дизайн социальной рекламы: интерактивность как творческий ресурс	1	4	4
18	Дизайн навигационных систем: пешеходное путешествие offline и online	1	4	4
19	Дизайн упаковки: коммуникативные инновации XXI века	1	4	4
20	Компьютерные технологии и проблемы проектно-художественного творчества	1	4	4
21	Средства выразительности, поэтика и жанровые особенности цифрового искусства	1	4	4
22	Современные задачи дизайна в контексте смены технологических укладов	1	4	4

23	Композиция экранного пространства и глубинная мизансцена	1	4	4
24	Информационные экраны: городская среда и мобильные устройства	1	4	4
25	Виртуальное пространство видеопроекций. Вариативность и компьютерные технологии в проектировании айдентики	1	4	4

IV. Список литературы для подготовки

8. Поступающий может использовать следующий достаточный для подготовки по вступительному испытанию список литературы, не ограничиваясь им:

1. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 74 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09988-1.
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9.
3. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебник для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 137 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18298-9.
4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5.
5. Сокольникова, Н. М. История стилей в искусстве : учебник и практикум для вузов / Н. М. Сокольникова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 405 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14108-5.
6. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6.

