

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 компаний 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 стоит 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 визуально-графической 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 (желательно гротеском).
- Использовать в плакате лаконичную, хорошо и быстро считываемую графику.
- Текст должен быть достаточно контрастным по отношению к фону (изображению). Если буквы сливаются с подложкой, аудитория, на которую рассчитан плакат, не сможет быстро считать и 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 предоставить вместе с итоговым дизайн-проектом.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА ПЛАКАТА

1. Театральные плакаты-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 (информационные) 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 плакаты-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.

7. Учебно-инструктивные плакаты.

Такие плакаты являются рекламным продуктом, отражающим результаты деятельности в сфере образования и науки, в обучении студентов или школьников, при проведении мастер-классов, тренингов и конференций.

8. Социальные плакаты.

Такие плакаты являются рекламным продуктом, затрагивающим общественные проблемы и актуальные темы, волнующие многих людей и отражающие результаты их деятельности в социально-культурной, общественной и политической областях.

9. Плакаты по электробезопасности.

Данные плакаты (запрещающие, предупреждающие, предписывающие, указывающие) являются рекламным продуктом, предупреждающим об опасности, связанной с приближением к оборудованию, находящемуся под напряжением.

10. Политические агитационные плакаты

Такие плакаты являются рекламным продуктом для массовых компаний и информационно-пропагандистской поддержкой участников и результатов их деятельности в общественной и политической областях.

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>