

ПРОГРАМА
вступного іспиту зі спеціальності
В2 «ДИЗАЙН»
для здобувачів вищої освіти
третього (освітньо-наукового) рівня

Програма складена з урахуванням програми рівня вищої освіти магістра зі спеціальності 022 «Дизайн» (В2 «Дизайн»). Вона містить шість розділів, у першому з яких відображені питання з теорії та методології наукових досліджень в дизайні, у другому розділі – з сучасних проблем та перспектив розвитку дизайну в Україні, у третьому розділі – з питань мультимедійного дизайну, у четвертому розділі – з основних тенденцій розвитку дизайну середовища, у п'ятому розділі – з питань дизайну візуальних комунікацій, у шостому розділі – з питань дизайну міського середовища та інсталяцій. Розроблені питання базуються на таких дисциплінах: «Теорія та методологія наукових досліджень в дизайні», «Теорія реклами і фірмовий стиль», «Семіотика дизайну», «Мультимедійний дизайн», «Основні тенденції розвитку сучасного дизайну», «Ергодизайн», «Дизайн міського середовища», що спрямовані на виявлення знань та умінь здобувачів вищої освіти третього (освітньо-наукового) рівня зі спеціальності В2 «Дизайн».

Форми контролю та критерії оцінювання

Організування та проведення вступних випробувань до аспірантури здійснюється відповідно до Правил прийому до аспірантури Національного університету «Львівська політехніка» у відповідному році.

Вступний іспит зі спеціальності В2 «Дизайн» проводиться у письмово-усній формі згідно з окремим графіком, який затверджується Ректором Університету та оприлюднюється на інформаційному стенді відділу докторантури та аспірантури й офіційному веб-сайті Університету не пізніше, ніж за 3 дні до початку прийому документів.

Екзаменаційні білети вступного іспиту зі спеціальності В2 «Дизайн» формуються в обсязі програми рівня вищої освіти магістра зі спеціальності 022 «Дизайн (В2 «Дизайн»)» та затверджуються на засіданні Вченої ради Навчально-наукового інституту архітектури та дизайну.

Результати вступного іспиту зі спеціальності оцінюються за 100-бальною шкалою.

Екзаменаційний білет вступного іспиту до аспірантури зі спеціальності В2 «Дизайн» містить:

- письмову компоненту з чотирьох питань: три питання з розділів 1-6 основної програми і одне питання з додаткової програми, сформованої за темою планованого дисертаційного дослідження (кожне із чотирьох питань екзаменаційного білета оцінюється максимально в 20 балів; максимальна сумарна кількість балів письмової компоненти – 80 балів);
- усну компоненту вступного іспиту з чотирьох питань (кожне із чотирьох питань усної компоненти оцінюється максимально в 5 балів, максимальна сумарна кількість балів усної компоненти – 20 балів).

Критерії оцінювання кожного питання письмової та усної компоненти вступного іспиту зі спеціальності В2 «Дизайн» є такими:

Оцінка «відмінно» (18-20 балів) для питань письмової компоненти та 5 балів для питань усної компоненти): вступник в аспірантуру бездоганно засвоїв теоретичний матеріал щодо змісту питання; самостійно, грамотно і послідовно з вичерпною повнотою відповів на питання; демонструє глибокі та всебічні знання, логічно будує відповідь; висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем; вміє встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, логічно та обґрунтовано будувати висновки.

Оцінка «добре» (14-17 балів) для питань письмової компоненти та 4 бали для питань усної компоненти): вступник в аспірантуру добре засвоїв теоретичний матеріал щодо змісту питання, аргументовано викладає його; розкриває основний зміст питання, дає неповні визначення понять, допускає незначні порушення в послідовності викладення матеріалу та неточності при використанні наукових термінів; нечітко формулює висновки, висловлює свої міркування щодо тих чи інших проблем, але припускається певних похибок у логіці викладу теоретичного змісту.

Оцінка «задовільно» (10-13 балів) для питань письмової компоненти та 3 бали для питань усної компоненти): вступник в аспірантуру в основному засвоїв теоретичний матеріал щодо змісту питання; фрагментарно розкриває зміст питання і має лише загальне його розуміння; при відтворенні основного змісту питання допускає суттєві помилки, наводить прості приклади, непереконливо відповідає, плутає поняття.

Оцінка «незадовільно» (0-9 балів) для питань письмової компоненти та 0-2 бали для питань усної компоненти): вступник не засвоїв зміст питання, не знає основних його понять; дає неправильну відповідь на запитання.

Виконання завдань вступного іспиту зі спеціальності В2 «Дизайн» передбачає необхідність неухильного дотримання норм та правил академічної доброчесності відповідно до Положення про академічну доброчесність у Національному університеті «Львівська політехніка». За порушення зазначених норм та правил вступники в аспірантуру притягаються до відповідальності згідно вимог чинного законодавства.

Розділ 1.

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ В ДИЗАЙНІ

- 1.1. Система наукових основ дизайну, його значення у розвитку вітчизняного виробництва та організації середовища життєдіяльності людини.
- 1.2. Зародження нової філософії формоутворення. Та перші теорії дизайну кінця XIX – початку XX століть.
- 1.3. Витоки дизайну: еволюція предметного оточення людини та розвиток технології в історичному контексті (до XX століття).
- 1.4. Види сучасної дизайнерської діяльності: промисловий, середовищний, графічний дизайн.
- 1.5. Методичні принципи дизайну: підходи, принципи та методи дизайнерської творчості.

- 1.6.Ергономічний підхід у дизайні та антропоморфний фактор в предметно-просторовому проектуванні.
- 1.7.Інформаційно-теоретична основа дизайну. Ключові поняття, принципи та роль у формуванні дизайн-стратегії
- 1.8. Проектна мова в дизайні. Об'ємно-графічні засоби моделювання об'єктів дизайну: пошуковий рисунок і начерк; технічні креслення.
- 1.9. Дизайн проект і його стадії. Завдання на проектування. Передпроектні дослідження. Форескіз і дизайн-концепція. Склад дизайнерської документації.Біоніка у дизайні. використання принципів природних структур у проектуванні, біомімікрія як джерело інновацій у матеріалах, формах та функціях.
- 1.10.Біоніка: організаційно-аналоговий аспект. Використання тектоніки, методів і механізмів трансформації, властивостей та форм природніх об'єктів.
- 1.11.Дизайн як проектно-творча діяльність. Місце дизайну в системі матеріальної та духовної культур. Зв'язки дизайну з архітектурою, мистецтвом, наукою та технікою. Роль дизайну в соціально-економічному розвитку суспільства.
- 1.12.Зв'язки дизайну з архітектурою, мистецтвом, наукою та технікою. Роль дизайну в соціально-економічному розвитку суспільства
- 1.13.Маркетинг та дизайн. Моніторинг споживчого ринку як важлива складова сучасного дизайну.
- 1.14.Екологічний чинник у сучасному дизайні. Вимоги, форми прояву. Принцип проектування об'єктів дизайну з урахуванням екологічного чиннику.
- 1.15.Інноваційні напрямки у дизайні: VR/AR-дизайн, штучний інтелект у дизайні, мультимодальний дизайн.

Розділ 2.

СУЧАСНІСТЬ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ДИЗАЙНУ В УКРАЇНІ

- 2.1. Загальні напрямки розвитку дизайну середовища у XX-початку XXI століть.
- 2.2. Мінімалістична естетика та її тлумачення в контексті інформаційної культури.
- 2.3. Параметричний дизайн та його місце у сучасному мистецтві.
- 2.4. Історизм – виразник сучасних цінностей, парадоксальне явище постмодерністського соціо-культурного дискурсу.
- 2.5. Концептуальне проектування та його значення в сучасній проектній культурі.
- 2.6. Екологічна свідомість та сталий дизайн. Принципи, виклики та впровадження в Україні.
- 2.7. Візуальна революція 2000-х рр. Суть та прояви та вплив на сучасний дизайн.
- 2.8. Сучасні проблеми етнокультурної ідентичності в дизайні: національний та глобалізаційний аспекти.

- 2.9. Українське народне мистецтво та його роль у проектно-творчій діяльності дизайнера.
- 2.10. Дизайнер, його завдання, навички та професійні здібності. Професійні та творчі організації дизайнерів в Україні та за кордоном.
- 2.11. Вплив української культурної спадщини на сучасний дизайн: традиції, ремесла та їх адаптація в креативних індустріях.

Розділ 3. МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН

- 3.1. Ключові принципи мультимедійного дизайну в контексті проблематики та завдань графічного дизайну.
- 3.2. Інтерактивний простір, його специфіка.
- 3.3. Веб-сайт як сукупність інформації, технології та образної мови. Принципи просторової навігації, система гіперпосилань.
- 3.4. Морфологічна структура веб-сторінок як базових складових Інтернету. Головна сторінка (Home-page), сторінки різних рівнів. Логотип, елементи навігації, засоби пошуку, заставки, інформаційне поле.
- 3.5. Класифікація веб-сайтів за типовими ознаками та системами побудови (враховується обсяг, характер інформації, функціональний профіль, профіль користувачів, широта аудиторії, стильове рішення і т.д); Персональні веб-сайти, рекламні, корпоративні, інформаційні веб-сайти, розважальні, та пошукові веб-сайти та портали
- 3.6. Технології доповненої (AR) та віртуальної реальності (VR) у мультимедійному дизайні: можливості та виклики.
- 3.7. Роль анімації в мультимедійному дизайні. Вплив динаміки на сприйняття інформації.
- 3.8. Телевізійна графіка. Історичні аспекти розвитку. Технічні та образні особливості.
- 3.9. Дизайн ігор та гейміфікація у мультимедійному просторі
- 3.10. Типологія мультимедійних проектів та їх технічні і комунікативні особливості (презентації, інсталяції, вебсайти, відеоігри, VR/AR)
- 3.11. Класифікація К.Клонінгера. Панк-дизайн. Мінімалізм. Конструктивізм. Поп-арт. Нова хвиля. Стилi за К.Клонінгером: готичний органічний стиль, табличний піктографічний, «низькоякісний гранж», стиль «паперових пакунків», Мондріанівський плакатний стиль, цифровий панк-роковий стиль, супермініатюрний стиль, стиль креслень і моделей, «агов, Кітті!»(стиль 50-х рр. XX ст.).
- 3.12. Роль графічного дизайну в технологічній ланці створення об'єктів мультимедійного дизайну. Стадії роботи. Синтез художньої та проектної творчості.

Розділ 4.

ОСНОВНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ СЕРЕДОВИЩА

- 4.1. Межиріччя і Єгипет спосіб організації життєвого простору, орнаментика, колористика.
- 4.2. Організація житлового середовища в країнах Середземномор'я – Стародавньої Греції та Стародавнього Риму. Орнаментика, колористика інтер'єрів. Особливості грецької та римської ордерних систем, їх застосування в громадському інтер'єрі.
- 4.3. Особливості формування життєвого середовища в країнах Західної Європи періоду Середньовіччя. Облаштування внутрішньодворового простору та інтер'єр західноєвропейських середньовічних замків, структура замку.
- 4.4. Особливості формування внутрішніх просторів в часи європейського Ренесансу: інтер'єри палаців, регулярні сади і парки.
- 4.5. Характерні особливості барокового інтер'єру. Спільні та відмінні риси інтер'єру в стилях Бароко та Рококо.
- 4.6. Інтер'єр європейського класицизму. Періоди формування, особливості колористики та дизайну меблів, орнаментальні мотиви.
- 4.7. Особливості інтер'єрів періоду історизму (2 пол. XIX ст.): звернення до різних сторічних стилів та специфіка їх використання.
- 4.8. Інтер'єри в стилі сецесії. Періоди формування, особливості колористики та дизайну меблів, орнаментальні мотиви.
- 4.9. Світоглядні установки модернізму та їх реалізація в інтер'єрах у 20-х – 30-х роках XX ст.
- 4.10. Українські народні традиції формування життєвого простору та їх розвиток в сучасних умовах. Генезис та морфологія українських народних орнаментальних мотивів
- 4.11. Особливості дизайну інтер'єрів в Україні в різні історичні періоди (Київська Русь, ренесанс, українське бароко, класицизм).
- 4.12. Український модерн як спроба інтерпретації народних традицій в нових умовах.
- 4.13. Перспективи розвитку українських традицій формування інтер'єру в сучасному і майбутньому.

Розділ 5.

ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

- 5.1. Бренд, поняття брендінгу, поняття корпоративної ідентифікації. Роль та місце бренду та фірмовою стилу у рекламній пропаганді та рекламній кампанії.
- 5.2. Що таке візуальні комунікації та яку роль вони відіграють у сучасному інформаційному середовищі

- 5.3. Основні світові бренди та їх система корпоративної ідентифікації. Особливості адаптації візуальних комунікацій до різних культур та міжнародного ринку.
- 5.4. Поняття фірмового стилю. Елементи фірмового стилю, їх функція у візуальній ідентифікації і в рекламній пропаганді.
- 5.5. Особливості проектування товарного знаку, фірмової шрифтової назви логотипу, фірмового блоку. Поняття рекламоздатності фірмового знаку.
- 5.6. Принципи та методи розробки фірмового лозунгу (слогану). Типи слоганів. Правила літературного формування рекламних девізів. Логічний та психологічний аспекти.
- 5.7. Семіотика у візуальному дизайні: як знаки та символи формують смислове навантаження комунікації
- 5.8. Еволюція візуальних комунікацій: як змінювалися дизайнерські підходи від друкованих плакатів до цифрових медіа
- 5.9. Фірмовий комплект шрифтів. Поняття власного шрифту. Специфіка графічного формування логотипів та товарних знаків на основі літер назви. Фірмовий колір (колористичний код). Правила використання колірних поєднань у формуванні елементів корпоративної ідентифікації.
- 5.10. Корпоративний герой. Графічні різновиди корпоративного героя. Комунікативна функція корпоративного героя у рекламному повідомленні. Постійний комунікат.
- 5.11. Інфографіка як інструмент візуальних комунікацій: основні методи побудови та ефективність.
- 5.12. Кризові комунікації та візуальний дизайн. Як створювати ефективні візуальні рішення для ситуацій надзвичайного стану.

Розділ 6.

ДИЗАЙН МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА ТА ІНСТАЛЯЦІЙ

- 6.1. Психологічно-феноменологічний аспект дизайну міського середовища
- 6.2. Методика проектування ландшафтних об'єктів у дизайні міського середовища.
- 6.3. Монументально-декоративні об'єкти та інсталяції у дизайні міського середовища.
- 6.4. Кольоровий та світловий дизайн міського середовища.
- 6.5. Візуальні комунікації в дизайні міського середовища: їх значення та особливості розробки.
- 6.6. Принципи універсального дизайну. Врахування потреб усіх категорій населення дизайні міського середовища.
- 6.7. Особливості дизайну в історичному середовищі міста.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА:

1. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі: монографія (2022), М. В. Колосніченко та ін. Київ: КНУТД, 226 с.
2. Даниленко В. (2003), Дизайн України у світовому контексті і художньо-проектної культури: Монографія. Х.:ХДАДМ, 244 с.
3. Даниленко В. (2003), Дизайн: Підручник. Х.: ХДАДМ, 320 с.
4. ДБН Б.2.2-5:2011 (2012), Благоустрій територій. К. : Міністерство регіонального розвитку, будівництва та житлово-комунального господарства України, 61 с.
5. ДБН В.2.2-17:2006 (2007), Доступність будинків і споруд для маломобільних груп населення. К. : Мінбуд України, 47 с.
6. Закон України “Про основи містобудування” : офіційн. текст прийнятий ВР України 16 лист. 1992 р. : із змінами та доп. станом на 4 квіт. 2011 р. [Електронний ресурс]. Верховна Рада України: [сайт]. Режим доступу : <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=2780-12&new=1> (04.05.2011) Назва з екрану.
7. Закон України “Про охорону культурної спадщини” : офіційн. текст прийнятий Верх. Радою України 08 червня 2000 р. : із змінами та доп. станом на 1 квіт. 2011р. [Електронний ресурс] / Верховна Рада України : [сайт] Режим доступу : <http://zakon1.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=1805-14> (04.08.2011) Назва з екрану.
8. Кучерявий В. (2008), Озеленення населених місць: підручн. Л.: Світ, 456 с.
9. Кірсанов Д. (2009), Веб-дизайн: книга Дмитра Кірсанова. Монографія. Символ плюс, 376 с.
10. Косів В. (2019), Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років. Київ: Родовід, 480 с.
11. Лагутенко О. (2005), Українська книжкова та журнальна обкладинка, К.: Політехніка. 154 с.
12. Лагутенко О. (2006), Українська графіка першої третини ХХ століття, К.: Грані-Т, 240 с.
13. Лагутенко О. (2007), GRAFHEIN ГРАФІКИ. Нариси з історії української графіки ХХ століття, К.: Грані-Т, 168 с.
14. Лесняк В. (2004), Акцидентний шрифт. 75 оригінальних шрифтов. Харків: Колорит, 256 с.
15. Мигаль С. П., Дида І. А., Казанцева Т. (2014), Біоніка в дизайні просторово-предметного середовища: навч. посіб. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 228 с.
16. Мигаль С., Татіївський П. та ін. (2004), Колір в проектному середовищі: Навчальн. посібник. ДАКККі М, 104 с.
17. Мигаль С. (1999), Проектування меблів: Навчальний посібник. Львів, Світ, 216 с.
18. Михайленко В., Кащенко О. (2011), Основи біодизайну: навч. посіб. Київ: Каравела, 224 с.
19. Назаркевич Є. (2018), Стереозображення у графічному дизайні: монографія. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, Вид-во «Політехніка», 206 с.

20. Нариси з історії українського дизайну ХХ століття : Зб. статей. Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України; За заг. ред. М. І. Яковлева ; Редкол. : В. Д. Сидоренко (голова), А. О. Пучков, О. В. Сіткарьова та ін. (2012), Київ: Фенікс, 256 с. : іл.
21. Пасічник О. (2009), Основи веб-дизайну : навч. посібник, Київ: Вид. група ВНУ, 336 с.
22. Прищенко С. В., Антонович Є. А. Основи рекламного дизайну: підручник. 2-ге вид. Київ: Кондор, 2020. 400 с.
23. Пушкар О. (2015), Мультимедійне видавництво : навч. посібник. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 204 с.
24. Победин В. (2001), Знаки в графічному дизайні, Харків: Ранок Веста, 148 с.
25. Сава В. (2000), Основи техніки творення книги. Навч. посібник. Львів: Каменярь, 136 с.
26. Сбітнєва Н. (2014), Історія графічного дизайну : навчальний посібник. Харків: ХДАДМ, 224 с.
27. Свірко В., Бойчук О., Голобородько В. (2009), Словник з дизайну і ергономіки, Український НДІ з дизайну і ергономіки, Спілка дизайнерів України. Київ, 130 с.
28. Словник книгознавчих термінів. В.Я. Буран, В.М. Медведєва, Г.І. Ковальчук, М.І. Сенченко, (2003), К.: ТОВ «Видавництво Аратта», 160 ст.
29. Тимошик М. (2005), Книга для автора, редактора, видавця: Практичний посібник. К.: Наша культура і наука, 560с.
30. Стародубцева Л. (1998), Архітектура постмодернізму. Історія, теорія, практика. Київ, Спалах, 258 с.
31. Тімохін В. (2010), Основи дизайну архітектурного середовища: підручник / [Тімохін В. О., Шебек Н. М., Малік Т. В. та ін.]. К. : КНУБА, 400 с.
32. Тимофієнко В., Пучков А. (2002), Криза і сподівання фундаментальної науки. Архітектурна спадщина України: щорічник Держбуду України, Вип.5.
33. Тимошик М. (2005), Книга для автора, редактора, видавця. Київ.
34. Ткаченко В., Чеботарьова І., та ін. (2008), Енциклопедія видавничої справи. Харків, Прапор.
35. Хелберт А. (2007), Сітка. Модульна система конструювання і видавництва газет, журналів, книг. 106 с.
36. Чепелик В. (2000), Український архітектурний модерн. К.:КНУБА, 253 с.
37. Черкес Б., Юрик Я. (2013), Шляхи збереження ідентичності міста: навчальний посібник. Львів: Національний університет «Львівська політехніка», 71 с.
38. Черкес Б., Лінда С. (2013), Архітектура сучасності. Остання третина ХХ – початку ХХІ століть: навчальний посібник. Львів: Вид-во «Львівської політехніки», 644 с.
39. Byars M. (1994), The Design Encyclopedia. NY: John Wiley & Sons, Inc., 201 р.

40. Carter R., Day B., Meggs P. (1993), *Typographic Design: Form and Communication*. NY: Van Nostrand Reinhold, 278p.
41. Hollis R. (2001), *Graphic Design*. London: Thames & Hudson world of art, 232 p.
42. McLuhan M. (1967), *Understanding media - The Extantion of Man*. N.Y.
43. McLuhan M. (1970), *Culture is Our Business*. N.Y., Toronto.
44. Shedroff N. (2000), *Information Interaction Design: A Unifi ed Field Theory of Design*. Information Design. The MIT Press, 376 p.
45. Smiciklas M. (2012), *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audience*. Indianapolis, 189 p.
46. Tufte E. (1997), *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative*. Cheshire: Graphic Press, 156 p.