

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД  
„ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА”**

**«Затверджено»**

Голова приймальної комісії  
ДЗ „Луганський національний  
університет імені Тараса Шевченка”

 проф. О. Караман

" 21 " березня 2022 р.



**ПРОГРАМА**

**фахового вступного випробування для вступу на навчання за  
першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти  
спеціальність 022 «Дизайн»  
освітня програма «Графічний дизайн»  
на основі ОКР «молодший спеціаліст» та «фаховий молодший  
бакалавр»**

**зі скороченим та нормативним терміном навчання**

## ЗМІСТ

I. Загальні положення .....	2
II. Перелік питань з окремих дисциплін підготовки для вступних випробувань.....	3
III. Критерії оцінювання відповідей вступника.....	5
IV. Перелік рекомендованої літератури.....	6

## I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Програма вступних випробувань з циклу професійно-орієнтованих дисциплін для вступу за освітнім рівнем бакалавр за спеціальністю «Дизайн» галузі знань 02 Культура та мистецтво» є засобом перевірки якості теоретичної та практичної підготовки молодших спеціалістів, фахових молодших бакалаврів, бакалаврів.

Мета: викриття у вступників наукових знань з дизайну, спеціальних й загально навчальних вмінь, навичок:

- вміння формувати мету й визначати завдання діяльності, вміння раціонально планувати діяльність;

- вміння працювати з технічними джерелами інформації;

- вільно оперувати арсеналом дизайнерських засобів та закономірностей;

- вміння логічно осмислювати навчальний матеріал, виділяючи в ньому головне;

- виявлення розвитку професійного мовлення, мислення, пам'яті, творчих проєктних здібностей;

- прояв необхідної комунікативної спроможності у сфері професійного проєктування та ситуативного ескізування у різних формах через формування світогляду, моралі, естетичної культури тощо.

Завдання:

- показати знання теоретичних основ зі спеціальності;

- продемонструвати навички практичного володіння засобами та закономірностями професії у різних видах діяльності дизайнера в обсязі тематики, зумовленої професійними потребами;

- підтвердити отримання новітньої фахової інформації і досягнень в дизайні в різних сферах проєктної творчості;

- засвідчити ефективне застосування набутих знань при вирішенні професійних творчих завдання;

- володіння методологією і методами творчої діяльності.

## **II. ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ З ОКРЕМИХ ДИСЦИПЛІН ПІДГОТОВКИ ДЛЯ ВСТУПНИХ ВИПРОБУВАНЬ**

1. Роль графічного мистецтва у проєктуванні друкованих видань.
2. Особливості векторних та растрових зображень.
3. Основні формати книг та журналів.
4. Пристрої вводу та виводу графічної інформації.
5. Варіанти оформлення.
6. Особливості дизайну зовнішнього оформлення видання.
7. Види друку. Особливості застосування.
8. Принцип растрування.
9. Напрями дизайну.
10. Ілюстрація.
11. Типографіка.
12. Фірмовий стиль.
13. Брендбук.
14. Верстка.
15. Товарний знак.

### III. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ВІДПОВІДЕЙ ВСТУПНИКА

Фахове вступне випробування проводиться у вигляді тексту.  
Тривалість тестування – (80 хвилин)

Вступне випробування включає тестові завдання з дисциплін фахового спрямування.

Тест містить **20 завдань** з варіантами відповідей.

Вступник вибирає тільки одну, на його думку, правильну відповідь.

Максимальна кількість балів складає **200** (10 балів за правильну відповідь на одне питання).

Оцінювання знань вступників на фахових вступних випробуваннях здійснюється за шкалою від **100 до 200 балів**.

Перед початком вступного випробування представники приймальної комісії проводять інструктаж щодо правил виконання тестового завдання.

#### IV. ПЕРЕЛІК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андрущенко Т. І. Дизайн : навч. посіб. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова. 2012. 704 с.
2. Барна Н. В. Дизайн у контексті художньої культури ХХ–ХХІ століть : монографія. Київ : Ун-т «Україна». 2015. 352 с.
3. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Комп'ютерна графіка. Навч. пос. Київ. 2015. 584 с.
4. Єфімов К. В. Комп'ютерна графіка : Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. 120 с.
5. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 01: підхід і мова : пер. з англ. Київ : ArtHuss. 2019. 191 с.
6. Історія мистецтва від найдавніших часів до сьогодення : [пер. з англ.]. Харків : Vivat. 2019. 576 с.
7. Каїро А. Функціональне мистецтво. Вступ до інфографіки та візуалізації : [навч.- наочний посіб. Львів : Вид-во Укр. Католицького Ун-ту. 2017. 349 с.
8. Козлов Г. Замах на мистецтво : арт-детектив. Київ : ArtHuss. 2018. 335 с.
9. Куленко М. Графічний дизайн: мистецтво шрифту: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. Київ. 2010. 311 с.
10. Основи інформаційних технологій : навч. посіб. [для студентів ВНЗ, які хочуть підвищити свої знання в галузі інформ. технологій згідно із стандартом European Compute Driving Licence] Львів. 2011. 390 с.
11. Погрішук Б., Паночишин Ю. Комп'ютерна техніка та інформаційні технології. Київ. 2012. 463 с.
12. Посібник користувача Photoshop. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>

13. Посібник користувача Illustrator. URL:  
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>

14. Brian Wood. Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2015 release).  
Adobe Press, 2015. 465 p.

15. Посібник користувача InDesign. URL:  
<https://helpx.adobe.com/ua/indesign/user-guide.html>

16. Сафронова О. О., Донець К. В. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2016. 175 с.

17. Тадем Ед 50 креативних ідей малювання олівцем : пер. з англ. Київ : КМ-БУКС. 2018. 224 с.

18. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. комп'ютерні технології для дизайнерів. 2019. 318 с.

19. Lghtroom tutorials. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/lightroom-cc/tutorials.html>

20. Bailey Edward. Photoshop: How to do it in Photoshop? PE Press, 2016. 310 p.

21. Illustrate with Photoshop. Genius Guide. 8th Edition. Future Publishing, 2019. 161 p.

22. Von Glitschka. Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork. New Riders, 2011. 254 p.