

**Федеральное государственное бюджетно-образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия
им. А.Л. Штиглица»**

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ

**по направлению 54.03.01 - ДИЗАЙН
(профиль: дизайн костюма)**

2016 г.

Вступительное испытание для абитуриентов, проводится в форме **практической работы** на заданную тему, выявляющей способность анализировать и формулировать задачу, творчески мыслить и точно выражать идею графическими средствами. Задание выполняется вручную.

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ «КОМПОЗИЦИЯ»

Задание: Абитуриенту предлагается в заданном формате бумажного листа выполнить живописно-графическую композицию костюма на заданную тему.

Материалы исполнения: бумага, карандаш, гуашь, темпера, акварель, коллаж.

№ 1. Композиция

В заданном формате требуется выполнить три цвето-графических композиции абстрагированных костюмов. Тема композиции будет определяться во время выдачи задания. Целью задания является выявление чувства композиции и художественного вкуса.

Техника исполнения: живописная графика.

Формат экзаменационного листа - 3 эскиза по А4.

Формат экзаменационного листа с паспорту - А2.

Время исполнения задания: 3 часа.

№ 2. Проектирование

Абитуриенту предлагается выполнить живописно-графическую однофигурную композицию костюма, изобразительный сюжет, который будет передавать представление автора об его интересе в области композиции (предметная, фигурная и пр.). Цель – выявление способности абитуриента к проектированию по воображению.

Техника исполнения: живописная графика.

Выполняется на формате - А3.

Время исполнения задания: 3 часа.

Критерии оценивания экзамена по композиции

| Требования к выполнению задания | Макс. сумма баллов |
|---|--------------------|
| Ставится абитуриенту, в полной мере ответившему на задание, достижение целостности и законченности композиции, проявившему знание и понимание объёмно-пространственной структуры костюма, свободное и уверенное владение графическими средствами. | 30 |
| Ставится абитуриенту, в полной мере ответившему на задание, проявившему оригинальность и выразительность композиционного решения, чувство цвета и формы. | 30 |
| Ставится абитуриенту, проявившему знания основ построения стилизованного изображения костюма на человеческой фигуре. | 30 |
| Ставится абитуриенту, проявившему аккуратность в оформлении задания. | 10 |
| ИТОГО: | 100 |

Максимальное количество баллов за вступительное испытание – 100. Целью вступительных испытаний является оценка наличия компетенций в объеме ФГОС по направлению **54.03.01 – ДИЗАЙН**, которая выводится как среднее арифметическое значение из суммы, полученной за каждое из двух заданий.

Система оценивания

Критерии 1 – выполнение задачи этапа:

30 баллов – в результате работы продемонстрировано точный и в полной мере ответ на задание, проявлено знание и понимание объёмно-пространственной структуры костюма, законов построения композиции и оригинальность и выразительность композиционного решения;

15 баллов – в результате работы продемонстрирован ответ не в полной мере адекватный теме задания, абитуриент проявил слабое знакомство и понимание объёмно-пространственной структуры костюма, законов построения композиции, отсутствие оригинальности и недостаточная выразительность образного решения;

0 баллов – задача этапа не выполнена.

Критерии 2 – соответствие средств воплощения:

30 баллов – в результате абитуриент продемонстрировал свободное и уверенное владение живописно-графическими средствами, умения стилизовать изображение костюма на человеческой фигуре, чувство цвета и формы;

15 баллов – в результате абитуриент проявил не полную способность гармонично соединить объёмные и плоскостные изображения элементов композиции костюма, продемонстрировал неуверенное владение живописно-графическими средствами; неумение грамотно передавать пропорции человеческой фигуры.

0 баллов – задача этапа не выполнена.

Критерии 3 – аккуратность исполнения:

15 баллов – задание выполнено и оформлено аккуратно.

0 баллов – задание выполнено небрежно.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. Учебное пособие. М. МЗ-Пресс., 2003.
2. Адлер Б.Ф. Возникновение одежды. Очерк. С-Пб., 1903.
3. Земченко Т.Ю. Графические трансформации в пропедевтике дизайна. СПб, 1999.
4. Шарлотта Зелингер. Мода 1900-91гг. – век модельера. М., 2002.
5. Композиционные средства и приемы художественной выразительности в дизайне. М. ВНИИТЭ. 1982.
6. Петрова И.В., Бабушкина Л. Н. Художественное проектирование детской одежды (текст лекций). Мин.образования РСФСР, ЛВХПУ им. В.И.Мухиной, ЛИСИ, Л-д., 1986.
7. Леса Савахата. Гармония цвета. Справочник. Сборник упражнений по созданию цветовых комбинаций. М., Астрель, АСТ, 2003.
8. СПГУТД. Мода и дизайн: исторический опыт – новые технологии. Мин. образования РФ, С-Пб., 2003.
9. И. Иттен. Искусство цвета. 2-ое изд., М., Д. Аронов, 2001.
10. Кононова И., Самсонадзе Н. Женщина и её платье. Россия. Век XX. М., Агентство моды «ATELIER», «ИНКОМБУК», 2000.
11. Лаврентьев А.Н. Пропедевтическая дисциплина «Графика» ВХУТЕМАС, 1920-1922 годы.- Техническая эстетика, 1984, №7, с.16-21, илл.
12. Степанов А.В., Малыгин В.И., Иванова Г.И., Объёмно-пространственная композиция, М., Издательство «Архитектура – С» ,2007.

13. Устин В.Б. «Композиция в дизайне», М., Изд-во «Астрель», 2008.
14. Шевелев И.Ш. Принцип пропорции. – М.: Стройиздат, 1986.

№ 3. Рисунок.

1. Голова гипсовая (живая) – 9 час.
2. Композиционный натюрморт из свободно располагаемых предметов – 3 часа.
Техника исполнения: графитный карандаш.

№ 4. Живопись.

1. Сложный декоративный натюрморт – 12 часов.
Техника исполнения: гуашь, акварель.