



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
**«Уральский государственный архитектурно-художественный
университет имени Н. С. Алфёрова»**
(УрГАХУ)

Программа вступительного испытания
КОМПОЗИЦИЯ: ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ

для поступающих на обучение по образовательной программе
«Дизайн интерфейсов»
(направление подготовки 54.03.01 Дизайн)

Екатеринбург, 2025

ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

Вступительное испытание «Композиция: дизайн интерфейсов» состоит из двух частей:

Часть № 1 – Предметно-графическая композиция физического интерфейса.

Часть № 2 – Цвето-шрифтовая композиция Приложения*.

Задание выполняется в один день. Общая продолжительность вступительного испытания – 4 астрономических часа (240 минут).

Суммарная максимальная оценка за творческое вступительное испытание – 100 баллов, из них: 65 баллов – за предметно-графическую композицию физического интерфейса, 35 баллов – за цвето-шрифтовую композицию стартового экрана Приложения.

Минимальное положительное количество баллов за вступительное испытание по дисциплине «Композиция: дизайн интерфейсов» составляет 35 балла при условии получения оценки не ниже 20 баллов за Часть №1 и не ниже 15 баллов за Часть №2.

Часть №1. Предметно-графическая композиция физического интерфейса выполняется на формате А4 горизонтально (30х21 см).

Часть № 2. Цвето-шрифтовая композиция стартового экрана Приложения выполняется в формате А4 горизонтально (30х21 см).

Оба задания выполняются от руки без использования наглядных материалов.

Процедура выдачи задания, предварительные разъяснения экзаменатора перед началом работы входят в общий регламент времени, отведенного на выполнение работы.

Во время вступительного испытания абитуриенты должны соблюдать следующие правила поведения:

- занимать только место, определенное при первоначальном распределении поступающих в аудитории для проведения испытаний;
- не переговариваться с другими экзаменуемыми, соблюдать тишину; - работать самостоятельно;
- не использовать какие-либо электронные средства запоминания и хранения информации и т.п.; справочные материалы (учебники, учебные пособия, справочники);
- не использовать средства связи и не фотографировать работы при проведении вступительного испытания в очном формате;

— выполнять требования экзаменатора относительно организации вступительного испытания, соблюдать этические нормы поведения.

Правила поведения абитуриентов доводятся до их сведения при проведении инструктажа экзаменатором перед началом испытания.

(*Приложение — это программа, которую можно установить на мобильное электронное устройство и пользоваться по желанию.)

1. Часть № 1. ПРЕДМЕТНО-ГРАФИЧЕСКАЯ КОМПОЗИЦИЯ ФИЗИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

1.1. Цель вступительного испытания

Выявить у поступающих:

- наличие пространственного мышления и понимание логической взаимосвязи построения физических интерфейсов и цифровой графики Приложения в трехмерном изображении;
- владение средствами линейно-тоновой графики рисунка в перспективе или аксонометрии;
- способность к выражению назначения физического интерфейса в соответствии с его функциональным решением.

1.2. Форма вступительного испытания

Вступительное испытание «Композиция: дизайн интерфейсов» Часть №1 проводится в форме экзамена творческой направленности.

На каждую группу абитуриентов выбирается голосованием один из четырёх предложенных конвертов с экзаменационным билетом, который содержит формулировку заданий, связанных между собой для Части №1 и для Части №2.

1.3. Содержание вступительного испытания

Выполнить композиционный рисунок заданного в билете одного физического интерфейса из числа нижеперечисленных:

- смартфон или сенсорно-кнопочное устройство мобильной связи и выхода в интернет;
- мини планшет для «серфинга» в интернете;
- «умные» часы или мобильный спортивный трекер;
- портативный помощник дистанционного управления электробытовой техникой (холодильник, микроклиматические устройства, электрическая зубная щетка, система освещения или видеонаблюдения и т.п.);
- бытовая смарт-колонка с сенсорной панелью управления;

- портативный центр управления бытовой мультимедийной системой;
- геймпад или игровая консоль с сенсорным управлением.

«Композиция: дизайн интерфейсов» Часть №1 выполняется как ахроматический линейно-тональный рисунок по выбору поступающего в перспективе или в аксонометрии: фронтальная диметрия или изометрия. На рисунке необходимо изобразить или указать места расположения органов управления (механические или сенсорные кнопки включения-выключения устройства, регулировки его функциями и параметрами работы), а также функциональных узлов и блоков (акустические отверстия, отсек под аккумуляторы, стилус, встроенные фото- видеокамеры и т.п.).

На плоскости дисплея необходимо фронтально изобразить ахроматический эскиз-набросок стартового экрана Приложения. Сенсорные кнопки – панели управления следует изобразить в виде композиции тоновых пятен разной плотности из простых геометрических фигур — кругов, окружностей, квадратов, прямоугольников, треугольников, эллипсов и производных от их сочетания.

Линейный рисунок физического интерфейса необходимо дополнить светотеневой моделировкой для передачи объёмного изображения, используя для этого декоративную штриховку или растушёвку. По желанию экзаменуемый может использовать фоновое пятно.

Выразительность композиции достигается за счёт визуальных контрастов толщины линий, тоновых пятен и плотности фона, а также разнообразием и оригинальностью графических приемов.

1.4. Критерии оценки. Часть № 1

Критерии оценки устанавливаются в соответствии с требованиями вступительного испытания по дисциплине:

1. Функциональная и конструктивная продуманность оригинального по форме объёмного решения.
2. Стилистическая целостность и выразительность объёмно-пространственной композиции формы физического интерфейса.
3. Выразительность графического образа.
4. Техника исполнения, качество и аккуратность ахроматического графического рисунка инструментами, выбранными экзаменуемым самостоятельно.

Шкала оценок:

Оценка 65-54 баллов – ставится при выполнении всех четырех критериев.

Оценка 53-42 баллов – ставится при неполном соответствии первому или второму критериям.

Оценка 41-30 баллов – ставится при неполном соответствии первому, второму, и третьему критериям.

Оценка 29-20 баллов – ставится при неполном соответствии всем критериям.

Оценка 19 баллов и ниже (неудовлетворительный результат) – ставится при полном несоответствии всем критериям оценки.

1.5. Материалы для выполнения композиции. Часть №1

Для выполнения задания экзаменуемый должен иметь при себе простые карандаши различной твёрдости, стирательную резинку и устройство для заточки карандашей. По желанию экзаменуемый может комбинировать инструменты, используя для рисунка шариковые ручки, линеры, маркеры черного и серого цветов.

2. Часть № 2. ЦВЕТО-ШРИФТОВАЯ КОМПОЗИЦИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ

2.1. Цель вступительного испытания

Выявить у поступающих:

— способности логического размещения органов управления физическим интерфейсом в Приложении (кнопки, панели, контекстное меню, надписи, иконки, схемы и т.п.);

— умение создавать функциональные экраны пользователя, опираясь на пользовательский опыт работы с Приложением (UX-дизайн**);

— способности к цветовому моделированию графических интерфейсов с учетом выбранной цветовой гармоний (родственной, родственно-контрастной или контрастной);

— умение пользоваться материалами и инструментами цветового моделирования графического интерфейса Приложения для пользователя (UI-дизайн***).

(**UX-дизайн — пользовательский опыт работы с Приложением. ***UI-дизайн — графический интерфейс Приложения для пользователя.)

2.2. Форма вступительного испытания

Вступительное испытание «Композиция: дизайн интерфейсов» Часть №2 проводится в форме экзамена творческой направленности.

Тема Приложения в билете логически связана с заданием в предметно-графической композиции физического интерфейса, выполняемого в Части №1.

Поступающий должен выполнить цветовую и шрифтовую композицию стартового экрана Приложения на листе формата А4 горизонтально (30х21 см).

2.3. Содержание вступительного испытания

На листе формата А4 горизонтально необходимо выполнить в комбинированной технике рисунок стартового (главного) экрана Приложения пользователя:

Стартовый экран с изображением панелей управления в цвете должен отражать графическую метафору (сравнение) по теме Приложения. Панели должны содержать поясняющие надписи или иконки. В плоскости экрана следует расположить оригинальный словесный логотип–название Приложения (в одно слово), которое поступающий самостоятельно придумывает и изображает в соответствии с темой Приложения.

2.4. Темы Приложения

- Для смартфона или сенсорно-кнопочного устройства мобильной связи: «Погода», «Музыка», «Транспортная карта», «Электронный кошелёк».
- Для мини планшета: «Интернет-магазин».
- Для «умных» часов или мобильного трекера: «Бег», «Фитнес».
- Для портативного помощника управления электробытовой техникой: «Смарт-холодильник», «Комнатный микроклимат», «Мойдодыр», «Видеосторож», «Домашнее освещение».
- Для бытовой смарт-колонки: «Соцсети» «Интернет-радио».
- Для бытовой мультимедийной системы «Видеоконтент».
- Для геймпада или игровой консоли: игра-бродилка «Лабиринт», игра-гонки «Скорость», игра-стрелялка «Цель».

2.5. Критерии оценки. Часть № 2

Критерии оценки устанавливаются в соответствии с требованиями вступительного испытания по дисциплине:

1. Логическая продуманность и понятность графического интерфейса.
2. Стилистическая целостность и оригинальность графической, цветовой и шрифтовой композиции.
3. Выразительность цветовой гармонии и соответствие её теме Приложения.
4. Техника исполнения, качество и аккуратность цвето-шрифтового рисунка, выполненного любыми инструментами на выбор экзаменуемого.

Шкала оценок:

Оценка 35-30 баллов – ставится при выполнении всех четырех критериев.

Оценка 29-25 баллов – ставится при неполном соответствии первому или второму критериям.

Оценка 24-20 баллов – ставится при неполном соответствии первому, второму, и третьему критериям.

Оценка 19-15 баллов – ставится при неполном соответствии всем критериям.

Оценка 14 баллов и ниже (неудовлетворительный результат) – ставится при полном несоответствии всем критериям оценки.

2.6. Материалы для выполнения композиции. Часть №2

Для выполнения задания экзаменуемый должен иметь при себе цветные карандаши и устройство для их заточки. На выбор экзаменуемый может использовать цветные шариковые ручки, цветные линеры, цветные маркеры или фломастеры. Для выполнения точного построения графического интерфейса экзаменуемый может использовать линейку и циркуль. Финальная графическая подача шрифто-графического интерфейса должна быть сделана от руки.

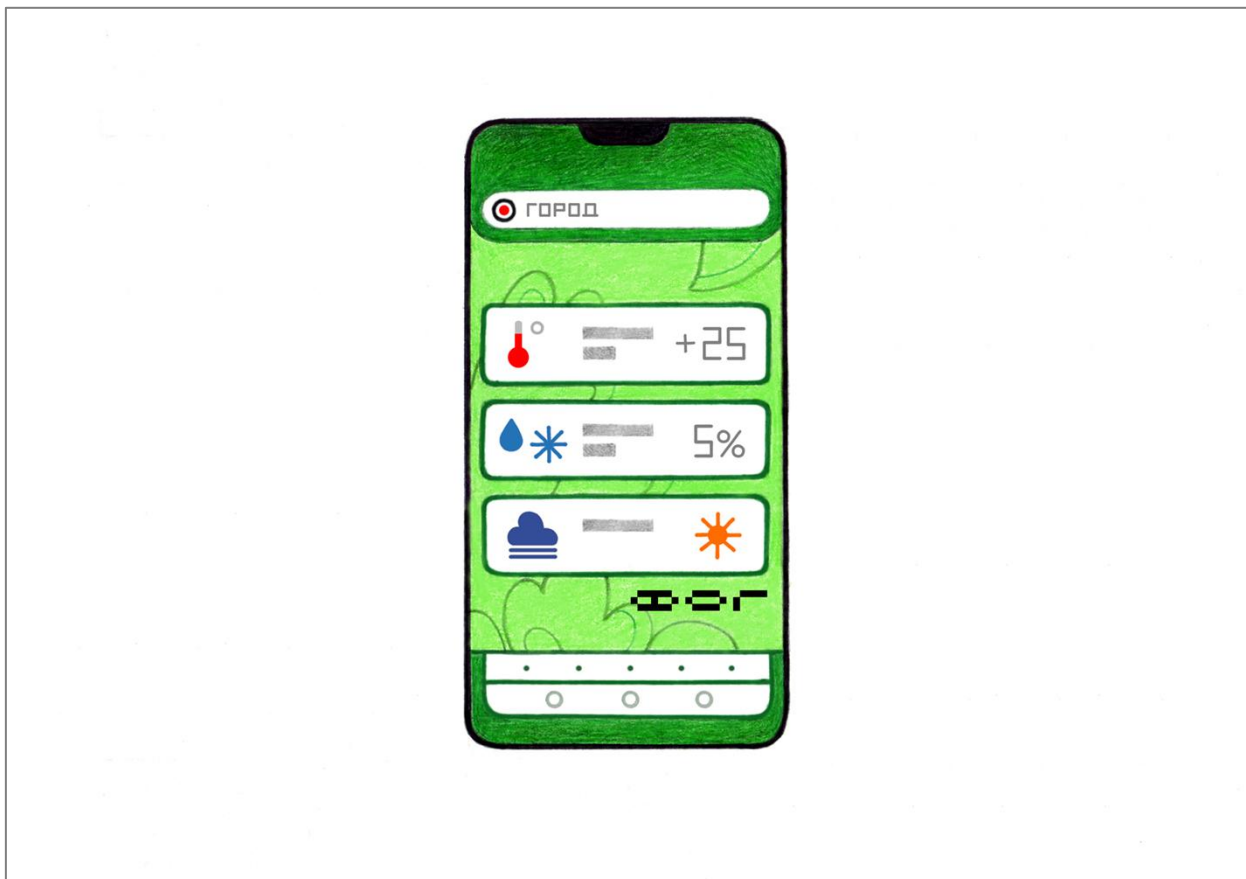
Максимальное общее количество баллов за вступительное испытание по дисциплине «Композиция: дизайн интерфейсов» составляет 100 баллов.

Минимальное общее положительное количество баллов за вступительное испытание по дисциплине «Композиция: дизайн интерфейсов» составляет 35 баллов.

3. МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ

Проведение вступительных испытаний проходит в очном формате в аудитории, оснащенной доской, столами и стульями. Во время проведения вступительного испытания каждому экзаменуемому выдаётся 2 листа ватмана формата А4 со штампом приемной комиссии университета, а также 3 листа писчей бумаги формата А4 для графических набросков, цветовых проб и лист под руку, которые он должен сдать по окончании вступительного испытания.

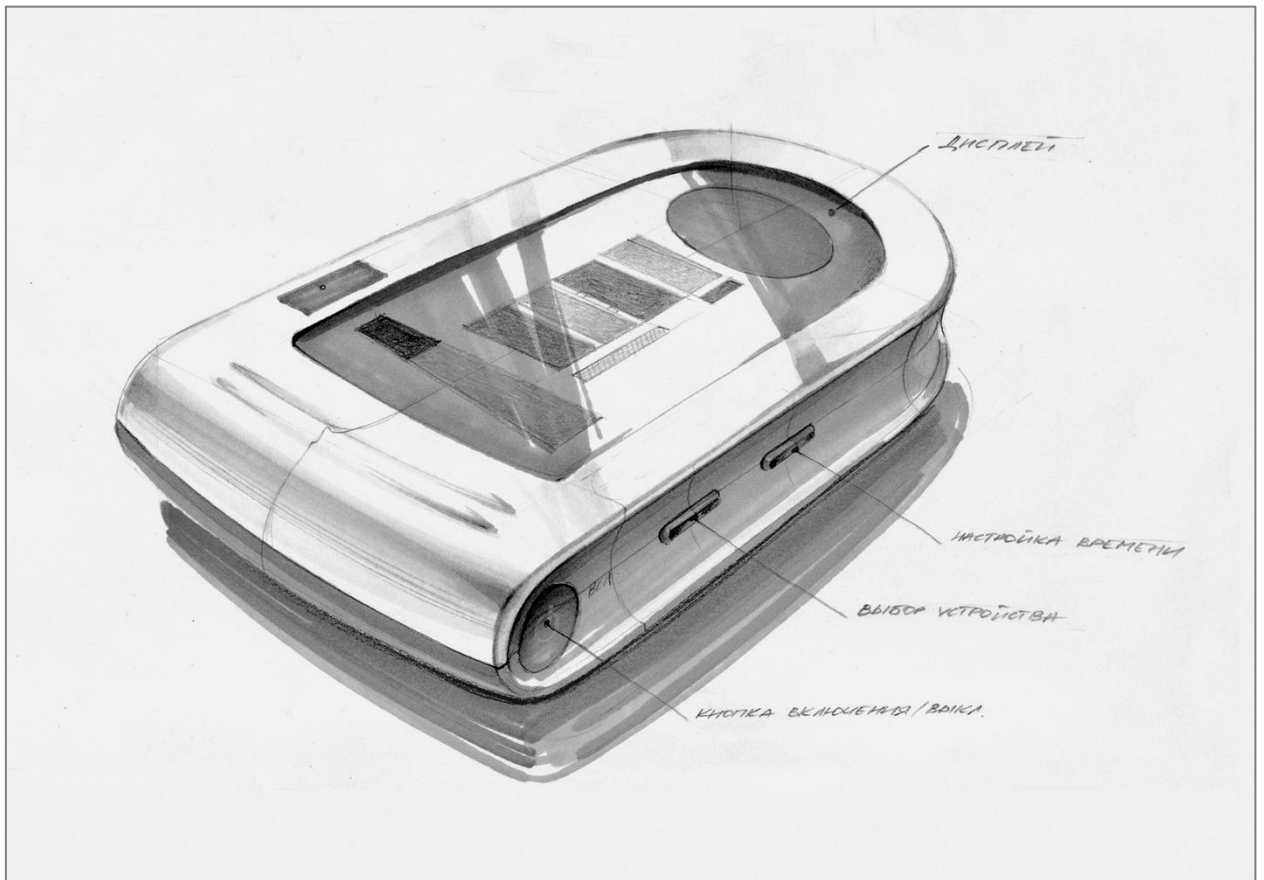
Часть № 2. Цвето-шрифтовая композиция Приложения



ПРИМЕР ЭКЗАМЕНАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Вариант 2

Часть № 1. Предметно-графическая композиция физического интерфейса



Часть № 2. Цвето-шрифтовая композиция Приложения

