



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

МЕДИАКОМПОЗИЦИЯ

для поступающих на обучение по образовательной программе

«Дизайн мультимедиа»

направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Екатеринбург, 2023

Цель вступительного испытания

Цель проведения вступительного испытания – выявление следующих способностей и навыков абитуриента, необходимых для последующего обучения по образовательной программе «Дизайн мультимедиа» направления подготовки 54.03.01 Дизайн:

- способность к сценарному моделированию ситуаций, алгоритмизации действий;
- способность к разработке визуальной концепции, навыки композиции.

1. Форма и порядок проведения вступительного испытания

Вступительное испытание проводится в форме экзамена, который состоит в выполнении творческого задания. Поступающие выбирают билеты с уникальным заданием.

На выполнение задания отводится 4 часа (240 минут).

Задание выполняется на листе ватмана формата А-3 традиционными графическими средствами (карандаш, линер, фломастеры).

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;
- 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.

2. Содержание вступительного испытания

Абитуриенту предстоит разработать макет графического пользовательского интерфейса с заданным набором функций. Для чего необходимо:

1. Разработать алгоритм взаимодействия пользователя с приложением, с учётом функционала
2. Отрисовать все элементы интерфейса
3. Настроить интерактивную часть и анимацию элементов интерфейса (в случае дистанционного экзамена).
4. Протестировать готовый макет и исправить ошибки

Готовый макет должен демонстрировать принципы работы интерфейса и быть интуитивно понятным.

В процессе работы не допускается использование абитуриентом каких-либо подготовленных заранее заготовок, а также пользование мобильными устройствами любого типа.

4. Критерии оценки выполненного задания

Соответствие работы требованиям к содержанию и подаче, указанным в билете.

1. Юзабилити интерфейса (комфорт и простота использования).
2. Эргономика.
3. Качество визуальной композиции и вёрстки.
4. Дизайн элементов интерфейса и цветовое решение макета в целом.
5. В случае дистанционного экзамена также техническое качество макета (полный функционал, отсутствие «глюков»).

Оценка творческих заданий, выполненных поступающими, проводится председателем и членами предметной экзаменационной комиссии. Экзаменационное задание оценивается по 100-бальной шкале на основе утверждённых критериев оценки.

100 баллов ставится за работу, полностью соответствующую перечисленным критериям (требованиям).

Если в работе имеются незначительные отступления от общих требований, ставится оценка – **от 80 до 95 баллов**.

За работу с отступлениями от общих требований и недостаточно выразительную по графическому исполнению и/или техническому качеству, оценка – от **60 до 75 баллов**.

Работы, имеющие серьезные ошибки и отступления от общих правил, получают от **35 до 55 баллов**.

Работы, в которых не выполнены предъявляемые требования, получают низший результат – **менее 35 баллов** (неудовлетворительно).

Интервал повышения или понижения оценки составляет 5 баллов.

Максимальное количество баллов за вступительное испытание составляет 100 баллов.

Минимальное положительное количество баллов за вступительное испытание составляет 35 баллов.

1. 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 выдается комплект бумаги со штампом приемной комиссии университета: чистая плотная бумага для выполнения творческого задания (качества ватман) - 1 лист формата А-3, писчая бумага для эскизов формата А-4, и при необходимости бумага для черновиков, которые он должен сдать по окончании экзамена.

При себе необходимо иметь минимально необходимые принадлежности и инструменты для ручного эскизирования: простые графитовые карандаши различной твердости, стирательную резинку, цветные карандаши, гелевые ручки, фломастеры или маркеры на водно-спиртовой основе (не «перманент»). Не допускается использование художественных инструментов и техник, связанных с нанесением жидких красок, туши и чернил кистью, пером и иные варианты, требующие длительного высыхания. Для правок допускается использование корректирующих белых маркеров. Рекомендуется использование линеек, лекал и шаблонов.

Пример экзаменационного билета

Экзаменационный билет № по МЕДИАКОМПОЗИЦИИ

(направление 54.03.01 ДИЗАЙН, профиль «Дизайн мультимедиа»)

Задание

Разработать интерфейс мобильного приложения, визуализировать основные состояния приложения, показать порядок работы с ним и его реакцию на действия пользователя.

Функционал приложения: выбор домашнего питомца. В результате пользователь получает список питомцев, которые ему подходят по заданным параметрам.

Требования к исполнению вступительной экзаменационной работы

1. Разрешено использовать в интерфейсе следующие органы управления: Кнопка, Триггер, Движок, Счётчик
2. Все органы управления должны помещаться на одном экране с соотношением сторон 9:16 (вертикальная ориентация).
3. Запрещено использовать в интерфейсе текст (кроме цифр). Рекомендуются использовать пиктограммы.
4. Для доступа к любой из функций приложения должно быть не более двух действий («тапов» или жестов).
5. При использовании управления жестами обязательно наличие подсказок.
6. Разрешено использовать только геометрические формы (кроме пиктограмм).

Требования к подаче вступительной экзаменационной работы

1. Работа выполняется на ватмане формата А3, расположенном горизонтально (не более двух листов).
2. При необходимости разрешено использовать поясняющие сноски и/или стрелки, показывающие переходы между состояниями. Пояснения не должны мешать восприятию основной части задания.
3. Если в интерфейсе предполагается анимация, следует описать её в сноске.
4. Все сноски и пояснения должны быть выполнены только печатными буквами.

