

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)
Кафедра дизайна, рисунка и живописи**

**ПРОГРАММА
ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ
ПО ДИЗАЙН-ПРОЕКТУ**

Челябинск – 2022

Разработчик:
преподаватель кафедры дизайна, рисунка и живописи

Д.С. Пайко

Программа рассмотрена и одобрена на заседании
кафедры дизайна, рисунка и живописи.
Протокол № 2 от 25 сентября 2022 г.

Заведующий кафедрой дизайна,
рисунка и живописи
кандидат культурологии



Ю.В. Одношовина

1. Пояснительная записка

Программа предназначена для абитуриентов, поступающих в ЧОУВО МИДиС на направление подготовки 54.03.01 Дизайн, направленности (профили) Web-дизайн и мобильная разработка; Гастрономический дизайн.

Вступительные испытания по дизайн-проекту разработаны в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования от 17 мая 2012 г. № 413.

Данная программа ставит целью проверку знаний, навыков и умений по web-дизайну у поступающих в ЧОУВО МИДиС абитуриентов в объеме программы общеобразовательной школы и начальных знаний по web-дизайну.

На вступительном испытании по дизайн-проекту абитуриент должен продемонстрировать следующие знания, умения и навыки:

- владение умением создания прототипа для экрана десктоп;
- владение умением создания прототипа лендинга в приложении Figma;
- сформированность навыков презентации проекта.

Испытуемым будут предоставлены следующие исходные материалы:

1. Техническое задание (ТЗ);
2. Прототип лендинга;
3. Изображения, GIF-анимация, цветовая палитра, шрифты;
4. Аналоги (конкурентов);
5. Целевая аудитория лендинга;
6. Рекомендации по созданию лендинга (методичка).

2. Требования к работам

Содержание задания:

1. Составить прототип лендинг-пейдж в графическом онлайн-редакторе Figma.
2. Тема лендинга определяется путем жеребьевки из имеющихся вариантов и становится известной непосредственно перед началом испытаний.
3. При составлении прототипа лендинг-пейдж испытуемому следует:
 - продемонстрировать знание графического онлайн-редактора Figma и правил работы в нем;
 - разработать функциональные элементы прототипа лендинга: первый экран, описание проекта, понятные выгоды, блоки доверия и целевое действие;
 - грамотно и уместно реализовать основные принципы дизайна лендинга.
4. Продолжительность вступительного испытания составляет 4 академических часа, по окончании которых результаты тестового задания предоставляются оценивающей комиссии в графическом онлайн-редакторе Figma.

3. Демонстрация вступительного испытания

Вступительное испытание проводится в форме создания и защиты проекта – прототипа лендинг-пейдж в графическом онлайн-редакторе Figma.

Примерный вариант конечного результата (прототипа лендинг-пейдж) представлен на рис.1.



Рисунок 1 – Примерный вид прототипа лендинг-пейдж

4. Критерии оценивания

№ п/п	Критерий	Первичный балл	Оценка по 100-балльной системе
1.	Разработка всех функциональных элементов лендинга	4	20
1.1.	Заголовок и подзаголовок (оффер)	1	5
1.2.	Форма или кнопка	1	5
1.3.	Фон обложки	1	5
1.4.	Прочие элементы первого экрана (логотип, кнопка вниз, меню)	1	5
2.	Реализация основных принципов дизайна лендинга	9	52
2.1.	Смысловые секции, соответствующие ТЗ	1	6
2.2.	Размер заголовков и подзаголовков	1	6
2.3.	Цвет заголовков	1	6
2.4.	Сочетаемость блоков	1	6

2.5.	Сочетание шрифтов	1	6
2.6.	Использование изображений	1	6
2.7.	Использование иконок	1	6
2.8.	Использование анимации	1	5
2.9.	Общий стиль и аккуратность дизайна	1	5
3.	Предоставление результата	5	28
		(максимально)	
3.1.	Результат предоставлен в полном объеме	5	28
3.2.	Результат представлен в объеме 80-99% от необходимого	4	22
3.3.	Результат представлен в объеме 50-79% от необходимого	3	17
3.4.	Результат представлен в объеме менее 50% от необходимого	2	11
3.5.	Результат не предоставлен	0	0
Итого максимальное количество баллов		18	100

4. Литература

1. Петроченков А. С., Новиков Е. С. Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-страницы. – СПб: Издательство «Питер», 2015. - 284 с.

2. Chris Bank Jerry Cao Ui design from the experts. Web UI design best practices.

3. Lindsay Marsh. The Practical Guide to Design Theory.

Данные источники доступны по следующей ссылке:
<https://drive.google.com/drive/folders/1oimbuXQqyM0E93spJBSzMLGkp-S2u8w7>