

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД
«ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»**



ЗАТВЕРДЖЕНО:
Ректор ДЗ «Луганський національний
університет імені Тараса Шевченка»
Олена КАРАМАН
Протокол № 5 від 31.03.2026 р.

ПРОГРАМА

**фахового вступного випробування
спеціальності В2 Дизайн
освітній рівень – магістр**

Лубни – 2026

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Програма фахового вступного випробування (ФВВ) виявляє практичний рівень підготовки абітурієнтів при вступі на навчання за спеціальністю «Дизайн» для здобуття ступеня «Магістр». Вимоги до проведення ФВВ укладені відповідно до освітніх програм підготовки бакалаврів за спеціальністю В2 «Дизайн» та до навчальних програм фахової підготовки здобувачів освіти.

ФВВ включає тестування з метою виявлення рівня знань з фундаментальних, професійно-практичних дисциплін, а також рівню світоглядної спрямованості та бачення проблем організації професійної діяльності дизайнера.

Дисципліни, що внесені до програми ФВВ для вступників на навчання для здобуття освітнього ступеня магістр за спеціальністю В2 Дизайн:

- *Цифрові технології в графічному дизайні.*
- *Основи композиції та кольорознавство.*
- *Проектування.*
- *Дизайн шрифтів.*
- *Типографіка.*

Під час ФВВ здійснюється відеофіксація. Відеозаписи вступних випробувань зберігаються протягом одного року у вигляді активних інтернет-посилань на сайті Університету.

II. ЗМІСТ ПРОВЕДЕННЯ ФВВ

Структура тестових завдань ґрунтується на одній із традиційних форм тесту, що являє собою наявність чотирьох можливих варіантів відповідей на поставлене запитання. Тематика тестів та перелік рекомендованої літератури відповідає програмним вимогам курсів циклу дисциплін професійної підготовки.

Загальна кількість тестових питань – 50. На кожну правильну відповідь абітурієнт отримує 4 бали. Максимальна кількість балів – 200.

Критерії оцінювання іспиту з історії мистецтв

«Незадовільними» вважаються оцінки від 0 до 99 балів, позитивні від 100 до 200 балів.

Мінімальний прохідний бал для участі в конкурсі становить 100 балів.

Шкала оцінювання

200-бальна (100-200)	100 – 120	121 – 140	141 – 160	161 – 180	181 – 200
За національно ю шкалою	задовільно	задовільно	добре	добре	відмінно

III. ПЕРЕЛІК ОРІЄНТОВНИХ ПИТАНЬ ДЛЯ ФВВ

1. Шрифт. Гарнітура, кегль, кернинг.
2. Типографіка. Поняття «шрифтова графіка», «мистецтво шрифту».

Види, поняття, оформлення, тренди.

3. Сутність і зміст поняття бренд. Принципи та різновиди брендінгу.
4. Визначення сутності логотипів. Класифікація.
5. Визначення айдентики/фірмового стилю. Елементи фірмового стилю.
6. Брендбук, поняття та різновиди.
7. Види, типи, особливості торгових марок.
8. Курсив. Поняття та галузь застосування.
9. Особливості використання лігатури.
10. Інтерліньяж, сфера застосування.
11. Параметри шрифту.
12. Визначення товарного знаку.
13. Дизайн. Класифікація, види.
14. Процес компоновання текстових і графічних об'єктів для створення сторінок. Поняття, види, класифікація верстки.
15. Види поліграфічної продукції.
16. Функції обкладинки.
17. Виникнення книгодрукування в Європі.
18. Книгодрукарні Україні.
19. Форзац та його види, характер оформлення, призначення.
20. Види друку книг.
21. Верстка книг. Визначення шмуцтитула.
22. Дизайн книг. Види друку, їх переваги та сфери застосування.
23. Види рукописів.
24. Першодруки. Визначення «інкунабули».
25. Функція суперобкладинки.

26. Створення конструкції, оздоблення, типографіки та макету книг.
27. Принцип організації композиції.
28. Зорове сприйняття руху, стрімкості форм.
29. Глибина різкозображуємого простору.
30. Типи файлів.
31. Типу друку.
32. Естамп. Види, історія, техніка виконання.
33. Пікселізація зображень при збільшені масштабу.
34. Масштаб відображення в програмі Adobe Photoshop.
35. Рівномірне чергування розмірних елементів.
36. Характеристика розподілу інтенсивності випромінення джерела світла.
37. Режим швидкої маски в програмі Adobe Photoshop.
38. Основні способи змішення кольорів.
39. Застосування компонентів основних кольорів в моделях CMYK.
40. Особливості розташування основних бібліографічних даних книги, прізвище автора, назва видання, найменування видавництва, місце та рік видання.
41. Призначення растрового графічного редактора.
42. Застосування компонентів основних кольорів в моделях RGB.
43. Палітра програми Adobe Photoshop.
44. Види симетрії.
45. Різновиди друку.
46. Принцип організації композиції.
47. Масштаб відображення в програмі Adobe Photoshop.

IV. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : ArtHuss, 2022. 256 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. посіб. 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. Лаптон Е., Коул Філіпс Дж. Графічний дизайн: нові основи. Київ : ArtHuss, 2020. 262 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. Пічкур М.О. Теорія і практика композиції: навч. посібн. Харків : ПромАрт, 2021. 248 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. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. Київ: ArtHuss, 2019. 296 с.
19. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів. 2019. 318 с.
20. Lghtroom tutorials. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/lightroom-cc/tutorials.html>
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.