

Приложение № 6
УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
АНО ВО «Универсальный
Университет»
№15012026/ПК-1 от 15.01.2026

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ

Творческое вступительное испытание (собеседование)

для поступающих на программы бакалавриата по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Двухмерная графика:
анимация, концепт-арт, комиксы», «Трехмерная графика: игры, визуальные
эффекты, анимация»

на платной основе

Москва

1. Пояснительная записка

Пояснительная записка

Вступительное испытание проводится в форме собеседования и направлено на выявление творческих способностей поступающего, его умения формулировать и аргументированно представлять собственные идеи, а также уровня мотивации к обучению и готовности к освоению образовательной программы.

В ходе собеседования поступающий представляет и обсуждает ранее подготовленное творческое портфолио, объясняет процесс создания представленных работ и отвечает на вопросы членов экзаменационной комиссии. Оценивание собеседования осуществляется отдельно от оценивания творческого вступительного испытания (портфолио).

Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение вступительного испытания, – 40 баллов.

Формат вступительного испытания: собеседование поступающего с членами экзаменационной комиссии с обсуждением представленного творческого портфолио. Собеседование проводится на английском языке. Продолжительность собеседования составляет 20–30 минут.

Вступительное испытание проводится дистанционно с использованием платформы Zoom либо очно в аудитории АНО ВО «Универсальный Университет» в соответствии с расписанием приемной кампании.

Поступающий участвует во вступительном испытании в соответствии с информацией, направленной приемной комиссией, и предъявляет документ, удостоверяющий личность. Университет идентифицирует поступающего путем сопоставления лица поступающего с документом, удостоверяющим личность.

Иностранцы поступающие могут представить документ, удостоверяющий личность, выданный государством, гражданами которого они являются.

Во время проведения вступительного испытания поступающему запрещается разговаривать с кем-либо, кроме членов экзаменационной комиссии и менеджера приемной комиссии, пользоваться справочными материалами, книгами, интернетом, мобильными телефонами, планшетами, наушниками, дополнительным компьютерным оборудованием и иными средствами связи, за исключением оборудования, непосредственно используемого для прохождения вступительного испытания.

2. Критерии оценивания

Собеседование оценивается по каждому из следующих критериев от 0 до 20 баллов:

1. Умение эффективно общаться и аргументировать свою позицию.
2. Уровень понимания тем, предложенных к обсуждению на собеседовании.
3. Понимание специфики компьютерной графики, анимации и визуального сторителлинга.
4. Мотивация к обучению и профессиональному развитию в сфере графики и цифровых медиа.
5. Способность к рефлексии и анализу собственных творческих решений.

Максимальное количество баллов за вступительное испытание – 100 баллов.

3. Содержание программы

Собеседование проводится в формате беседы с членами экзаменационной комиссии, которые предварительно знакомятся с творческим портфолио поступающего.

В ходе собеседования поступающий должен быть готов рассказать о своей практике, процессе работы, опыте, интересах и целях, ожиданиях от обучения на образовательной программе, а также о влиянии современной визуальной культуры, анимации, компьютерной графики, комиксов или игровой индустрии на его творческие интересы.

Поступающий должен быть готов обсудить собственные творческие проекты и визуальные работы, рассказать о процессе их создания, источниках вдохновения, используемых техниках и принятых творческих решениях.

Члены экзаменационной комиссии могут задать поступающему вопросы, связанные с его образовательным и творческим опытом, пониманием выбранного направления обучения и профессиональными планами.

Примерный перечень вопросов и тем для беседы

- Опыт обучения в области графики, анимации, концепт-арта, разработки игр или других направлений цифрового искусства, включая курсы, студии, интенсивы или самостоятельную практику.
- Образовательные цели поступающего и ожидания от обучения на программе бакалавриата.
- Причины выбора профиля «Двухмерная графика: анимация, концепт-арт, комиксы» или «Трехмерная графика: игры, визуальные эффекты, анимация».
- Художники, иллюстраторы, аниматоры, игровые проекты, студии или другие профессиональные ориентиры, которые важны для поступающего.
- Способы получения информации о современной индустрии анимации, игр, компьютерной графики и цифровых медиа.
- Анализ одного из собственных проектов: идея, процесс создания, трудности и принятые решения.
- Профессиональные цели поступающего.
- Творческие интересы или увлечения поступающего, в том числе за пределами выбранной области.
- Вопросы поступающего к экзаменационной комиссии.