

УТВЕРЖДЕНО:
Решением Ученого совета
Автономной некоммерческой организации
высшего образования
«Институт современного искусства»

УТВЕРЖДАЮ:
Ректор Автономной некоммерческой
организации высшего образования
«Институт современного искусства»
И.Н. СУХОЛЕТ

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ВСТУПИТЕЛЬНОГО
ИСПЫТАНИЯ
(СОБЕСЕДОВАНИЕ)**

для поступающих на 1-й курс обучения по программе
бакалавриата

54.03.01 ДИЗАЙН

«Проектный менеджмент в дизайне»

Программа разработана кафедрой «Менеджмента в сфере
культуры и искусства»

Поступающие на образовательную программу бакалавриата 54.03.01. «Дизайн» (профиль «Проектный менеджмент в дизайне») проходят два вида дополнительных вступительных испытаний:

- 1) творческое вступительное испытание – экзамен по композиции
- 2) профессиональное вступительное испытание – собеседование - коллоквиум.

Вступительные испытания проводятся в один день.

Каждое испытание оценивается отдельно, по результатам дополнительных вступительных испытаний поступающий получает две оценки по 100-балльной шкале.

Цель собеседования

Собеседование проводится с целью определить ценностные ориентиры поступающего при выборе направления подготовки, правильность понимания сути выбранного направления подготовки, склонности к овладению профессионально-важными качествами.

Форма проведения и содержание

Собеседование проводится устно в форме индивидуальной беседы. Продолжительность коллоквиума – до 20 минут. Поступающему в режиме свободного интервью может быть предложено ответить на вопросы следующего содержания:

- Назовите три личных качества, которые делают вас хорошим кандидатом в менеджеры, и одно, которое вам в себе мешает. Как вы работаете с последним?
- Кто из известных российских или зарубежных арт-менеджеров, продюсеров, директоров учреждений культуры вас вдохновляет? Почему именно он/она?
- Опишите ваш идеальный карьерный путь. Где вы видите себя через 5 и 10 лет после выпуска?
- Какой ваш личный опыт (даже неформальный) связан с культурой и управлением? (Волонтерство, школьный театр, собственный блог, организация события).
- Назовите самое яркое культурное событие в нашем городе/стране за последний год. Проанализируйте его успех/провал с точки зрения менеджмента.
- Что вы читаете о культуре и менеджменте? Какие профессиональные ресурсы, журналы, каналы вы отслеживаете?

–Что для вас значит «профессиональный успех» в этой сфере? Приведите пример человека, который, по вашему мнению, его достиг.

–Чем управление дизайн-проектом (например, разработка фирменного стиля) принципиально отличается от управления IT-проектом? Назовите 3 ключевые особенности, связанные со спецификой творческого продукта и клиентских ожиданий.

–Что такое «дизайн-мышление» с точки зрения проектного менеджера? Как вы объединяете его этапы (эмпатия, фокусировка, идея, прототип, тест) в реалистичный план проекта с дедлайнами и бюджетом?

–Конфликт в команде: арт-директор настаивает на сложной в реализации, но гениальной визуальной идее, а ведущий дизайнер говорит, что это технически невозможно в срок. Вы – руководитель проекта. Ваши действия?

–Как вы мотивируете дизайнеров, которые находятся в состоянии «творческого кризиса» и горят сроки?

–Дизайнер серьезно заболел в середине проекта. Как перераспределить нагрузку, сообщить клиенту о сдвиге сроков и минимизировать ущерб для проекта?»

–Приведите пример (из жизни, учебы, хобби), когда вы выступали в роли организатора или менеджера для достижения творческого результата. Что было самым сложным и чему вы научились?

–Почему вы хотите стать именно проектным менеджером в дизайне, а не дизайнером или менеджером в другой сфере?

–Представьте, что вы создаете свою дизайн-студию. Опишите вашу идеальную проектную команду из 5 человек. Какие роли будут ключевыми и как вы будете выстраивать процессы?

–Какие три навыка, по вашему мнению, являются критически важными для проектного менеджера в дизайне сегодня, а какие три – устаревают? (Например: знание графических редакторов или умение вести переговоры; жесткий контроль сроков или гибкое планирование).

Методические рекомендации по подготовке к собеседованию

Для подготовки к собеседованию, поступающему следует:

–Знать теоретические основы дизайна, его виды, основные этапы дизайн-проекта, базовую экономику.

– Уметь работать с информацией и коммуницировать, считать и планировать, разбираться в инструментах дизайнера, презентовать и защищать идеи.

– Иметь представление о своей роли в проекте, о дизайн-процессе как об исследовании, о результате, балансе творчество-бизнес (понимать, что дизайн-проект – это всегда компромисс между идеальным решением, сроками и бюджетом, уметь аргументировать стоимость работы дизайнера, объясняя ценность, которую он создает).

–Иметь навыки вербального общения с аудиторией, публично говорить, высказывать свое мнение, аргументировать свою точку зрения.

Критерии и шкала оценивания результатов коллоквиума

По результатам собеседования выставляется одна общая оценка по 100-балльной шкале, порог положительной оценки – 50 баллов.

Оценка проводится по следующим основным критериям:

–Знание сущности понятий, представленных в вопросе. Умение определить эти понятия, сформулировать определения, используя общепрофессиональную и специальную лексику.

–Умение логически построить свой ответ; изложить материал по плану. Способность

дать развернутый аргументированный ответ.

– Умение иллюстрировать суждения примерами из отечественной и мировой практики, демонстрировать профессиональный кругозор.

Чтобы получить высокую оценку на собеседовании, поступающий должен полно, правильно с учётом современной теории излагать содержание вопроса, показать знание дополнительной литературы.

Оценка по пятибалльной шкале, соответствие в баллах	Критерии выставления оценки
«Отлично» 85 - 100	Поступающий продемонстрировал отличное знание рассматриваемого вопроса, с совершенно незначительными неточностями
«Хорошо» 70 - 84	Поступающий продемонстрировал хорошее знание рассматриваемого вопроса, но с некоторыми неточностями
«Удовлетворительно» 50 - 70	Поступающий имеет самое общее представление о рассматриваемом вопросе, отвечающее лишь минимальным требованиям
«Неудовлетворительно» до 49	Поступающий не знает значительной части материала программы. Не ориентируется в материале. Не владеет логикой ответа на вопрос. Отвечает на дополнительные вопросы не полно.

Окончательное решение по количеству выставляемых баллов принимается на закрытом заседании предметной экзаменационной комиссии простым большинством голосов состава комиссии. При равном числе голосов председатель комиссии обладает правом решающего голоса.

Список рекомендуемой литературы:

1. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе. – М.: Манн. Иванов и Фербер. – 2019. – 256 с.
2. Демарко Т. Deadline. Роман об управлении проектами. – 2017. – 336 с.
3. Курумчина, А.Э. Социокультурные коммуникации. Проекты социальных трансформаций и всемирные выставки. – Москва: Издательство Юрайт, 2025. – 101 с.
4. Монтейро М. Дизайн — это работа. О том, кто, как и за сколько создает дизайн. – М.: Манн. Иванов и Фербер. – 2013. – 176 с.
5. Рис Э. Бизнес с нуля. Метод Lean Startup. – Издательство: Альпина Паблишер. – 2022. – 256 с.
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А.Н. Лаврентьева. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2025. – 215 с.

