

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи

Віктор ЛОПАТОВСЬКИЙ

18 квітня 2025 р.

ПРОГРАМА ФАХОВОГО ІСПИТУ

для вступу на навчання для здобуття ступеня вищої освіти «магістр» на основі
раніше здобутого ступеня вищої освіти бакалавра, магістра (освітньо-
кваліфікаційного рівня спеціаліста)

Галузь знань: В – Культура, мистецтво та гуманітарні науки

Спеціальність: В2 – Дизайн

Освітня програма: Графічний дизайн

Схвалено на засіданні кафедри
протокол №9 від 11 квітня 2025 р.

Зав. кафедри

Ельвіра БАЗИЛЮК

Гарант ОП

Ельвіра БАЗИЛЮК

Програма розглянута та схвалена на засіданні вченої ради
факультету технологій та дизайну
протокол № 8 від 18 квітня 2025 р.

Голова вченої ради факультету

Тетяна ІВАНІШЕНА

Хмельницький – 2025

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Для навчання на освітній програмі «Графічний дизайн» другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності В2 – «Дизайн» можуть вступати особи, які вже отримали ступень вищої освіти бакалавра, магістра або освітньо-кваліфікаційного рівня спеціаліста.

Мета вступного фахового іспиту полягає у перевірці здатності до опанування освітньої програми магістерського рівня вищої освіти на основі здобутих раніше компетентностей.

Іспит спрямований на комплексну перевірку знань з таких освітніх компонентів: «Рисунок», «Пластична анатомія», «Кольорознавство», «Основи композиції», «Шрифти», «Художнє проектування дизайн-об'єктів», «Технічне проектування дизайн-об'єктів», «Комп'ютерна дизайн-графіка», «Комп'ютерне проектування», «Проектна графіка», «Фотографіка».

2. ТЕХНОЛОГІЯ ПРОВЕДЕННЯ ФАХОВОГО ІСПИТУ.

Фаховий іспит складається з двох видів завдань: комп'ютерного тестування та виконання проектного завдання.

Тестування передбачає оцінювання теоретичних знань з освітніх компонентів: «Основи композиції», «Кольорознавство», «Комп'ютерна графіка», «Комп'ютерне проектування», «Шрифти», «Пластична анатомія», «Художнє проектування дизайн-об'єктів», «Технічне проектування дизайн-об'єктів», «Фотографіка».

Проектне завдання спрямоване на оцінювання практичних навичок з освітніх компонентів «Рисунок», «Кольорознавство», «Основи композиції», «Проектна графіка», «Шрифти», «Художнє проектування дизайн-об'єктів».

Проведення фахового іспиту триває 180 хвилин, з яких на тестування відводиться 30 хвилин і 150 хвилин на виконання проектного завдання. Спочатку вступник проходить тестування з теоретичних питань, після цього переходить в іншу аудиторію і отримує проектне завдання.

2.1. Технологія проведення тестування

Тестування з теоретичних питань проводиться в аудиторіях Хмельницького національного університету із комп'ютерною обробкою результатів. Система проведення вступних іспитів є оригінальною розробкою ХНУ і захищена свідоцтвом про авторське право № 39534 від 08.08.2011 р. Вона розроблена на підставі таких документів: Закону України «Про вищу освіту», «Положення про приймальну комісію ХНУ», Порядку прийому до вищих навчальних закладів України та Правил прийому до Хмельницького національного університету.

Основні положення системи тестування із комп'ютерною обробкою результатів викладені нижче. Бази даних тестових завдань створюються для всіх

дисциплін, з яких проводиться тестування, щорічно поповнюються і вдосконалюються.

Бази даних тестових завдань або навчальні програми, за якими вони створені, є відкритими. Університет щорічно оприлюднює їх у паперовому або в електронному вигляді.

Відповідальність за зміст і якість тестових завдань покладається на завідувача випускової кафедри та гаранта освітньої програми.

Для автоматизованого формування білетів використовують комплекс комп'ютерних програм, які компонують бази даних тестових завдань з кожної дисципліни, формують екзаменаційні білети за допомогою випадкової вибірки та роздруковують їх.

Екзаменаційні білети, що включають тестові завдання, формують і тиражують комп'ютерними засобами перед початком тестування. Білет містить 25 тестових завдань. Сформовані білети засвідчуються печаткою приймальної комісії.

Номер кожного екзаменаційного білета збігається з номером талона відповідей, який додається до нього.

Організація автоматизованого формування комплекту екзаменаційних білетів до вступних іспитів, контроль за ним покладається на відповідального секретаря Приймальної комісії або його заступника.

Тестування проводиться відповідно до розкладу в аудиторіях, що обладнані необхідними технічними засобами.

Пропуск вступників до аудиторії тестування проводить відповідальний секретар ПК та його заступники. При цьому перевіряється паспорт та перепустка, у якій вказана особа вступника, дата і час тестування.

Кожний учасник тестування витягує номер, який вказує його місце в аудиторії. Всі місця за столами пронумеровані.

В аудиторії тестування дозволяється присутність громадських спостерігачів (у т.ч. з числа батьків вступників).

Вступникам видаються титульні листи і проводиться роз'яснення щодо їх заповнення.

Після розміщення учасників тестування в аудиторії вступники особисто вибирають екзаменаційні білети, що розкладені на столі.

Після отримання екзаменаційних білетів вступники працюють над розв'язанням тестових завдань протягом встановленого часу.

Талони відповідей надаються кожному вступнику в одному екземплярі. Забороняється видача вступнику другого талона. Талон відповідей заповнюється вступником відповідно до роз'яснення щодо їх заповнення.

Після закінчення роботи над тестами, або добігання до кінця часу, відведеного на тестування, вступники здають підписані роботи разом з талонами відповідей, які до початку сканування знаходяться на столі екзаменатора.

Сканування талонів відповідей починається після здачі робіт всіма вступниками у їх присутності. Процес сканування талонів відповідей демонструється за допомогою проектору на великому екрані.

Після закінчення сканування та комп'ютерної обробки талонів відповідей результати тестування демонструються на екрані у вигляді екзаменаційної відомості, в якій відсутні прізвища вступників, а є лише номер екзаменаційного

білета. Далі персонал приймальної комісії вносить в комп'ютер інформацію про відповідність номера екзаменаційного білета прізвищу вступника. На екрані демонструється екзаменаційна відомість з прізвищами вступників, яка роздруковується і завіряється відповідальним секретарем приймальної комісії.

Критерії оцінювання та фахового іспиту особливості переведення кількості правильних відповідей у 200-бальну шкалу затверджуються на засіданні Приймальної комісії та наводяться в додатку до Правил прийому.

2.2. Технологія проведення проєктної частини іспиту

Проектні завдання виконуються в аудиторіях Хмельницького національного університету (ХНУ) ручними техніками на аркушах формату А3 та А4. Для виконання проєктних завдань вступник може використовувати будь-які наявні в нього олівці, та/або фарби, та/або маркери чи інші інструменти для ескізування. Абітурієнт повинен мати з собою необхідні матеріали та засоби, якими планує користуватися для виконання ручних ескізів: графітні олівці різних ступенів твердості і м'якості, підтесувальник, гумку для стирання, фарби, та/або маркери, та/або кольорові олівці тощо. Папір регламентованого формату абітурієнту видають перед початком виконання проєктного завдання. На аркуші формату А3 наводяться пошукові ескізи та підбір кольорів. На аркуші формату А4 виконується фінальний варіант завдання в кольорі. До проєкту вступник має надати короткий опис концепції логотипу.

Опис типового проєктного завдання

1. Для тематичного свята, відповідно до отриманого завдання (наприклад: День вареників, Фест мемів, Фестиваль вуличної української кухні тощо), розробити логотип (шрифтовий, графічний або комбінований). Проєкт має містити пошукові ескізи, які виконуються на папері формату А3. Серед розроблених варіантів логотипу обрати один провідний і опрацювати його детально в кольорі. Для передачі кольору можна використовувати такі інструменти: акварель, гуаш, акрил, кольорові олівці тощо. Кінцевий варіант логотипу виконується на папері формату А4. Описати власну концепцію.

3. ПЕРЕЛІК ОСВІТНІХ КОМПОНЕНТІВ (НАВЧАЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН), НА БАЗІ ЯКИХ СКЛАДАЄТЬСЯ ІСПИТ

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ

Поняття композиції. Системний підхід до проєктування дизайн-об'єктів. Загальна характеристика композиційних елементів, принципів та засобів зв'язку. Закони композиції. Лінія, крапка, пляма. Площина, об'єм, колір та силует. Форма, прийоми її візуального підкреслення та руйнації. Модуль і рапорт. Симетрія та асиметрія. Статичний і динамічний ефекти в композиції. Ритми в композиції. Тотожність, нюанс і контраст. Проєктування композиційного центру. Пропорційність та співрозмірність частин і цілого в композиції. Гармонія в композиції.

Перелік джерел посилання:

1. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль./ Синєпупова Н. – Київ: ArtHuss, 2019. – 240 с.
2. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми. / Йоганнес Іттен., 2021. – 136 с.
3. Отт Д. 1000 ідей поєднування кольорів. Барвистий путівник по взаємодії відтінків / Дженніфер Отт. – К: ArtHuss, 2022. – 288 с.

РИСУНОК

Академічний рисунок натюрморту з геометричних фігур. Гіпсова архітектурна деталь симетричної та асиметричної форми. Рисунок натюрморту в інтер'єрі за зібраними з натури матеріалами. Рисунок голови людини з гіпсових зразків та з живої натури. Рисунок екорше фігури людини в трьох поворотах. Рисунок оголеної фігури людини з гіпсових моделей та з живої натури. Рисунок одягненої фігури людини та багатофігурної постановки. Композиційно-графічні засоби виразності в проєктуванні. Застосування різних технік графічної подачі відповідно до образного рішення заданого об'єкта проєктування. Виконання нарисів. Аналіз та розвиток проєктної ідеї. Організація та проведення пошуку стильового рішення презентації дизайн-проєкту.

Перелік джерел посилання:

1. Лі М. Основи академічного навчального малюнка. Київ : Нова книга, 2023. – 480 с.
2. Все про малювання: техніки, уроки і поради для художників-початківців. Київ. КМ-Букс, 2021. – 240 с.
3. Туманов І.М. Рисунок. Живопис. Скульптура: теоретико-методологічні основи комплексного навчання. Львів : Аверс, 2010. – 496 с.
4. Луміс Е. Як досягти успіху в рисунку. Київ. ArtHuss, 2025. – 160с.
5. Іттен Й. Елементи образотворчого мистецтва: Навчальне видання щоденника/ Йоганнес Іттен. – К: ArtHuss, 2023. – 168 с

ПЛАСТИЧНА АНАТОМІЯ

Основні поняття та термінологія. Остеологія. Будова черепа та скелета людини. Міологія. Будова і форма м'язів людини. Характеристика м'язів різних частин тіла людини. Пропорції чоловічих, жіночих та дитячих фігур. Канони.

Перелік джерел посилання:

1. Коляденко Г.І. Анатомія людини : Підручник. – 4-те вид. – К. : Либідь, 2007. – 384 с.
2. Луміс Е. Рисуємо голови та руки / Ендрю Луміс. – К: ArtHuss, 2024. – 156 с
3. Лі М. Основи навчального академічного рисунка / Микола Лі – 2018, 480с.
4. Амін Дж. Анатомія для художників / Джахірул Амін – К: ArtHuss, 2022. – 304 с

КОЛЬОРОЗНАВСТВО

Колір як об'єкт дослідження. Фізичні властивості кольору. Класифікація кольорів. Основні характеристики кольору. Колірний зір. Змішування кольорів. Сприйняття кольору. Колірна гармонія. Значення та особливості використання у різних народів та у різні епохи.

Перелік джерел посилання:

1. Печенюк Т.В. Кольорознавство: підручник/ Т.В.Печенюк.- К.: Вид-во «Грані - Т» 2009. – 192 с.
2. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва / Йоганнес Іттен. – К: ArtHuss, 2022. – 96 с
3. Іттен Й. Мистецтво кольору + Елементи образотворчого мистецтва/ Йоганнес Іттен. – К: ArtHuss, 2022. – 96 с
4. Отт Д. 1000 ідей поєднування кольорів. Барвистий путівник по взаємодії відтінків / Дженніфер Отт. – К: ArtHuss, 2022. – 288 с.
5. Альберс Й. Взаємодія кольору / Йозеф Альберс – К: ArtHuss, 2024. – 208 с.

ПРОЄКТНА ГРАФІКА

Композиційно-графічні засоби виразності в проєктуванні. Застосування різних технік графічної подачі відповідно до образного рішення заданого об'єкта проєктування. Виконання нарисів. Організація та проведення пошуку стильового рішення презентації дизайн-проєкту. Принципи створення об'єктів дизайну та його графічного відображення з використанням композиційних та образно-пластичних засобів проєктування та графіки. Використання комп'ютерних

технологій при графічній подачі дизайн-проекту. Методи пошуку індивідуального стилю відображення дизайн-проекту.

Перелік джерел посилання:

1. Хеллер С. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. / С.Хеллер, С.Кваст.— К. : ArtHuss, 2019. – 176 с.
2. Szkutnicka B. Technical Drawing for Fashion / Basia Szkutnicka. – Laurence King, 2016. – 256 с

КОМП'ЮТЕРНА ДИЗАЙН-ГРАФІКА

Загальні терміни і поняття комп'ютерної графіки. Методи і засоби комп'ютерної графіки. Колірні моделі. Растрова графіка. Векторна графіка. Основи створення векторних графічних об'єктів. Градієнти. Методи створення та коригування художніх об'єктів. Ефекти. Робота з текстом. Створення конкурентоспроможної графічної продукції. Представлення візуальних презентацій дизайн-об'єктів. Види та форми представлення зображень на зовнішніх носіях. Експорт та імпорт файлів.

Перелік джерел посилання:

1. Глібко О. А. К. С. Голотенко. Комп'ютерна графіка. Створення та редагування растрових зображень: навч. посіб. В.– Харків : ТОВ «ПланетаПрінт», 2020. 294 с.
2. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. / М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков. – К.: Центр учбової літератури, 2019. 346с.
3. Василюк А. С. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник / А. С. Василюк, Н. І. Мельникова. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2016. 308 с.
4. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник / О.О. Власій, О.М.Дудка. – Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2021. 72 с.
5. Тменова, Н. П. Комп'ютерна графіка: навчально–методичний посібник / Н.П. Тменова. – Київ : КНУ ім. Т. Шевченка, 2019. 111 с.
6. Посібник користувача Adobe Photoshop [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
8. Посібник користувача Adobe Illustrator [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
10. Посібник користувача Blender [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://docs.blender.org/manual/uk/latest/>

КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЄКТУВАННЯ

Інтерфейс програми Adobe InDesign. Інструменти верстки багатосторінкових видань. Стилі тексту. Інтерактивні функції. Основи роботи у програмі Figma.

Інструменти для роботи з текстом та типографікою у програмі Figma. Інструменти для створення інтерфейсів у програмі Figma. Вебдизайн у програмі Figma. Прототипи і анімація у програмі Figma.

Перелік джерел посилання:

1. Посібник користувача InDesign [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://helpx.adobe.com/ua/indesign/user-guide.html>
2. Найкращі практики Figma [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.figma.com/best-practices/>

ШРИФТИ

Класифікація шрифтів, характеристика шрифтів, основні ознаки шрифтів, історія розвитку шрифту та писемності. Готичне письмо. Гуманістичне письмо. Вплив гарнітури на читабельність тексту. Стилзація слова. Шрифтові композиції, шрифтові плакати. Будова символу, будова шрифту. Вивчення родин шрифтів та гарнітур. Правила поєднання шрифтів у форматі. Створення авторських шрифтів та шрифтових композицій: монограма, леттеринг, шрифтовий дизайн, шрифтове оздоблення

Перелік джерел посилання:

1. Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад / Шон Адамс, Пітер Доусон, Джон Фостер, Тоні Седон. – К: ArtHuss, 2025. – 384с.
2. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів / Володимир Лесняк. – К: ArtHuss, 2020. – 160с.
3. Бережна О. Б. Типографіка [Електронний ресурс] : навчальний посібник / О. Б. Бережна, Т. Ю. Андрющенко. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. – 125 с. URL.: <http://repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/26377/1/2021-%D0%91%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%BD%D0%B0%20%D0%9E%20%D0%91%2C%20%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D1%8E%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%A2%20%D0%AE.pdf>

ТЕХНІЧНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙН-ОБ'ЄКТІВ

Типографіка і основні принципи дизайну поліграфічної продукції. Шрифтове оформлення текстів. Інструменти організації текстової сторінки. Модульні сітки та ієрархія засобів інформації. Конструктивні елементи дизайну. Правила типографа. Типові типографічні помилки. Книжкові видання та їх споживчі властивості. Верстка і дизайн книг. Особливості верстки періодичних видань. Особливості оформлення дитячих видань. До- та післядрукарські процеси виготовлення поліграфічної продукції.

Перелік джерел посилання:

1. Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад / Шон Адамс, Пітер Доусон, Джон Фостер, Тоні Седон. – К: ArtHuss, 2025. – 384с.
- Назаркевич М. А., Лотошинська Н. Д. Типографіка та редагування. Навчальний посібник. / М.А.Назаркевич, Н.Д.Лотошинська. – Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2025. – 384 с.
2. Мюллер-Брокманн Й. Сіткові системи в графічному дизайні / Йозеф Мюллер-Брокманн. – К: ArtHuss, 2025. – 178с.
3. Бережна О. Б. Типографіка [Електронний ресурс] : навчальний посібник / О. Б. Бережна, Т. Ю. Андрющенко. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. – 125 с. URL.: <http://repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/26377/1/2021-%D0%91%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%BD%D0%B0%20%D0%9E%20%D0%91%2C%20%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D1%8E%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%A2%20%D0%AE.pdf>
4. Тимошик М. С. Художнє редагування: теоретичні та практичні аспекти – К.: Наша культура і наука, 2012. – 38 с. URL: <https://studfile.net/preview/6329478/>
5. Тимошик М. С. Технічне редагування: теоретичні та практичні аспекти – К.: Наша культура і наука, 2012. – 32 с. URL: <https://studfile.net/preview/6329489/>

ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙН-ОБ'ЄКТІВ

Етапи проєктування в графічному дизайні. Стилi в графічному дизайні. Модульні сітки. Символ, знак, ікона. Піктограми. Логотип. Товарний знак. Дизайн календарів. Фірмовий стиль. Суперграфіка.

Перелік джерел посилання:

1. Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад / Шон Адамс, Пітер Доусон, Джон Фостер, Тоні Седон. – К: ArtHuss, 2025. – 384с.
2. Вайт А.В. Основи графічного дизайну / Алекс В. Вайт. – К: ArtHuss, 2023. – 232с.
3. Лаптон Е., Філіпс Дж.К. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. – К: ArtHuss, 2020. – 262с.
4. Ейрі Д. Лого Дизайн Любов: Посібник зі створення довершеної айдентики бренду / Девід Ейрі. – К: ArtHuss, 2024. – 232с.
5. Хеллер С. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. / С.Хеллер, С.Кваст.– К. : ArtHuss, 2019. – 176 с.

ФОТОГРАФІКА

Історія виникнення та становлення фотографії та загальний принцип роботи фотокамери. Експозиція, її роль та способи керування нею. Жанри фотографії. Світло у фотографії. Композиція кадру. Робота з фотознімками у форматі RAW. Художня обробка фотографій інструментами Adobe Photoshop.

Перелік джерел посилання:

1. Сміт І.Г. Коротка історія фотографії. Ключові жанри, роботи, теми і техніки. Видавництво Старого Лева, 2021. 224 с.
2. Білз Ф. Сторітелінг у фотографії. Воркшоп: п'ять кроків до створення незабутніх світлин / Фінн Білз, пер. з англ. Я. Босак. Київ: ArtHuss, 2021. 176 с.
3. Ворнер Марієн М. 100 ідей, що змінили фотографію / пер. з англ. В. Колодій. Київ: ArtHuss, 2023. 224 с.
4. Керол Г. Фотографи про фотографію: як вони бачать, думають і фотографують / пер. з англ. М. Косенко. Київ: ArtHuss, 2023. 128 с.

4. ПЕРЕВЕДЕННЯ ТЕСТОВИХ БАЛІВ

Оцінка з фахового випробування розраховується за формулою:

$$Б = Т * К_t + П * К_p,$$

де Б – оцінка, бали;

Т – бали за відповіді на тестові запитання;

К_т – коефіцієнт вагомості для тестових завдань, К_т=0,5;

П – бали за проєктне завдання;

К_п – коефіцієнт вагомості для проєктного завдання, К_п=0,5.

Кожен екзаменаційний білет включає **25 тестових** завдань, кожне із яких оцінюється одним балом, і **одне проєктне** завдання.

Таблиця переведення правильних відповідей *тестових завдань* у 200-бальну шкалу, наведена нижче (таблиця 1).

Таблиця 1 – Таблиця переведення тестових балів (правильних відповідей) тесту з фахового іспиту при вступі на ОС «Магістр», що проводяться в Хмельницькому національному університеті до шкали 100–200 для вступу на освітню програму «Графічний дизайн»

Кількість тестових балів (правильних відповідей)*	Бал за шкалою 100–200	Кількість тестових балів (правильних відповідей)*	Бал за шкалою 100–200
1-4	Не складено	15	150
5	100	16	155
6	105	17	160
7	110	18	165

8	115	19	170
9	120	20	175
10	125	21	180
11	130	22	185
12	135	23	190
13	140	24	195
14	145	25	200

* усі білети містять 25 питань з однією правильною відповіддю.

Проектне завдання оцінюється за 200-бальною шкалою, з яких:

- за повноту виконання проєкту і якість оформлення (пошукові ескізи, чорно-білий варіант логотипу, логотип в кольорі, спрощений варіант логотипу, опис концепції, якість оформлення) – від 0 до 100 балів,
- за якість проєктних рішень (композиційна досконалість, стилістична єдність, змістовність тощо) – від 0 до 100 балів.

Критерії оцінювання проєктного завдання наведені в таблиці 2.

Таблиця 2 – Критерії оцінювання проєктного завдання

Критерій	Деталізація підкритерія	Кількість балів
Повнота виконання завдання		
Обсяг пошукового етапу	Кількість розроблених пошукових варіантів логотипу: • 1 варіант • 2 варіанти • 3 варіанти • Кожен наступний додатковий варіант +3 бали	0 2 5 8-20
Чорно-біле рішення провідного варіанту логотипу	Подання провідного варіанту логотипу в чорно-білій гамі.	0-20
Кінцевий варіант логотипу в кольорі	Логотип в кольорі	0-20
Альтернативний (спрощений) логотип	Представлено прощений логотип, який відповідає основному; логотип придатний для розміщення на малих площах	0-10
Презентація концепції (стилий опис) логотипу	Короткий опис концепції (до 50 слів)	0-20
Якість оформлення роботи	Якість ескізу, охайність, завершеність подання	0-10
Якість проєктних рішень		
Ідея та креативність	Відповідність сучасним тенденціям, оригінальність ідей, осмисленість поданої теми	0-25
Відповідність темі та цільовій аудиторії (ЦА)	Враховує ЦА, тематику і формат заходу	0-20
Обґрунтування концепції	Змістовний опис задуму, зрозумілість ідеї	0-15

Композиційна грамотність і візуальна виразність	Естетичність, дотриманість співвідношень і пропорцій, виділення головного і другорядного, наявність композиційного центру	0-15
Типографіка та графічна мова	Якість роботи з шрифтами, піктограмами	0-10
Колірна гармонія	Грамотно підібрана кольорова гама	0-5
Авторський графічний стиль	Візуальна передачі ідеї авторською технікою	0-5
Унікальність*	Робота <i>вражає</i> нестандартним рішенням	0-5

* - стосується цілісного сприйняття роботи, яка вражає креативним нетиповим підходом, зрілістю концептуальних рішень.