

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

**Приймальною комісією**

Харківська державна академія  
дизайну і мистецтв

« 31 » березня 2026 р.,

протокол № 1

В.о. голови приймальної комісії  
Владислав КУТАТЕЛАДЗЕ



**ПРОГРАМА ТВОРЧОГО КОНКУРСУ**

**для вступу на перший (бакалаврський) рівень вищої освіти  
зі спеціальності В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво,  
галузі знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки  
освітньо-професійна програма: «Анімація»  
(денна форма навчання)**

Харків – 2026

Завдання розраховано: на виявлення творчих здібностей та розуміння творчої діяльності в аудіовізуальному мистецтві та анімації; знань з художньої композиції, колориту, світлового рисунку в створенні предмету (персонажу) та послідовності його дії у майбутній анімації.

### **Типові умови до програмних завдань творчого конкурсу**

Творчий конкурс складається з комплексного практичного завдання фахового випробування на виявлення схильності до композиції, рисунку та живопису, яке виконується в присутності екзаменаторів у відведеному місці та у визначений час.

#### **Типове завдання**

#### **Створення образу персонажа та драматургії його дії**

Створити фантазійний образ персонажа на основі запропонованого предмета та розробити послідовність його дій для майбутнього анімаційного твору.

На аркуші А4 формату (горизонтально) зробити малюнок фантазійного персонажа, передати його характер та можливу дію (позою, жестом, деталями). На зворотному боці аркуша необхідно вказати назву чи ім'я персонажу, скласти коротку історію за участю намальованого персонажа та записати її за трьохактовою структурою: **початок** (знайомство з персонажем та ситуацією), **середина** (розвиток подій, конфлікт або дія), **фінал** (розв'язка).

Персонаж має зберігати впізнавані риси обраного предмета.

**Розмір паперу:** 297x210 мм (А4 по горизонталі).

**Кольорова гамма:** на вибір абітурієнта.

**Матеріал для виконання:** папір та графічні матеріали (олівці, гелеві ручки, маркери тощо).

#### **Методичні вимоги:**

Метою вступного випробування є виявлення та оцінювання рівня сформованості творчого, образного та асоціативного мислення абітурієнта, а також здатності до розробки персонажа на основі заданого предмета, візуалізації його характеру та побудови простої наративної структури (дії) у контексті майбутнього анімаційного твору.

#### **Методичні вимоги оцінювання творчих робіт**

- створений персонаж повинен базуватися на запропонованому предметі, зберігати його впізнавані риси та містити оригінальну авторську інтерпретацію;

- образ персонажа має бути цілісним, з чітко вираженим характером та візуальними особливостями;
- дія персонажа повинна бути зрозумілою, логічно обґрунтованою та відповідати його образу;
- історія має бути побудована за трьохактовою структурою (початок, середина, фінал) та демонструвати послідовність розвитку подій;
- текстовий опис має бути лаконічним, змістовним і таким, що розкриває ідею роботи;
- при створенні зображення необхідно враховувати основні принципи композиції (розміщення на аркуші, баланс, акценти);
- техніка виконання оцінюється з урахуванням індивідуальних можливостей абітурієнта, проте визначальним є рівень креативності та самостійності виконання.
- Запозичення (плагіат) образного рішення композиції не допускається.

При оцінюванні творчих робіт вони аналізуються з позицій виразності образу персонажа, оригінальності трансформації предмета, переконливості дії, а також логічності завершеності наративу, побудованого за трьохактовою структурою (початок, середина, фінал). Особлива увага приділяється здатності абітурієнта передати характер персонажа засобами візуальної мови та узгодженості текстової і графічної частин роботи. Рівень виконання конкурсної роботи відповідає наступній оціночній градації:

**181 – 200 балів** – «високий творчий рівень». Робота відзначається високим рівнем оригінальності у трансформації предмета в персонажа, цілісністю та виразністю образу. Персонаж має чітко виражений характер і переконливо представлений у дії. Історія логічно побудована за трьохактовою структурою, є завершеною та змістовною. Композиція зображення є продуманою та гармонійною.

**161 – 180 балів** – «достатній конструктивно-варіативний рівень». Робота відповідає темі завдання. Персонаж створений на основі предмета, проте образ або дія можуть бути розкриті не в повній мірі. Історія загалом відповідає трьохактовій структурі, але має незначні логічні або композиційні недоліки. Візуальне рішення є достатньо виразним.

**141 – 160 балів** – «середній репродуктивний рівень». Робота частково відповідає умовам завдання. Трансформація предмета у персонажа є недостатньо переконливою або поверхневою. Дія персонажа виражена слабо

або не повністю узгоджена з його образом. Історія має ознаки трьохактової структури, проте є фрагментарною або недостатньо логічною.

**125 – 140 балів** – «низький рецептивно-продуктивний рівень». Робота має обмежену відповідність темі завдання. Персонаж недостатньо опрацьований, зв'язок із вихідним предметом слабкий або формальний. Дія та історія відсутні або не відповідають вимогам трьохактової структури. Композиція та візуальне рішення потребують суттєвого доопрацювання. .

**125 балів** – мінімальний конкурсний бал для вступу на бюджетну форму навчання.

Особи, які отримали менше 125 балів за випробування можуть претендувати тільки на контрактну форму навчання.

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТВОРЧОГО КОНКУРСУ

Оцінювання творчого конкурсу здійснюється за двома критеріями:

1. Відповідність заданій темі та візуальне втілення (100 балів);
2. Рівень розробки дії персонажа та його нарративного втілення (100 балів).

Підсумкові бали складаються з суми балів, зазначених критеріїв (100+100=200).

Бали	Відповідність заданій темі та візуальне втілення	Бали	Рівень розробки дії персонажа та його нарративного втілення
90-100	Персонаж повністю відповідає темі. Оригінальна трансформація предмета, чітко виражений характер. Композиція продумана, образ гармонійний та виразний. Використані матеріали показують майстерність і креативність.	90-100	Дія персонажа логічна, переконлива та послідовна. Історія чітко побудована за трьохактовою структурою (початок, середина, фінал). Текст і малюнок узгоджені. Наявна оригінальна ідея та креативність у розвитку подій.
81-89	Персонаж відповідає темі, але деякі елементи образу чи композиції можуть бути менш опрацьовані. Збережено основні риси предмета, образ виразний.	81-89	Дія персонажа зрозуміла, але окремі моменти можуть бути не до кінця логічними. Історія має трьохактну структуру, але не всі деталі розкриті.
70-80	Персонаж частково відповідає темі. Образ та композиція мають недоліки, деталізація недостатня. Креативність помірنا.	70-80	Дія персонажа частково зрозуміла, логіка історії порушена або неповна. Текст і малюнок частково узгоджені.
61-69	Персонаж слабо відповідає темі, трансформація предмета не виразна. Композиція слабка, образ малопереконливий.	61-69	Дія персонажа не переконлива або суперечлива. Історія слабо розкрита, структура відсутня або фрагментарна. Текст і малюнок не узгоджені.

1-60	Робота не відповідає темі, персонаж не розкритий. Композиція не продумана, відсутня виразність та оригінальність.	1-60	Дія персонажа відсутня або невиразна. Наратив не побудований. Робота не демонструє логічної чи художньої завершеності.
------	---	------	--

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Іттен Й. Мистецтво кольору. Київ: ArtHuss, 2022. 96 с.
2. Арасс Д. Історії картин / Пер. з англ. Л. Флорізак К.: Видавництво ArtHuss, 150 с.
3. Престон Блер. Мальована анімація з Престоном Блером (Cartoon Animation with Preston Blair). Переклад: Олексій Пелипенко, Редакторка: Оксана Плаксій, Друк: Фамільна друкарня Huss, 2021, Видавництво: ArtHuss, Партнери видання: Projector Institute; Серія: PRJCTR-teka, 128 с. ( Мова: українська, Ілюстрації: кольорові), ISBN: 978-617-7799-95-4
4. Бойлен, А. (2021). Візуальна культура. / Пер. з англ. Г. Левів. К.: Видавництво ArtHuss, 206 с.
5. Джаннальберто Бендаці Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. – ArtHuss 2020. – 284с
6. Курінна Г.В. (2013). Сценарна майстерність на телебаченні. Драматургія Х. : ХДАК, 189 с. (<https://kmaesm.edu.ua/wp-content/uploads/2021/06/kurinna-g.-v.-2013-sczenarna-majsternist-na-telebachenni.-teledramaturgiya.pdf>)
7. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт Створення персонажів для індустрії розваг. Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх/ Переклад: Леся Коцюк, Олексій Пелипенко, Відповідальна редакторка: Оксана Плаксій, Видавництво: ArtHuss, Друк: Фамільна друкарня Huss, 2023, Партнери видання: Avtoritet Studio, Spring Comics, Ievgen Kharuk Illustration (Мова: українська), 304 с. ISBN: 978-617-8025-48-9
8. Кравцов М. Історія анімації: Як народжується мистецтво. Переклад Оксана Шуляр, Редакторка: Оксана Плаксій, 2019 Видавництво: ArtHuss Друк: Фамільна друкарня Huss, Партнери видання: Pause to Play, Linoleum, Simo Ar, 192 с. (Ілюстрації: з доповненою реальністю) ISBN: 978-617-7799-24-4
9. Снайдер Б. (2021). Врятуйте котика та інші секрети сценарної майстерності : Х.: Vivat, 2021. 240 с.
10. Сторр В. Наука сторітелінгу. Чому історії впливають на нас і як ними впливати на інших / Наш Формат 2022.

Декан факультету АВМ

Ганна Курінна