**Правительство Российской Федерации**

**Санкт-Петербургский государственный университет**

Факультет искусств

Кафедра дизайна

Парамонова Виталия Максимовна, 4 курс

Пояснительная записка

к выпускной квалификационной работе

ТЕМА:

Разработка фирменного стиля для Шахматного клуба Санкт-Петербургского государственного университета

Направление 54.03.01 “Дизайн”

квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель Т.И. Александрова

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения, доцент с возложенными обязанностями заведующего кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2018 год

СОДЕРЖАНИЕ:

***Вводная часть:***

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи
6. Практическая значимость разработки и рекомендации для дальнейшего использования

***Основные этапы работы:***

1. Анализ аналогов по теме дипломного проекта
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
5. Вывод на планируемые носители информации

***Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте***

***Список использованной литературы и интернет-ресурсов***

***Иллюстративное приложение:***

1. Аналоги
2. Эскизы
3. Реализованный проект

***Вводная часть:***

**Тема выпускной квалификационной работы**

Разработка фирменного стиля для Шахматного клуба Санкт-Петербургского государственного университета

**Основание для выполнения работы**

Темавыбрана по собственной инициативе. Идея проекта получила поддержку шахматного клуба, представители которого подтвердили актуальность данной задачи. Таким образом, данный проект имеет потенциал для дальнейшей реализации.

**Актуальность выбранной темы**

Выбранная тема является актуальной по целому ряду причин. Продуманная графическая концепция может сыграть важную роль в популяризации шахмат в университете и поможет привлечь большее внимание к шахматному клубу СПбГУ.

На данный момент Шахматный клуб СПбГУ ставит перед собой цель развивать и поддерживать интерес к шахматам среди студентов, аспирантов, преподавателей и сотрудников университета.

Шахматный клуб Института философии СПбГУ был основан основан в 2008 году, и в этом году клубу исполняется 10 лет. Проект по разработке фирменного стиля для шахматного клуба мог бы помочь в подведении итогов деятельности клуба, структурировать информацию о событиях и ключевых датах из жизни клуба, и стать отправной точкой для дальнейшего развития.

Работа Шахматного клуба включает в себя множество направлений, включая проведение лекций по теории шахматной игры; организацию шахматных турниров в СПбГУ; подготовку к соревнованиям по шахматам; участие в городских и межуниверситетских турнирах.

**Цель работы**

Разработать комплексный фирменный стиль шахматного клуба

Санкт-Петербургского государственного Университета.

**Задачи**

* разработка дизайн-брифа, определение ключевых компетенций шахматного клуба СПбГУ и формирование концепции фирменного стиля
* разработка фирменной графики
* отрисовка и обновление логотипа шахматного клуба
* разработка дизайна информационных носителей (плакаты с информацией о клубе, расписание, блокнот шахматиста, буклет)
* разработка интерьерной графики для шахматного клуба
* разработка анимационных роликов, для размещения в сети -
* разработка дизайна сувенирной продукции

**Практическая значимость разработки и рекомендации для дальнейшего использования**

Данный проект может быть частично или полностью внедрен в использование шахматным клубом университета.

***Основные этапы работы:***

**Анализ аналогов по теме дипломного проекта:**

В процессе осмысления выбранной темы, мной было просмотрено большое количество примеров реализации проектов, среди которых как проекты на шахматную тематику, так и другие различные проекты, не относящиеся к моей теме, но тем не менее подходящие по стилистической составляющей.

Выбранные мной аналоги я разделила на два типа:

1. прямые

(реализованные плакаты для шахматных чемпионских турниров, учебных лекций и семинаров)

1. стилистические

(аналоги, подходящие по цветовому решению, идейному решению и исполнению)

В качестве ведущего опорного аналога я взяла проект по созданию фирменного стиля чемпионата мира по шахматам 2018 года московского дизайн-бюро “Щука”. Этот проект вызвал множество споров и критики, из-за своей вызывающей составляющей. Заказчики хотели получить не классические шахматные картинки, а эмоциональные. Они хотели изменить представление о шахматах и привлечь аудиторию к трансляциям игр. *(приложение 1.1)*

«Мы остановились на том, что шахматы — это про игру людей, и решили проиллюстрировать их взаимоотношения и чувства в абстрактной манере.» **—** Иван Васин и Иван Величко (*Креативные директоры дизайн-студии «Щука»)*

«Мы дико рады, что эмблема вызвала такое обсуждение. Мы хотели привлечь к чемпионату внимание и смогли это сделать при помощи дизайна. Наша цель — сделать так, чтобы шахматы занимали больше места в нашей культуре, чтобы у них была своя эстетика, как у футбола, хоккея или бокса. Думаем, с помощью визуального стиля мы сможем этого добиться» —Илья Мерензон (*Генеральный директор World Chess).*

Также мной были изучены различные проекты, связанные с проведением учебных лекций, семинаров и мастер-классов. В них я обращала внимание на подачу информации на плакатах, их информативность и на графические приемы. *(приложение 1.2)*

Следующие аналоги, на которые я хотела бы обратить внимание — стилистические. *(приложение 1.3)* Опираясь на свой главный аналог (фирменный стиль чемпионата мира по шахматам 2018 года), я искала плакаты со схожими графическими приемами, пытаясь расширить видение собственного будущего проекта, связанного с шахматным клубом СПбГУ. Я бы хотела выделить основные стилистические принципы выбранных аналогов:

1. черно-белая гамма, иногда с использованием третьего цвета
2. геометричность, линейность графики
3. свободная верстка
4. иллюзии и метаморфозы, эшер
5. трансформации пространства

Все это напоминает произведения нидерландского художника-графика М.К. Эшера, который поражал публику, воплощая в своих работах различные вариации оптических иллюзий и игру с пространством.

**Концепция проекта**

Шахматы - по природе своей и по истории своего происхождения безусловно являются народной игрой. Естественно это не исключает необходимость проведения турниров среди профессионалов шахматного спорта. Они служат, своего рода, образцом подражания для любителей и шахматистов более низкого уровня.

Не секрет, что шахматный спорт тесно связан с математикой. Для многих чемпионов мира данная наука была неотъемлемой частью жизни одновременно с шахматами. Среди них такие гроссмейстеры как: Эмануэль Ласкер, Макс Эйве, Анатолий Карпов. На данный момент ведутся споры по вопросу “действительно ли изучение шахмат развивает способности к математическим наукам”, исследователи данного вопроса пока не пришли к единому мнению, но в таких странах как Турция, Канада, Аргентина, Италия, Испания по сей день обязательным предметом в школе являются шахматы.

Несмотря на то, что между шахматистом и математиком есть некоторые различия, и тот и другой имеют схожие системы мышления и сильно развитую способность абстрактного мышления. Плоды данного мышления у шахматистов и математиков воплощаются по-разному: у одних в реальной предметной ситуации, в пределах 64-х клеток, у других в том же абстрактном виде, в котором и были придуманы.

В данном случае нельзя не затронуть психические составляющие двух данных личностей. Для математика – все клетки равны, для шахматиста каждая фигура, каждое поле доски – особая индивидуальность.

Вычислительные способности всякого математика не могут колебаться изо дня в день. Игра шахматиста – колеблется непрерывно.

"Я никогда не слыхал, чтобы виртуоз-математик, выступающий в варьете, плохо производил свои сложения, умножения и т. д. из-за отсутствия подходящего настроения. Но как раз от художника, нервная система которого реагирует тончайшим образом, нельзя требовать, чтобы он во всякое время достигал совершенства" – Рихард Рети (чехословатский гроссмейстер)

Таким образом, во время исследования выбранной темы я пришла к выводу, что основная составляющая шахматной игры является ее непредсказуемость, интуитивность, а также некая странность, это обусловлено, в первую очередь, обостренной эмоциональностью самой игры, которая нередко становится помехой, как для профессиональных шахматистов так и для любителей. Однако, если бы люди не испытывали на себе того драматизма, сопровождающегося бурей эмоций во время игры, у них бы не возникало желания и интереса победить оппонента.

Эмоциональной составляющей, конечно же не было бы, если бы в шахматах не существовало человеческого фактора.

С появлением цифровых компьютеров в середине 20 века открылась новая страница шахматного прогресса. В 1951 году Алан Тьюринг написал алгоритм, с помощью которого машина смогла играть в шахматы. С тех пор с каждым годом появлялась и по сей день появляется более сильный компьютер, но одно остается неизменным – шахматные компьютерные программы играют на высочайшем уровне, им не составляет труда практически мгновенно просчитать огромное количество вариантов и выбрать из них самый выигрышный. Из-за этого компьютерные партии хоть и поражают своей точностью и быстротой, но в то же время являются сухим и не живым подобием на человеческую игру.

В фирменном стиле шахматного клуба СПбГУ планируется отобразить главную особенность шахмат – сочетание математической логики, геометрии, непредсказуемости и интуитивности игры.

Иными словами, я хочу показать, что в шахматах, помимо человеческого влияния, неотъемлемо влияние шахматных компьютерных программ, которые помогают человеку понять и постичь шахматные глубины, с помощью которых в дальнейшем шахматист сможет использовать накопленные знания в реальных партиях.

Данные особенности выражаются с помощью следующих графических элементов:

* черное и белое (соперничество, игра, история)
* четкие линии, напоминающие график в заданной системе координат (итогом анализа любой партии в Stockfish является график)
* геометрические элементы, нарушающие общую логику, которые вносят непредсказуемый, интуитивный характер игры
* дополнительным цветом выбран оттенок фиолетового. В психологии считается, что данный цвет стимулирует работу мозга, а также ассоциируется с нестандартным, творческим мышлением.

**Целевая аудитория:**

* студенты
* преподаватели
* внешние участники
* руководство Университета

**Коннотативные ряды:**

* игра
* математичность
* формация
* интуитивность
* непредсказуемость

**Состав проекта:**

* Логотип (обновление логотипа)
* Интерьерная графика для клуба
* Информационный буклет-листовка-
* Информационные плакаты
* Плакат-расписание
* Шахматный блокнот
* Анимационный ролик
* Грамоты и сертификат
* Сувенирная продукция: футболки

**Эскизное проектирование**

Пик популярности шахмат в России давно прошел и на данном этапе игра переживает тяжелые времена. Проблема популярности шахмат заключается в том, что большинство современных людей выбирают “другое”, будь то более популярный и зрелищный спорт, например, футбол, компьютерные игры и т.п. Это происходит из-за того, что у основной массы людей срабатывает стереотипное мышление, которое говорит им что шахматы — сложная, скучная игра, что лучше заниматься чем-то активным, чем тратить время на просиживание часами за доской.

Из-за сложившихся стереотипов довольно непросто привлечь внимание людей к шахматным занятиям. Моя задача на данном этапе состояла в том, чтобы выявить чем все-таки шахматы привлекают или могут привлечь людей и попробовать выявить основные образы, которые формируют представление о шахматах в массах.

*Чем привлекают шахматы участника клуба?*

* игра
* азарт
* логичность
* математичность
* драматизм, обостренная эмоциональность
* постоянная изменчивость
* странность, загадочность

Обычно у шахматных клубов, которые прикреплены к какому-либо учебному заведению нет собственного фирменного стиля, они находятся как бы в тени своего учебного заведения (как и шахматный клуб СПбГУ), поэтому из-за отсутствия оформления, хорошей рекламы и т.д., шахматные клубы не так популярны среди студентов, как другие виды спорта. Шахматы – это молчаливая и малоподвижная игра, у незнающих ничего о шахматах людей, создается впечатление непонятности и сложности игры, и возникает предубеждение, что она точно не для них. Поэтому основная задача проекта – показать студентам, что они смогут научиться играть в шахматы, что это интересно и доступно.

Так как я сама уже некоторое время занимаюсь шахматами, я понимала на что именно мне нужно делать упор в своем проекте и какие оригинальные носители существуют в шахматных клубах (интерьерная графика — плакаты шахматистов, плакаты с правилами или с известными дебютами, блокнот шахматиста, грамоты).

*Интерьерные плакаты (приложение 2.1)*

Я решила начать с интерьерных плакатов для шахматного клуба, которые бы поясняли основные правила шахмат, такие как «связка, «двойной удар» или «вилка». Для начинающих игроков эти плакаты послужат шпаргалкой, а для клуба дополнительным оформлением.

Для того чтобы плакаты в интерьере шахматного клуба смотрелись интересно, я старалась делать так, чтобы в основе каждого плаката было индивидуальное композиционное решение, но в то же время чтобы все они были объединены единым графическим стилем. В интерьерных плакатах шахматные правила представлены в форме геометрических композиций, которые не являются прямой иллюстрацией, но передают суть каждого отдельного понятия.

*Информационные плакаты (приложение 2.2)*

Информационные плакаты клуба я старалась сделать более упорядоченными и наполненными геометрически-метаморфозными образами, которые позволили бы поменять представление студентов СПбГУ о шахматах в целом. Также на плакатах содержится основная информация о шахматном клубе: время занятий, адрес, информация о преподавателях и контакты.

*Плакат с расписанием (приложение 2.3)*

Чтобы структурировать расписание занятий шахматного клуба я разделила его на два основных столбика: на лекции по теоретической части и на практические занятия, где студенты будут учиться прямо за доской. В расписании отсутствуют лишние графические элементы, только нужная информация.

*Информационный буклет-листовка (приложение 2.4)*

Информационный буклет-листовка выдержан в фирменном стиле, но его отличает информативность (расписание занятий, известные выпускники-шахматисты СПбГУ, контакты), экономность (двусторонний А4) и легкость (за счет отсутствия темных цветов), что позволит без проблем распространить его по разным территориям СПбГУ. Обратная сторона буклета предназначена для заметок, зарисовок или игры в шахматы на бумажной доске подручными средствами.

*Грамоты (приложение 2.5)*

Официальная грамота шахматного клуба СПбГУ выполнена по принципу обычной грамоты формата А4. Присутствует главная символика шахматного клуба – логотип, шахматные образы. Также грамоты разделены по принципу разного цвета для первых, вторых и третьих мест (3 место – черный, 2 место – белый, 1 место – фиолетовый)

*Сувенирная продукция: блокнот шахматиста (приложение 2.6)*

Данный графический продукт сделан не только для записи в нем шахматных ходов, блокнот также имеет функцию справочного буклета для начинающих и интересующихся. Он содержит «бессмертные» партии известных шахматистов разных времен, мини-справочник по основным дебютным началам, разделенный на «открытые» и «закрытые» дебюты и несколько шахматных задачек на развитие внимания и концентрации.

*Сувенирная продукция: футболки (приложение 2.7)*

В качестве основного носителя сувенирной продукции выбраны футболки белых и черных цветов с фиолетовой печатью – фирменные цвета шахматного клуба. На футболках ребусно изображаются самые яркие шахматные выражения, как они записываются во время партий. Некоторые из них уже устоялись в русском языке как некие метафоры («шах и мат», «ход конем», «спертый мат», «пешка превращается в ферзя»).

**Компьютерная разработка проекта**

Основная часть проекта была выполнена с помощью следующих компьютерных программ:

1. Adobe Illustrator для отрисовки логотипа, фирменной графики
2. Adobe InDesign для вёрстки
3. Adobe Photoshop для создания мок-апов сувенирной продукции
4. Adobe After Effect для разработки видео роликов.

**Вывод на планируемые носители информации**

Информационные плакаты 594 х 841 мм

Плакат-расписание 594 х 841 мм

Интерьерные плакаты 594 х 594мм

Буклет-листовка 210 х 297мм

Блокнот шахматиста 105 х 297мм

Грамота 210 х 297мм

Сертификат 210 х 297мм

Футболки

**Список использованной литературы и интернет-ресурсов:**

1. «Гедель. Эшер. Бах» – Дуглас Хофштадтер
2. «Защита Лужина» – Владимир Владимирович Набоков
3. «Кураж приходит во время игры» – Сергей Мосякин
4. «Визуальное изображение количественной информации » – Эдвард Тафти
5. «Искусство и визуальное восприятие» – Рудольф Арнхейм
6. «Дизайн: Форма и хаос» – Пол Рэнд
7. «Психология в шахматном творчестве» – Крогиус Н.В.
8. «Психология шахматной борьбы» – Михаел Ошеров
9. «Шахматы. Психология адреналина» – Марфа Эсаулова
10. <https://daily.afisha.ru/cities/7739-na-minet-net-i-nameka-eto-minus-kak-studiya-schuka-sovmestila-shahmaty-i-seks/>
11. http://www.ug.ru/archive/28826а
12. http://www.gambiter.ru/chess/item/160-chess-art.html
13. <http://ledokol.ua/psihologiazveta/>
14. https://lichess.org/
15. https://www.chess.com/ru
16. http://www.istorya.ru/articles/shahmaty.php
17. https://chessok.net/article/5-istoriya-vozniknoveniya-shahmat.html

***Иллюстративное приложение***

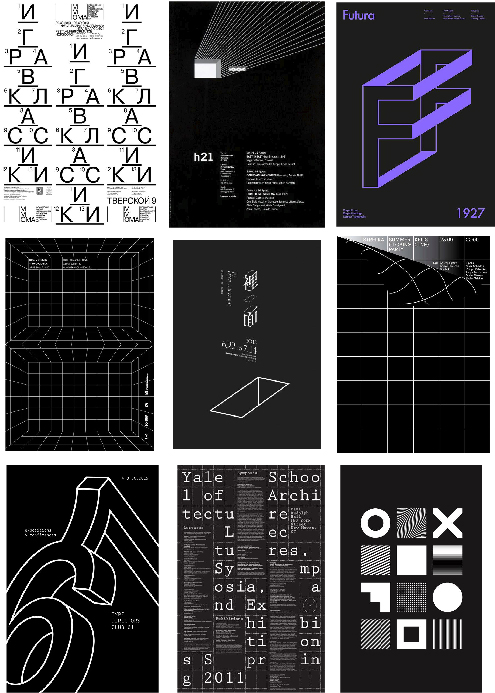
*Аналоги (приложение 1.1)*



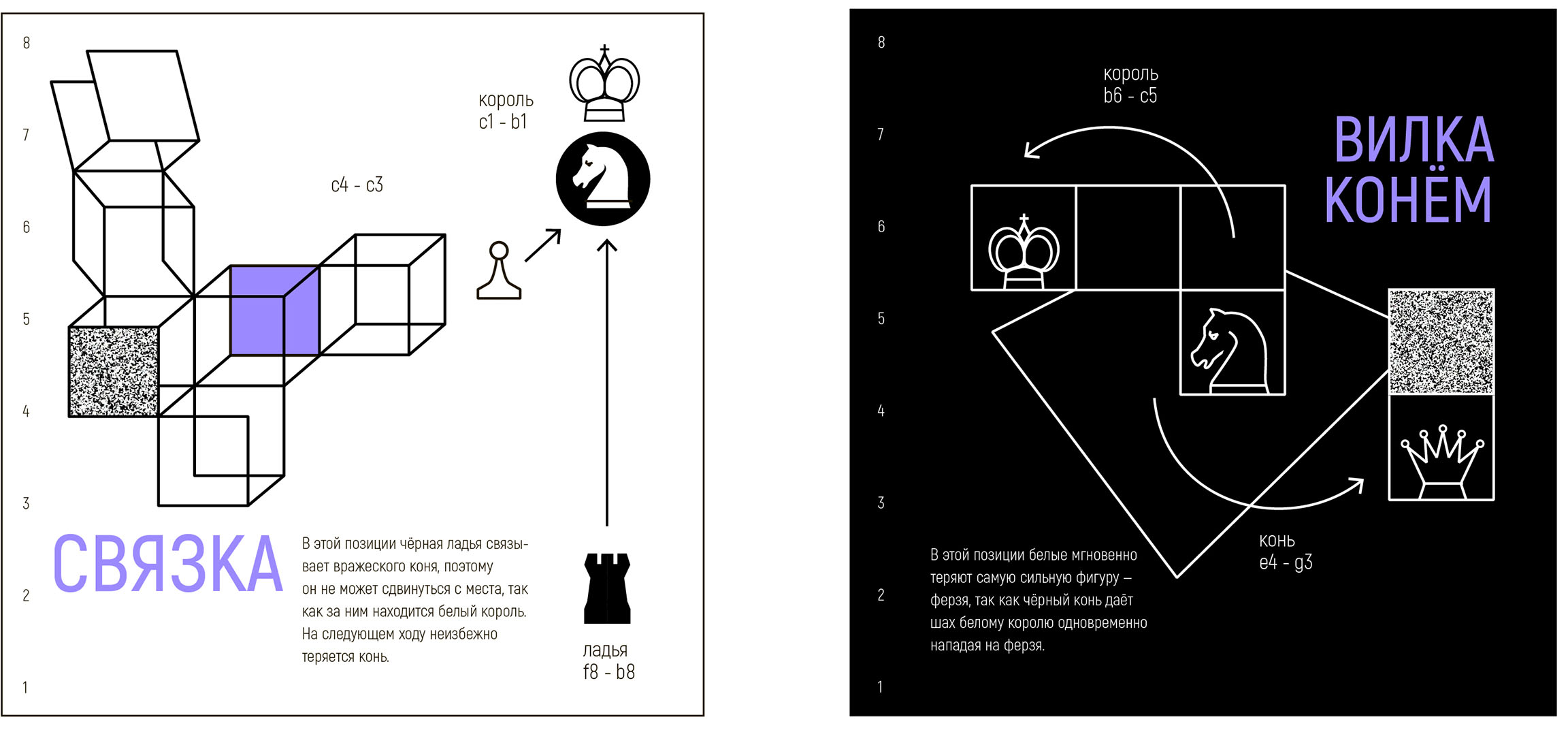
*Аналоги (приложение 1.2)*



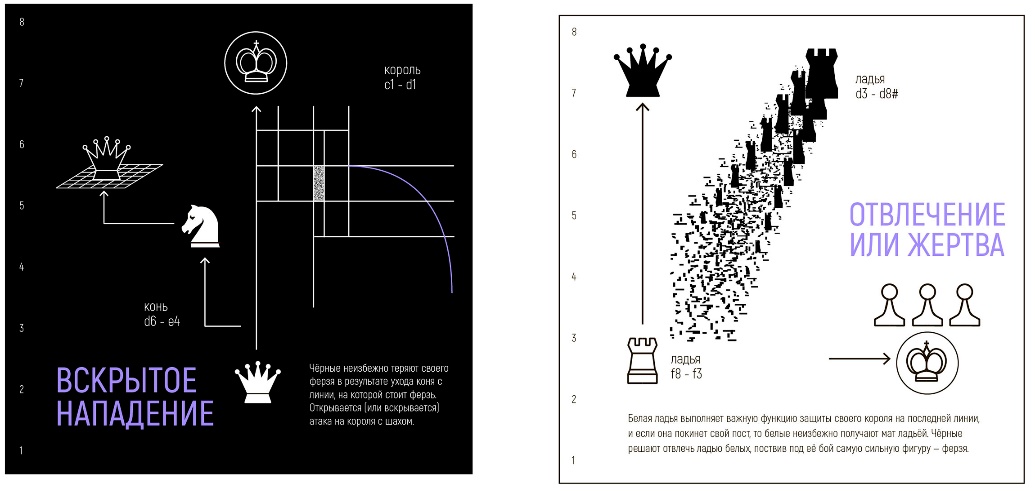
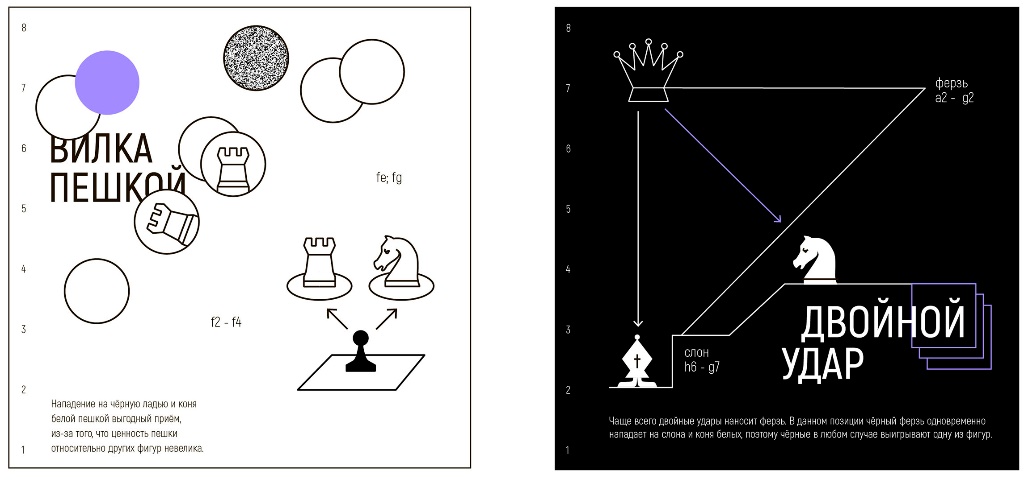
*Аналоги (приложение 1.3)*

**

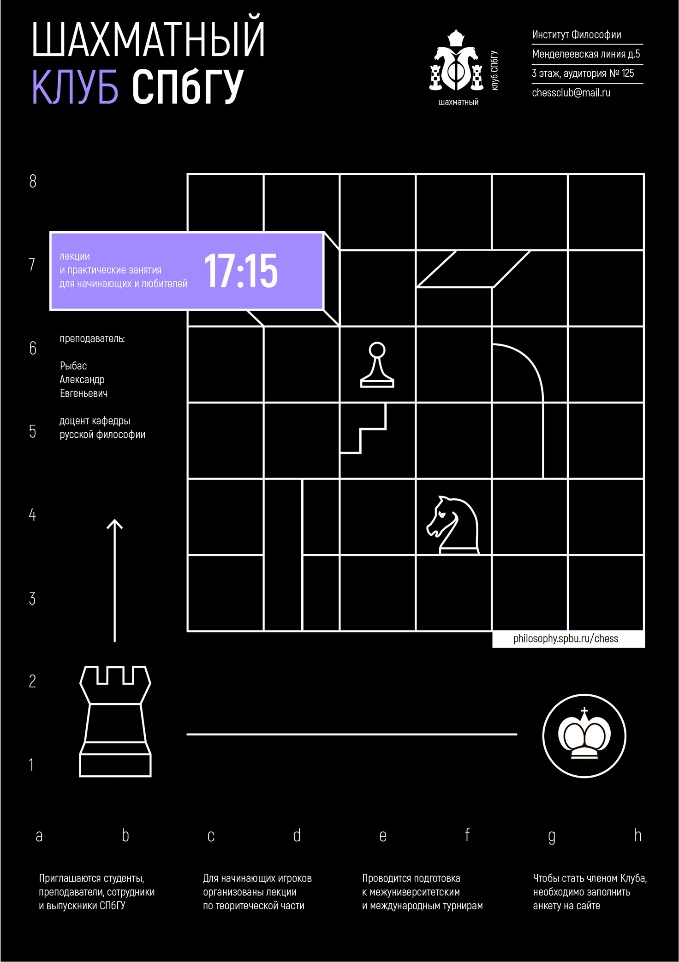
*Интерьерные плакаты (приложение 2.1)*

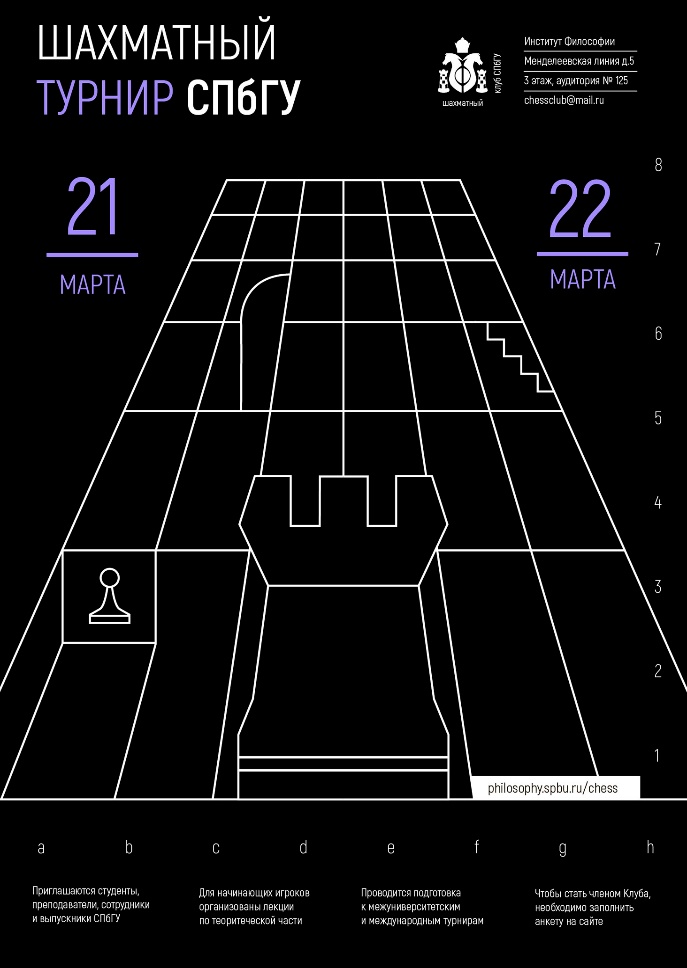






*Информационные плакаты (приложение 2.2)*

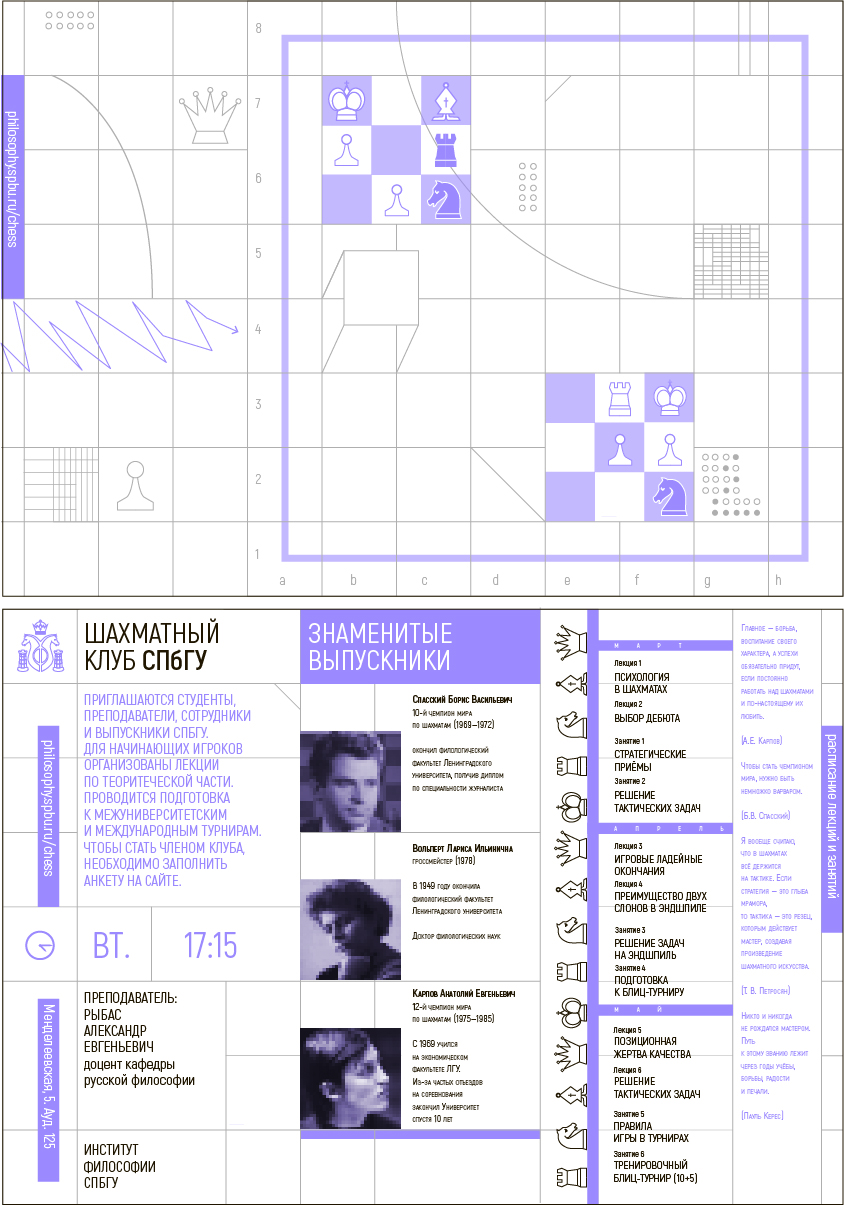




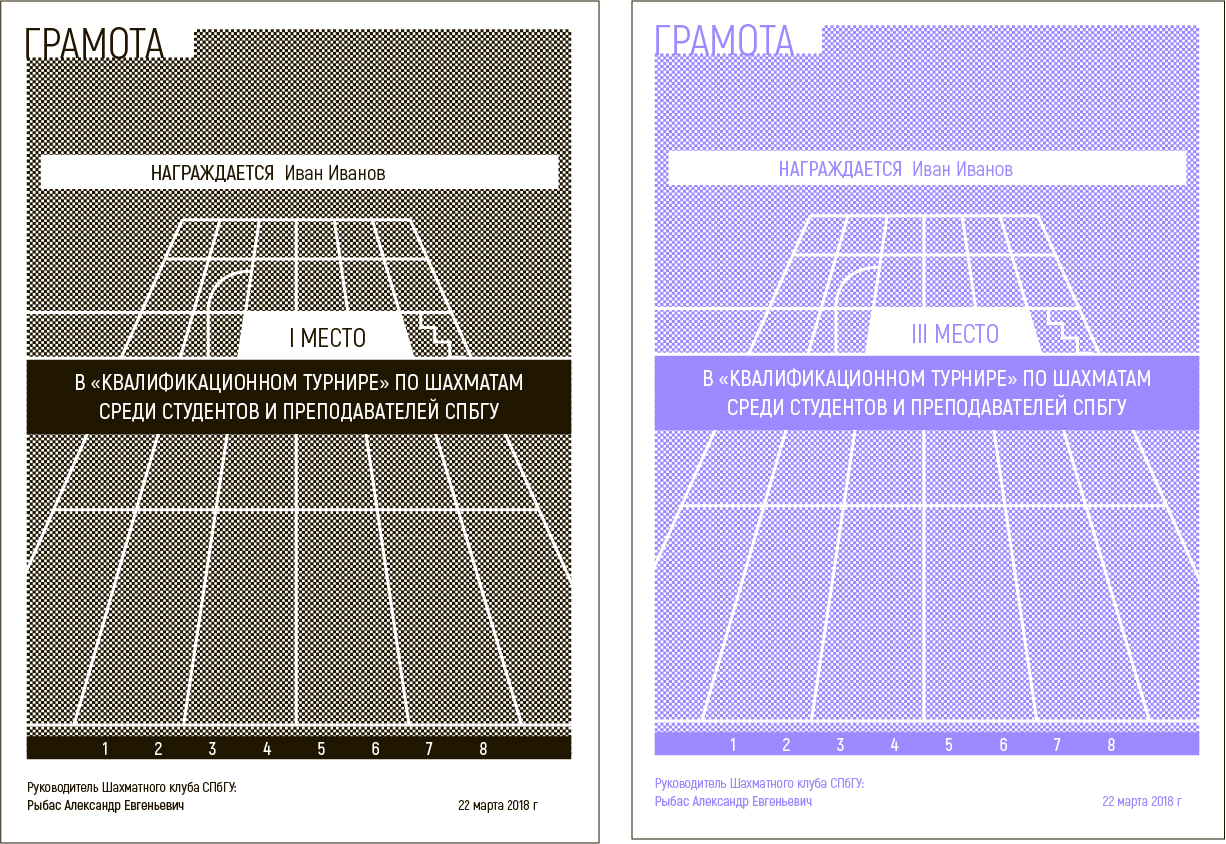
*Плакат с расписанием (приложение 2.3)*



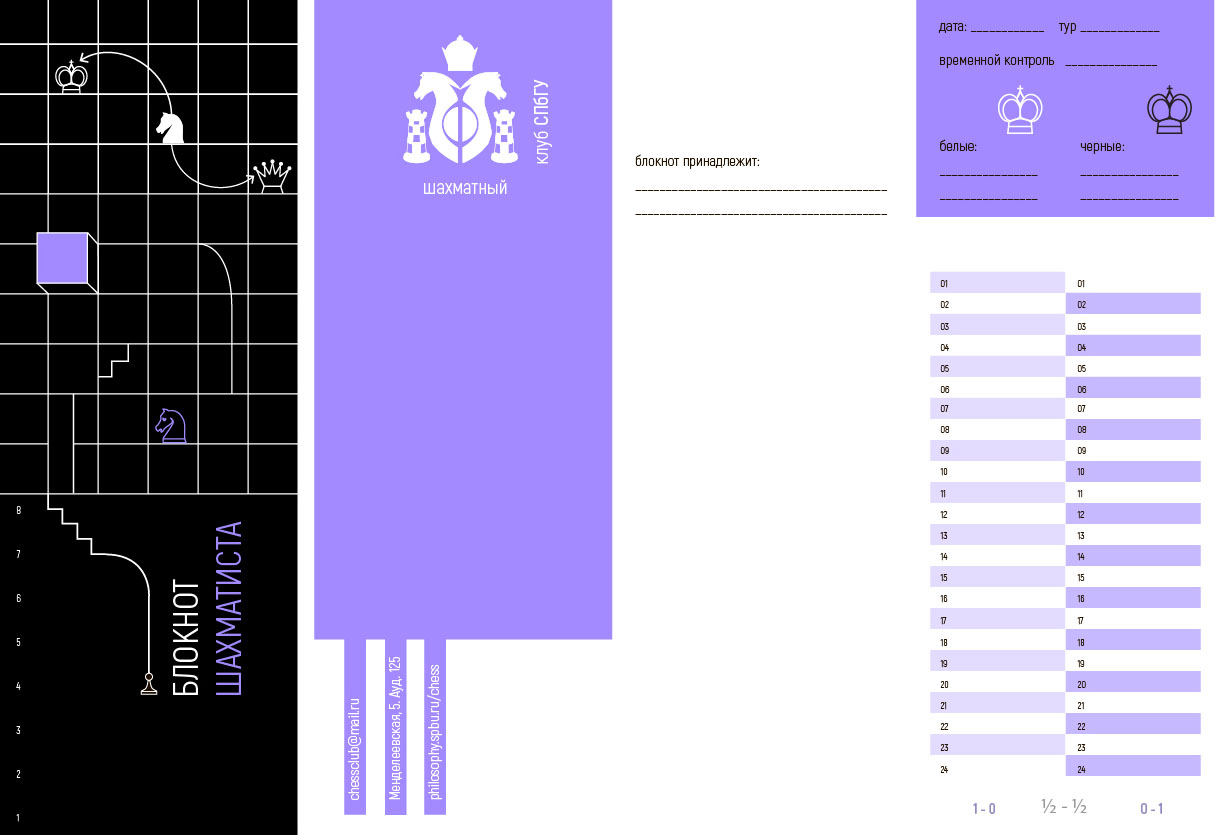
*Информационный буклет-листовка (приложение 2.4)*

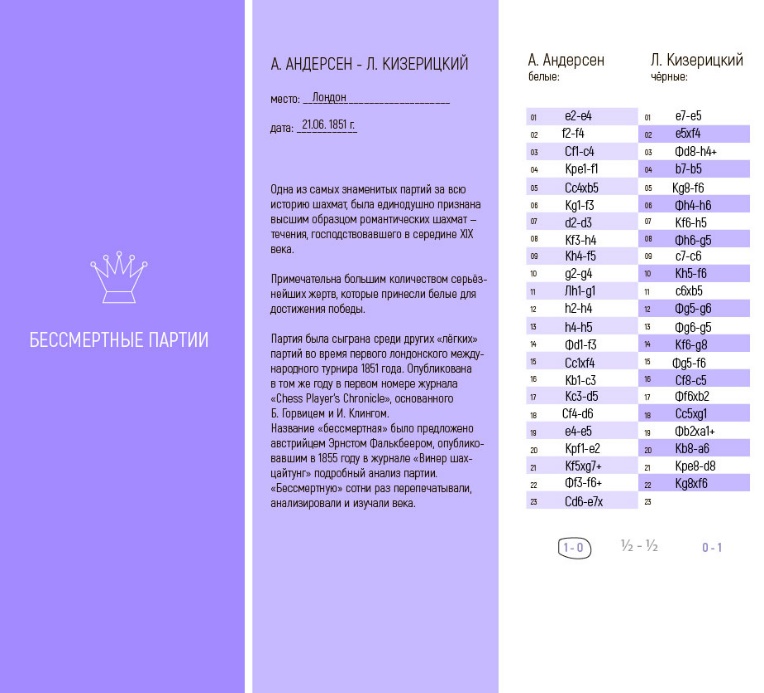


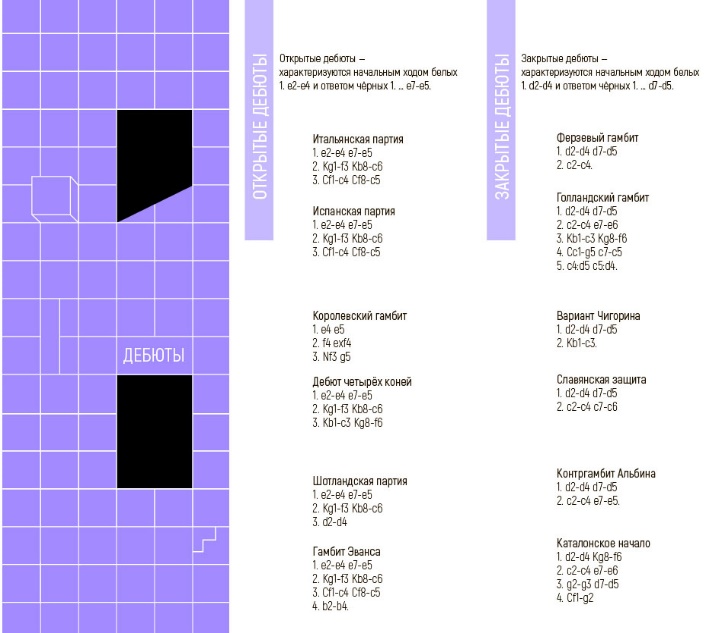
*Грамоты (приложение 2.5)*



*Сувенирная продукция: блокнот шахматиста (приложение 2.6)*







*Сувенирная продукция: футболки (приложение 2.7)*

