

**Правительство Российской Федерации  
Санкт-Петербургский государственный университет**

Факультет искусств  
Кафедра дизайна

Боритко Ольга Константиновна, 4 курс

Пояснительная записка  
к выпускной квалификационной работе  
ТЕМА: комплексное графическое сопровождение подразделения ГБНОУ «Академия талантов» «Центр Медиаискусств»  
Направление 54.03.01 «Дизайн»  
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель, Дрига Анна Александровна

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

## Содержание:

1. Вводная часть
  - 1.1 Тема выпускной квалификационной работы
  - 1.2 Основание для выполнения
  - 1.3 Актуальность выбранной темы
  - 1.4 Цель работы
  - 1.5 Задачи
  - 1.6 Практическая значимость разработки
  
2. Основные этапы работы:
  - 2.1 Анализ аналогов по теме дипломного проекта
  - 2.2 Концепция проекта
  - 2.3 Эскизное проектирование
  - 2.4 Компьютерная разработка проекта
  - 2.5 Вывод на планируемые носители информации

## **1. Вводная часть**

### **1.1 Тема выпускной квалификационной работы**

Графическое сопровождение подразделения ГБНОУ «Академия талантов» «Центр Медиаискусств».

### **1.2 Основание для выполнения работ**

Заказ ГБНОУ «Академия талантов».

### **1.3 Актуальность выбранной темы**

Фокус мирового и российского дизайн сообщества в частности последнее время сосредоточен на дизайне образовательных учреждений.

Эта проблема активно обсуждается на форумах (Дизайн Форум 2018) и конференциях (ADADA 2018, Diffused Transition and Design Opportunities conference 2018, Design bricks 2019), объявлен конкурс проектов по дизайну образовательного пространства.

Образование требует привлечения внимания и популяризации, и немалая роль в этом деле лежит на средствах графического дизайна. Дизайн может сделать образование привлекательным брэндом и способствовать развитию художественного вкуса у подросткового поколения, а так же способствовать самому образовательному процессу.

### **1.4 Цель работы**

Разработка фирменного стиля и рекламного ролика для «Центра Медиаискусств».

### **1.5 Задачи**

- Анализ аналогов
- Создание концепции
- Разработка логотипа
- Разработка фирменной графики
- Разработка плакатов
- Создание рекламного ролика

### **1.6 Практическая значимость разработки**

В этом году ГБНОУ «Академия талантов» открывает свое подразделение, фокусирующееся на обучении детей, проявивших способности в сфере искусства, с упором на использование медиа-технологий.

«Центр Медиаискусств» планируется как отдельный брэнд и нуждается в разработке фирменного стиля, подчеркивающего его особенности, современность и, вместе с тем, исторический и культурный контекст.

## **2.1 Анализ аналогов по теме дипломного проекта**

Аналоги к проекту разделены на две категории: прямые и тематические. Прямые аналоги - примеры фирменного стиля государственных детских учреждений дополнительного образования. Тематические - примеры графического сопровождения различных мероприятий и организаций на стыке искусства и медиа-технологий.

Прямой аналог «Академии талантов» - образовательный центр «Сириус». У «Сириуса» есть знак и фирменные цвета, в которых выдержано оформление социальных медиа и сайта. Дополнительная графика присутствует, хотя не используется активно и местами отличается по стилю.

Сайт образовательного центра трудно назвать ясным и удобным: используется большое количество крупных элементов и панелей меню. Сложно воспринимать такие нагромождения и концентрироваться на информации (приложение).

Зарубежные центры и школы для талантливых детей, в большинстве, используют устаревшие дизайнерские решения. Информация о них главным образом представлена на сайтах, по которым не считывается имиджевая картина учебного заведения, и трудно составить впечатление о том, как они себя позиционируют (приложение).

В качестве тематических аналогов я рассматриваю фестивали и выставки, связанные с цифровым искусством.

## **2.2 Концепция проекта**

### **Аналитическая часть**

Центр медиаискусств позиционируется как высокотехнологичное образовательное пространство, процесс обучения в котором базируется на принципе «arts and sciences» - раскрытие творческого потенциала и изучение современных инструментов (цифровые технологии) для его реализации.

Основная задача - формирование базовых компетенций на стыке искусства и цифровых технологий.

целевая аудитория:

- дети школьного возраста, заинтересованные в творчестве
- родители

компетенции проекта:

- создание имиджа современного высокотехнологичного образовательного пространства
- привлечение интереса к изучению и активному использованию цифровых технологий в контексте искусства

В ходе создания проекта важно раскрыть тему синтеза творчества и медиа.

## **2.3 Эскизное проектирование**

Работа над проектом началась с поиска метафоры.

В качестве символа искусства был выбран круг (точка), как базовая единица. В природе нет прямоугольных форм; все естественное и природное - пластично. Круглая точка может обозначать каплю краски, растр, живую клетку.

В качестве единицы медиа, по аналогии, был выбран квадрат - пиксел. Квадратная форма ассоциируется с прямоотой, порядком, алгоритмичностью. Пиксел - основа любого цифрового изображения, интерфейсы компьютерных программ строятся на основе прямоугольных форм.

Поскольку система образования Центра медиаискусств подразумевает комбинирование ручных и компьютерных техник, оцифровку изображений, аудио и видео материалов, их обработку и последующий вывод «в материальный мир», в качестве символа симбиоза и перетекания из традиционных форм искусства в электронные был выбран цилиндр.

Цилиндр - это трехмерное воплощение круга (вид сверху) и квадрата (если смотреть с фронтальной стороны). Также этот символ раскрывает идею того, что соединяя два разных по своей природе и механизмам подхода, мы способны раскрыть потенциал искусства по всей его полноте и объеме.

Искусство как творческая энергия через медиа технологии приобретает форму.

В работе над логотипом был использован тот же принцип и идея трехмерности, объема и динамики, которые дает нам сочетание «искусства» и «медиа».

## **2.4. Компьютерная разработка проекта**

- Создание логотипа
- Разработка плакатов
- Создание дополнительной графики
- Разработка единиц фирменного стиля
- Создание анимационного ролика

В процессе компьютерной разработки проекта были выявлены такие проблемы как искусственность цифровой графики и чрезмерная жесткость векторных форм, для смягчения которых были введены элементы графики, отрисованные вручную, с использованием традиционных графических материалов (пастель, акварель, линеры)

## **2.5. Вывод на планируемые носители информации**

Состав подачи:

- плакаты: 594×841мм;
- евро буклет;
- дипломы;
- бейджи;
- анимационный ролик

## **2.6. Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте:**

Работа над проектом велась в программах компании Adobe, с дополнительным

использованием ручных техник и таких графических материалов как пастель, акварель (ранние этапы проектирования).

Для создания графики проекта была преимущественно задействована программа Adobe Illustrator и частично - Adobe Photoshop, для верстки печатных материалов использовался Adobe Indesign, для создания анимации - Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.



















