

Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский Государственный Университет
Факультет искусств
Кафедра дизайна

Горегина Мария Александровна, 4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

ТЕМА:

**Графическое сопровождение серии мастер-классов выпускников ООП
“Графический дизайн” СПбГУ**

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, 2019 год

Содержание:

Вводная часть:

1. Тема выпускной квалификационной работы.....3
2. Основание для выполнения работы.....3
3. Актуальность темы.....3-4
4. Цель проекта.....4
5. Задачи.....4
6. Состав проекта.....4-5
7. Практическая значимость проекта.....5-6

Основные этапы работы:

1. Анализ аналогов.....6-15
2. Предпроектное исследование.....15-16
3. Концепция проекта.....16-18
4. Проектирование.....18-19
5. Компьютерное проектирование.....19

Список использованной литературы и интернет-ресурсов.....19-20

Иллюстрированное приложение

1. Тематические аналоги
2. Стилистические аналоги
3. Эскизы
4. Реализованный проект

Вводная часть

Тема:

Графическое сопровождение серии мастер-классов выпускников ООП
“Графический дизайн” СПбГУ

Основание для выполнения работы

Тема выбрана по собственной инициативе, проект планируется реализовать на кафедре дизайна СПбГУ.

Актуальность темы

В 2020 году кафедре дизайна СПбГУ исполняется 20 лет. За это время кафедра выпустила более 400 дизайнеров, многие из которых реализовали себя не только в сфере графического дизайна, а также и в различных смежных направлениях, включая UI/UX, предметный дизайн, дизайн среды, сценографию, фотографию и др. Кафедра стремится поддерживать связи с выпускниками, периодически привлекая их к участию в различных образовательных, профессиональных мероприятиях и проектах. Начиная с 2015 года на кафедре регулярно проводятся встречи, лекции и мастер-классы выпускников. Формат мастер-класса (воркшопа) позволяет обеспечить интенсивное погружение в актуальные проблемы дизайна и ознакомиться различными профессиональными траекториями. Опыт проведения встреч с выпускниками показал востребованность данного формата обучения, и поэтому, разработка визуального сопровождения для осуществления коммуникаций между выпускниками и студентами на постоянной основе является актуальной задачей. Для обеспечения возможности реализации регулярных ежемесячных встреч необходимо разработать концепцию и создать единый визуальный образ для идентификации всех событий в рамках данного проекта.

На мой взгляд, осуществление данного проекта может способствовать укреплению *дизайн-сообщества* кафедры и работать на продвижение образовательного бренда «Дизайн СПбГУ». Распространение информации о дополнительных мероприятиях на кафедре дизайна, предоставляющих

возможность получения актуальных знаний от практикующих специалистов, может способствовать привлечению потенциальных абитуриентов.

Цель данного проекта — разработка концепции и графического сопровождения серии мастер-классов выпускников ООП “Графический дизайн” СПбГУ.

Задачи

- Изучение опыта кафедры по проведению лекций и мастер-классов выпускников.
- Изучение международного опыта включения мастер-классов в образовательный процесс.
- Изучение тематических и стилистических аналогов проекта.
- Формирование концепции проекта.
- Формирование ‘досье’ участников проекта (выбор 8 *персоналий*, на примере которых продемонстрирована работа графической системы; определение тематики и форматов планируемых встреч).
- Интервьюирование ведущих мастер-классов с целью уточнения тематического плана проекта.
- Разработка единой визуальной системы проекта и основных информационных носителей (календарь, сайт, буклет)
- Разработка индивидуального визуального образа каждого мастер-класса (серия плакатов)
- Разработка дополнительных носителей (бейджи)
- Подготовка цифровой презентации проекта

Состав проекта

- календарь-афиша + версия календаря с AR
- буклет
- сайт-визитка проекта
- виртуальная анкета, идущая в верстку буклета
- плакаты для каждого мастер-класса (8 штук)
- материалы для участников мастер-классов (бейджи)

- материалы для анонсирования событий в социальных сетях (facebook/instagram)

Практическая значимость проекта

Сегодня обмен знаниями происходит самыми разными путями: от классического образования школ и университетов до экспериментальных программ.

Существуют различные курсы, интерактивы, семинары, лекции, воркшопы. Необходимость расширить и улучшить образование обсуждается на конференциях, о ней рассуждают в книгах. Так, например, подчеркивается значимость обмена информацией, обсуждения, высказывания мнений, выработки критического мышления, изучения истории и процессов создания того или иного объекта.

Формат воркшопа предполагает возможность работы студентов под руководством опытного человека, общение, применение навыков и их объединение с творческими способностями на месте.

Графическое сопровождение необходимо для идентификации бренда/проекта/выставки/мастер-класса/отдельного лица; для информирования о происходящем; для передачи темы, о которой будет идти речь.

Это один из языков взаимодействия зрителя, заказчика и дизайнера. Он позволяет не только передать информацию о мероприятии, но и выразить дизайнеру его видение темы.

С развитием технологий дизайн также выходит на новый уровень из двухмерного пространства. Это может быть выражено как иллюзорно, например, созданием оптических эффектов в плакате, так и при помощи таких технологий как AR/VR, позволяющих получить дополнительные данные из графики (применяется при разработке календаря).

Также проект предоставляет возможность использования системы не только разработчиком проекта, но и другим дизайнером, поскольку в нее можно подставлять необходимую информацию и генерировать таким образом

контент (плакаты, развороты буклета), что удобно, практично и облегчает работу.

Основные этапы работы

1. Анализ аналогов

Тематические аналоги (Иллюстрированное приложение 1):

Поскольку проект направлен на визуальную идентификацию серии дополнительных образовательных мероприятий с целью обмена знаниями с работающими в разных областях выпускниками, в качестве аналогов я рассматриваю графическое сопровождение лекций и мастер-классов, которые проводились на кафедре дизайна СПбГУ и на других образовательных площадках. В частности, мной был рассмотрен опыт российских и зарубежных образовательных программ: Институт медиа, архитектуры и дизайна “Стрелка” (Москва), Gerrit Rietveld Academie (Академия дизайна им. Геррита Ритвельда, Амстердам), Eesti Kunsti akadeemia. ЕКА (Эстонская Академия Искусств, Таллин). Среди тематических аналогов были изучены концепции и визуальная айдентика воркшопов, лекций и семинаров по различным направлениям дизайна.

1.Кафедра дизайна СПбГУ (пункт 1 приложение 1)

- *Фирменный стиль конференции “Design principles and practices: Design+Context”*
- *Плакаты к мастер-классу (воркшоп по AR/VR И. Пузырева)*
- *Графическое сопровождение выставок студенческих работ ООП “Графический дизайн” (Дизайн+Контекст, “Gd 15+”)*

Для каждого мероприятия была разработана собственная стилистика (design+context; AR/VR; Gd15+): плакаты, брошюры и тд.

Графическое сопровождение Gd15+ выражалось в логотипе мероприятия, который транслировался на разные носители (брошюра мероприятия, визитки). Был применен принцип минимального сопровождения, основанный на типографике, совмещенной с абстрактной графикой. Данный прием был минималистичен, лаконичен и при этом узнаваем, транслировался на разные форматы, мог быть в черно-белой и цветной версии, что позволяет сказать, что он удобен и удачно работал для идентификации мероприятия.

Для конференции “Design+Context” графическое сопровождение носило более комплексный характер, поскольку само мероприятие было более масштабным. Сопровождение включало в себя: дизайн страниц в социальных сетях, баннеры, фирменную графику конференции, пакет участника (сумка, буклет, карта, бейдж) и графику в интерьере. Из особенностей дизайна я отметила: черно-белая графика с добавлением локальных цветов (зеленого и фиолетового), которые использовались в сумках, графике для мультимедиа и экранных заставок. Данная система работала для маркирования визуальной идентичности мероприятия, для навигации.

В рамках Мероприятия необходимо было маркировать авторский воркшоп по AR/VR технологиям Ивана Пузырева. В плакатах к воркшопу был также использован принцип: черно-белая графика с добавлением локального зеленого цвета для социальных сетей, но он был дополнен линейной графикой, относящейся непосредственно к теме мастер-класса (линейная цифровая графика). Что позволило удалось сохранить стиль мероприятия и акцентировать тему воркшопа.

Для выставки студенческих работ также была разработана графика, которая позволяла идентифицировать выставку в контексте общего графического стиля (буклеты и открытки, решенные в черно-белом варианте, основанные на типографике и линейной графике).

Таким образом, в сопровождении мероприятий, разработанном кафедрой Дизайна СПбГУ прослеживается общность стилистик: активное использование типографики, линейной графики, черно-белая цветовая гамма с добавлением локальных цветов, лаконичные средства, паттерны. Данные приемы хорошо работают для идентификации мероприятий и стиля кафедры. Что я могу применить в своей дипломной работе.

2.Gerrit Rietveld Academie (пункт 2 приложение 1)

- *Open Day (день открытых дверей)*

здесь я рассмотрела стиль, разработанный ко дню открытых дверей академии. В качестве носителей мы видим плакаты для социальных сетей и для уличного пространства. Также, хочу отметить разработку акцидентного шрифта, которым написано название мероприятия (*openday*). Он работает как логотип, позволяющий идентифицировать мероприятие и транслируется на всех носителях графического сопровождения мероприятия. Шрифт своей расплывчатостью и текучестью форм поддерживает изображение, разработанное для плакатов. Само изображение создает образ таинственного мира, в который приглашают заглянуть посетителей дня открытых дверей.

На основе логотипа сделаны значки для участников события, которые удобны тем, что их можно наклеить на одежду/тело/предмет, т. е. не нужны дополнительные элементы переноса знака на одежду (как булавки) и нет необходимости носить с собой билет, который можно потерять. Кроме того, благодаря яркому цвету бумаги, на которой произведена печать, знак активно обращает на себя внимание. На мой взгляд, это хороший пример комплексной разработки стиля мероприятия, поскольку он узнаваем и передает идеи и настроение академии и дня открытых дверей (фирменный стиль создавали несколько человек (Jinhye Lee, Xanthippe Partsakoulaki (с отделения графического дизайна) и Veronika Vido (отделение фотографии)).

- *Фестиваль-конференция “Take a Walk on the Wild Side”*

конференция-фестиваль и выставка в музее Stedelijk Amsterdam. Программа для студентов, преподавателей и публики. Обсуждается тема “Как искусство

и дизайн связаны с другими областями”. Для конференции разработан сайт со своеобразной, узнаваемой графикой: блоки текста располагаются поверх изображения, состоящего из фотографий, иллюстраций, фрагментов, паттернов, глитча. Этот фон собран из деталей разных изображений, подобранных по цветам и содержанию, в результате чего возникает цельный образ – как мозаика или пазл, символизирующий объединение дизайна и других областей. Это не просто фотография, а коллаж, арт, изменяющийся на каждой странице. Детали динамичны за счет своих форм и за счет того, что некоторые из них движутся при переходе между страницами. Таким образом, возникает общая экосистема, взаимодействие каждой страницы друг с другом, переход между темами фотографий. Фон активен, но, чтобы текст читался, он помещен на белые плашки. Все, начиная от названия (дословный перевод «Прогуляться по дикой стороне») и заканчивая графикой, поддерживает идею мероприятия и создает яркий образ, поскольку сайт выглядит нестандартно и выделяется среди других, что хорошо для идентификации мероприятия.

- В Академии часто проводятся разного рода события, как дни открытых дверей, конференции, воркшопы, позволяющие, студентам вести активную творческую жизнь. И, как и кафедра дизайна СПбГУ, они сами занимаются организацией, оформлением многих мероприятий. Не смотря на оригинальность дизайна плакатов для каждого мероприятия, во всех них прослеживается стиль академии - свобода, работа с типографикой (активное использование акцидентных шрифтов), совмещение ручной и компьютерной графики, транслируется свобода и вызов, что считается и в графическом сопровождении дня открытых дверей и на сайте конференции.

Поскольку Академия является аналогом кафедры дизайна СПбГУ, ее стиль интересен мне для работы над фирменной графикой дипломного проекта.

3. “Take an object” (пункт 3 приложения 1) серия мастер-классов, организованная Werkplaats Typographie (разные города: Барселона, Лейпциг, Брюссель, 2018)

образовательный проект в разных городах, поощряющий обмен идеями и концепциями среди студентов и приглашенных художников. Тема переводится как: ”Возьми предмет, сделай с ним что-нибудь, сделай еще что-нибудь. Повтори” - ссылка на цитату художника Джаспера Джонса.

Программа мероприятия обращает внимание на различные манипуляции, мутации, повторения, последовательности, в использовании языка, символов и кодов, в результате чего получается что-то новое. Участники наблюдают ценность процесса и вариативность подходов художников к языку (будь то живопись, перформанс, хореография, архитектура и тд)

Эти мероприятия позволяют понаблюдать за работой и образом мыслей других людей, посмотреть на привычные вещи с другой стороны, попробовать себя в чем-то новом. Стиль мероприятия отражен в сайте, разработанном для него. Он строится на изображениях, совмещенных с отрывками из цитаты, используемой в качестве темы-лозунга. Он минималистичен и акцентирует внимание на основной идее. Такой подход является противоположным предыдущему аналогу, где, напротив, используется активная графика, порой сбивающая и кажущаяся перенасыщенной деталями.

4. “Signals from The periphery” (пункт 4 приложения 1) комплексный проект Таллинской академии искусств, включающий в себя публичные выступления, перформансы, показы фильмов, выставку, презентации книг и др; результатом этого является печатное издание, содержащее интервью с участниками проекта

На выставке представлены работы, разрывающие привычные границы графического дизайна. При этом делается акцент на процесс работы над проектом. Представлены как заказные так и инициативные проекты,

зачастую созданные в сотрудничестве с представителями других профессий. В фокусе выставки находятся творческие некоммерческие работы. Проекты около 100 местных и международных дизайнеров и групп распределены по шести категориям: объекты и продукты, типографика, издательская деятельность, рабочие инструменты, музыка, проектные пространства и мероприятия.

Структура графического сопровождения мероприятия строится в основном на типографике, совмещенной с локальными цветами (желтый, зеленый).

Разработан динамичный шрифт, состоящий из отдельных смещенных деталей, которые соприкасаются друг с другом, в результате чего возникает эффект единого движения от начала шрифтовой композиции к ее концу, что передает идею взаимодействия и пересечения дизайна и других областей.

Кроме того, отметим идею создания печатного издания как завершающего этапа проекта - это возможность подвести итог мероприятия и получить на руки печатное издание.

5. Программа общедоступных мероприятий “Стрелки” (пункт 5 приложения 1) от лекций до воркшопов, для каждого из которых создается графическая идентификация (графика, размещаемая как шапка на сайте, к некоторым мероприятиям разрабатываются плакаты), отражающая тему мероприятия. «Стрелка» продвигает себя как бренд. Основное в их бренде – логотип, в связи с чем он дополняется незначительными графическими разработками для каждого мероприятия.

6. Плакаты и айдентика арт-директора Института “Стрелка” Анны Кулачек (пункт 6 приложения 1)

Обратим внимание и на отдельных дизайнеров. Анна Кулачек – действующий дизайнер, руководящий «Стрелкой». Она создает плакаты к мероприятиям, проходящим в институте. Так происходит персонафицированное продвижение себя как дизайнера.

Все плакаты отличаются друг от друга, позволяя узнавать мероприятия, к которым они сделаны, но в то же время во всех них читается единый стиль автора: активное использование типографики; четкая выстроенность, простые формы, периодически сбиваемые линейной графикой. Одновременно с тем, из простых форм образуется интересный образ, яркие цвета, линейность и продуманность, периодическое использование искажения форм, поддержание стиля Института.

Таким образом, на примере вышеперечисленных мероприятий, можно сказать, что формат обмена опытом и знаниями, помимо университетских образовательных программ, актуален и востребован в России и за рубежом. Кроме того, вопрос образования и необходимости развития у студентов критического мышления, коммуникативных навыков, креативного мышления, затрагивается и в профессиональной литературе (например, Extra-Curricular ONOMATOPEE 163)

Для всех изученных мной образовательных графических материалов с целью их идентификации, передачи стилистики, был разработан комплекс оригинальных концепций. При рассмотрении самых разных вариантов, от сложной, иногда перегруженной графики Gerrit Rietveld Academie до лаконичной «Take an object», я отметила особенности и преимущества каждой из систем, что помогает мне при работе над проектом и дает возможность опробовать более разнообразные приемы и решения.

Анализ стилистических аналогов

В разработке фирменного стиля в последнее время наблюдается тенденция к использованию принципа динамических визуальных систем, поскольку это позволяет разработать гибкий макет, отвечающий современным приоритетам (возможность вписать в систему новую информацию, а не разрабатывать каждый раз новый макет), усилить впечатление, предусмотреть вариативность и гибкость графической системы.

1. В качестве первого аналога рассмотрим визуальную айдентику музыкального фестиваля **ITCH MY HA HANA**, разработанную Амстердамской студией **THE RODINA** (**пункт 1 приложения 2**). (<https://www.therodina.com/itch-my-hahaha/>) В основе графики лежат абстрактные формы (как описано самой студией - камни), заполненные различной графикой и сложенные в своеобразные существа. Таким образом возникают постоянно изменяющиеся уникальные изображения, в то же время подчиняющиеся одной системе. В формы можно загрузить любое содержание от фотографии до графики. В этой возможности выражается функциональность и удобство данной системы. Одновременно она является способом передачи настроения и характера исполнителей, их музыки; самого мероприятия. Возникает некая игра с формами, фактурами и пространством.
2. Интересным для меня был проект визуальной айдентики **Casa da Musica**, музыкального центра Rem Koolhaas в портовом городе Порту в Португалии, выполненный студией **Стефана Загмайстера** (**пункт 2 приложения 2**). (<https://sagmeisterwalsh.com/work/all/casa-da-musica/>) В основе логотипа использовано само здание - система, где узнаваемая форма транслируется с разным наполнением и в разных ракурсах, как хамелеон. Логотип передает разные виды музыки, исполняемой в одном месте, и то, как она меняет характер места, нося таким образом эмоциональное и функциональное значение. Так, у зрителя возникает привязка места к его знаку, он узнаваем, и при этом изменчив, не статичен. Он передает не только само место, но и подходит для мероприятий и передачи некоего кода, связанного с каждым из них, посредством заполнения знака.

3. Еще один фирменный стиль, разработанный студией **Стефана Загмайстера**, на этот раз для агентства **Gut** (Маями) построен на форме спирали(<https://sagmeisterwalsh.com/work/all/gut/>) (**пункт 3 приложения 2**). Тут динамизм визуальной системы наблюдается через принты, построенные на спирали, водовороте, которые легко подстраиваются и могут быть применены на самых разных носителях: от логотипа, плакатов до толстовки и скотча. Gut может быть переведено как “кишка”, откуда и возникает спиральный извилистый образ. Эффект самого принта усиливается анимацией, из-за чего возникают дополнительные оптические иллюзии, что делает стиль агентства еще более узнаваемым и броским. Основным отличием от примеров выше является использование не общей системы, заполняемой разной графикой, а общая графика, подстраивающаяся под разные форматы и системы и при этом не теряющая узнаваемость. На мой взгляд это довольно удачная разработка и применение динамической айдентики.

4. Вдобавок, хочу отметить аналог, имеющий непосредственное отношение к кафедре дизайна СПбГУ – проект выпускника кафедры Артема Рулева «**PRO42 eventposters**» (р-р-о 4-2 - экспериментальный художественный центр, состоящий из разных направлений современного искусства (фотография, медиа-арт и тд) (**пункт 4 приложения 2**) (<https://www.behance.net/gallery/27177167/PRO42-event-posters>)

В данном случае разработана динамическая айдентика в виде серии логотипов для каждого из направлений центра, вписанных в одну систему, но в то же время изменчивых, передающих новизну, привносимую художественным центром, его динамизм.

Системы такого рода очень удобны для одновременного создания неких функциональных ограничений и шаблонов и, при этом, возможности внесения новой информации и визуальных образов в изображение, создание элемента игры и интерактива в фирменном стиле.

5. В качестве аналогов анимированных плакатов-знаков к мероприятиям, я бы хотела отметить плакат, заказанный Câmara Municipal do Porto для вручения премии Criatório (**пункт 5 приложения 2**) (<https://www.behance.net/gallery/51504855/Criatorio>). Это общенациональный конкурс проектов, где 16 художников получают стипендии для разработки проектов. В плакате бесконечность вопросов, пробуждающих художественное мышление, переведена в ограниченную форму посредством ленты Мёбиуса, где на одной поверхности может находиться бесконечный континуум. (Территория в этой форме сформирована проектами, в то же время она формирует их собственную природу.) При помощи анимации текст перемещается по замкнутому пространству, подчеркивая заложенную идею. На мой взгляд, этот постер - хороший пример концептуального, продуманного выражения идей мероприятия в графике. Знак лаконичен, узнаваем и при этом несет сообщение зрителю.

6. При разработке буклета, сопровождающего серию мероприятий, Графическое сопровождение которых я делаю, я взяла в качестве примера книгу **I Used to Be a Design Student: 50 Graphic Designers Then and Now** (Франк Филиппин) (**пункт 6 приложения 2**), которая строится по принципу интервью с разными дизайнерами. Им задаются вопросы, на которые они дают ответ в качестве студентов и потом уже профессиональных работающих дизайнеров. И в конце каждого раздела (“тогда” и “сейчас”) дается усредненный ответ всех людей. Так, интересно наблюдать, как

изменились их взгляды за прошедшее время. Мне показалась интересной идея сделать свой буклет в формате мини-интервью для знакомства посетителей мероприятия с людьми, выступающими там.

2. Предпроектное исследование

При проведении предпроектного исследования я изучила тематические аналоги проекта - опыт проведения мастер-классов, лекций, бесед, конференций и дней открытых дверей на других площадках, как русских (институт “Стрелка”, мероприятия, проводимые ранее кафедрой дизайна СПбГУ), так и зарубежных (Gerrit Rietveld Academy и др.), стилистические аналоги графического сопровождения, динамической айдентики, также русские и зарубежные, которые были описаны выше.

Кроме того, я изучала литературу о мероприятиях, схожих по формату с планируемыми в моем проекте, и верстку книг и буклетов.

Также посетила ряд мероприятий, таких как: воркшопы, лекции и конференция, для изучения формата их проведения и работы графического сопровождения на местности (например, воркшоп Ивана Пузырева о технологиях AR/VR реальности; конференция Design principles and practices и др)

В результате чего, я сделала вывод, что тема проекта актуальна в современном образовательном процессе и в дизайне. Что касается графического сопровождения, я отметила тенденцию использования динамической айдентики, поскольку эта система позволяет транслировать узнаваемую графику на разные носители.

Далее было проведено интервьюирование участников воркшопов и составление их карточек (мудборды на основе их проектов и моего впечатления о них), которые далее переходят в разработку плакатов и разворотов буклета для них.

3. Концепция проекта

Задачи проекта “Серия мастер-классов выпускников ООП Графический дизайн СПбГУ”:

1. Возможность интенсивного погружения в специфику и вариативность современной дизайн-практики
2. Знакомство с возможными траекториями профессионального развития в области дизайна
3. Общение с компетентными профессионалами, нашедшими свою нишу в сфере дизайна

Целевая аудитория проекта:

1. Студенты обучающиеся на программе «Графический дизайн» и студенты-дизайнеры других ВУЗов
2. Выпускники и профессионалы в области дизайна, желающие актуализировать свои знания
3. Абитуриенты образовательной программы «Графический дизайн»

Позиционирование графического сопровождения:

Представляет единую систему, позволяющую интегрировать разнородный контент;

Компетенции дизайн-продукта:

1. Интерактивная среда, позволяющая вносить изменения и сохранять визуальное единство;
2. Гибкий шаблон, который в дальнейшем может быть использован другими дизайнерами;
3. Инструмент для взаимодействия с выпускниками (формат анкеты)

Концепт:

Игра с переменными (постоянная изменчивость в контексте собственных ограничений), экосистема

Концепция

Основной идеей проекта является разработка гибкой системы, которую можно адаптировать под любое мероприятие в рамках юбилея кафедры

дизайна СПбГУ. Система включает в себя: календарь с AR, трансформирующийся в плакат к конкретному событию; буклет, построенный на анкетировании участников; сайт-визитку и бейджи участников.

Логотип совмещает в себе: X как знак переменной - то есть воркшопов; XX как обозначение двадцатилетия кафедры, к которому и приурочены эти события; и W, расположенные зеркально - первая буква слова “workshop”. Я не стала останавливаться на понятии “мастер-класс”, поскольку мероприятия могут проходить также в формате лекций и обсуждений, и в таком случае понятие “воркшоп” является более обширным и затрагивающим эти направления.

Календарь состоит из ячеек с информацией о каждом мероприятии и полей с общей неизменной информацией.

Плакаты раскрываются при помощи технологий AR из ячеек календаря. Они разработаны на основе интервью с участниками мероприятий, их работ и моего графического впечатления от них. Для плакатов созданы три вида сетки, которые заполняются графикой, что позволяет создать рамки при разработке плакатов и объединить между собой все мероприятия.

Страница сайта работает как информирование о мероприятиях и одновременно сбор информации: на нем расположена анкета ведущих мастер-классов, сетки для плакатов, которые каждый участник может заполнить своей графикой, информация об участниках, уже заполнивших анкеты и о самом мероприятии.

Буклет строится на информации, полученной из интервью участника с сайта и имеет сетку, схожую с анкетой на сайте, что позволяет упростить верстку. Таким образом, я разработала систему, позволяющую объединить и структурировать большой объем разнообразной информации, разных стилей, и упростила работу дизайнера, создав систему-шаблон, в которую загружается информация и в последствии требует только доработки.

4. Проектирование (приложение 3, 4)

Первым этапом проектирования был поиск знака, отражающего одновременно тему проекта, идею системы с переменными и привязанность к двадцатилетию кафедры. Параллельно с разработкой знака происходил поиск самой системы. Чтобы календарь нес в себе не только информацию о датах и названиях мероприятий, но был сразу контейнером для развернутой информации, было решено использовать технологии дополненной реальности, с помощью которых можно открыть плакат к каждому мероприятию.

Также на этом этапе происходил подбор участников воркшопов среди выпускников СПбГУ и их интервьюирование и составление сетки буклета, поскольку анкета для интервью была построена на той же сетке для представления об информации, ее количестве и формате

Вторым этапом был поиск образа плакатов. Поскольку составление отдельных образов для каждого мероприятия усложняет проектирование и считывание единого стиля проекта, идея разработки сетки, в которую вписывается необходимая информация и графика стала оптимальной для проектирования данной графической системы.

Третий этап - разработка сайта на основе календаря и буклета, чтобы в нем читался единый стиль всего проекта.

5. Компьютерное проектирование:

При разработке графического сопровождения календарь-плакат был спроектирован при помощи программы Adobe Illustrator, демонстрация его анимации - при помощи AdobeAnimate. Плакаты для каждого из участников и их сетка также разработаны в Adobe Illustrator, некоторые детали в Adobe Photoshop и 3D объекты - в Cinema 4D. Верстка буклета сделана в Adobe Indesign. Макет сайта в Adobe Illustrator и его анимация в Adobe Animate.

Список использованной литературы и интернет-ресурсов:

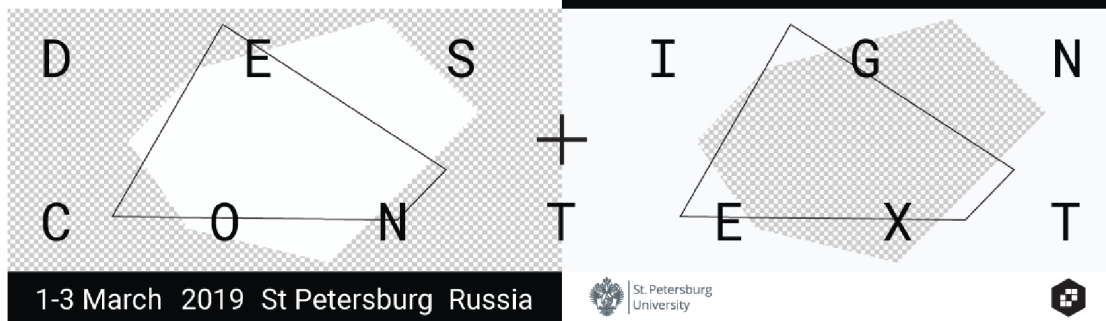
1. Extra-Curricular ONOMATOPEE 163
2. “I used to be a design student” by Frank Philippin, Billy Kiosoglou, published: Laurence King, 2013
3. Сайт Gerrit Rietveld Academy <https://rietveldacademie.nl/>
4. Сайт конференции <http://takeawalkonthewildside.rietveldacademie.nl/#/>
5. <https://designprinciplesandpractices.com/>
6. “Signals from the periphery” Eesti Kunstiakadeemia 2017 г.
7. “ITCH MY НА НАНАТНЕ RODINA. <https://www.therodina.com/itch-my-hahaha/>
8. “Casa da Musica” студии Стефана Загмайстера. <https://sagmeisterwalsh.com/work/all/casa-da-musica/>
9. “Gut” студии Стефана Загмайстера <https://sagmeisterwalsh.com/work/all/gut/>

1 ТЕМАТИЧЕСКИЕ АНАЛОГИ

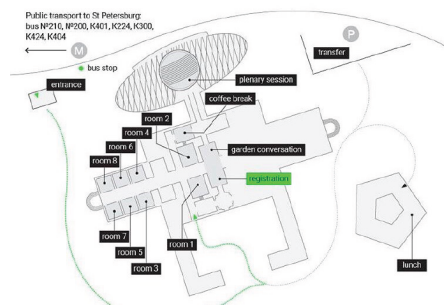
1 КАФЕДРА ДИЗАЙНА СПбГУ

1.1

The 13th International Conference on Design Principles and Practices



THIRTEENTH INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN PRINCIPLES & PRACTICES: DESIGN + CONTEXT



<https://designprinciplesandpractices.com/about/history/2019-conference>

https://www.instagram.com/desisspbu/?utm_source=ig_profile_share&igshid=19qv3fx7g6caq

1.2



ВЫСТАВКА-РЕТРОСПЕКТИВА СТУДЕНЧЕСКИХ РАБОТ СПбГУ "15+" В ГАЛЕРЕЕ ДИЗАЙНА BULTHAUP

<http://www.designspb.ru/news/expo/ObrazovatelnoyprogrammeGraficheskiydzaynSPbGU15let/>

1.3

КАКУЮ РОЛЬ БУДЕТ ИГРАТЬ ДОПОЛНЕННАЯ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ГОРОДАХ БУДУЩЕГО?

дата: 02.03.2019 время: 15:00-17:00

место: СПбГУ
Каampus: Михайловская дача
Санкт-Петербургское в. д., 109

ведущий: Иван Пузырёв
КБ Strelka

13th International Conference on Design Principles and Practices, 1-3 March 2019

Instagram: @desisspbu
Facebook: desisspbu
Email: desisspbu@spbu.ru



Для участия необходимо заполнить заявку и пройти предварительный отбор. Заявки принимаются до 25 февраля.



ВОРКШОП ПО ТЕХНОЛОГИЯМ ДОПОЛНЕННОЙ / ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

<http://www.arts.spbu.ru/v-spbgu-sostoitsya-vorkshop-po-tekhnologiyam-dopolnennoi-virtualnoi-realnosti>

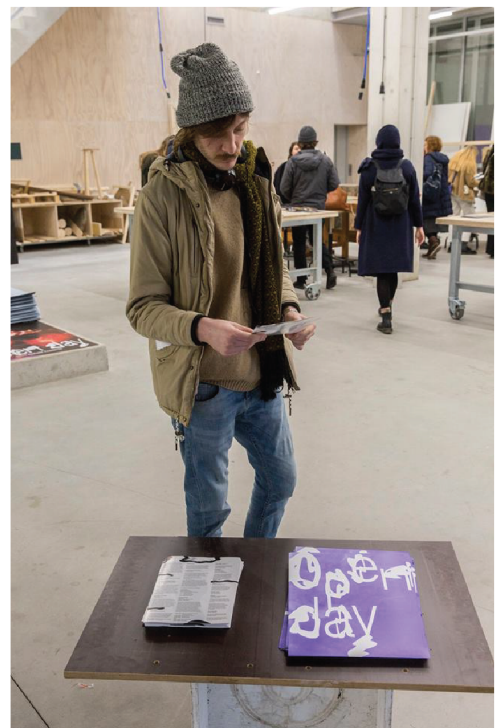
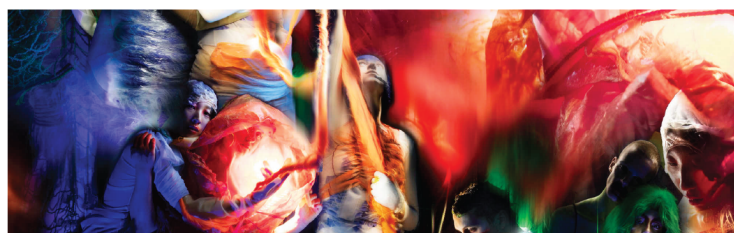
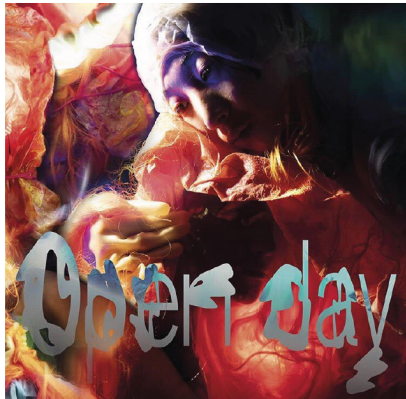
WORKSHOP

1.3

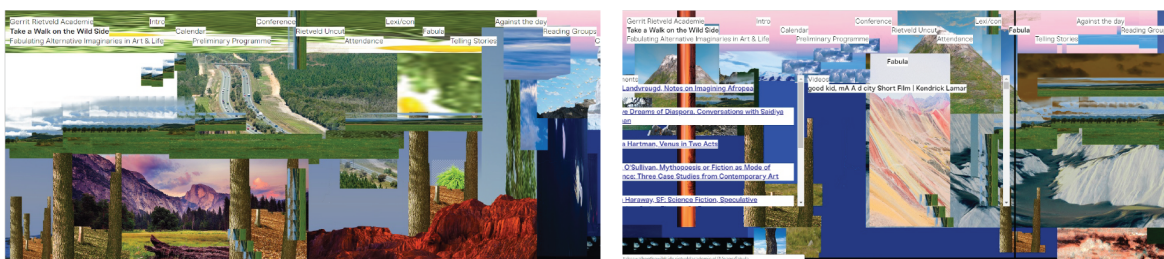


ВЫСТАВКА ПРОЕКТОВ В
ОБЛАСТИ ГРАФИЧЕСКОГО,
МУЗЕЙНОГО,
МУЛЬТИМЕДИЙНОГО
ДИЗАЙНА И ДИЗАЙНА
СРЕДЫ, ПОДГОТОВЛЕННЫХ
СТУДЕНТАМИ СПбГУ
В РАМКАХ КОНФЕРЕНЦИИ
DESIGN PRINCIPLES &
PRACTICES

2.1 ДЕНЬ ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ



2.2 TAKE A WALK ON THE WILD SIDE



<http://takeawalkonthewildside.rietveldacademie.nl/#/>

2.3 ПЛАКАТЫ К ВЫСТАВКАМ, ВЕЧЕРИНКАМ, АКЦИЯМ И ПРОЧИМ ВИДАМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

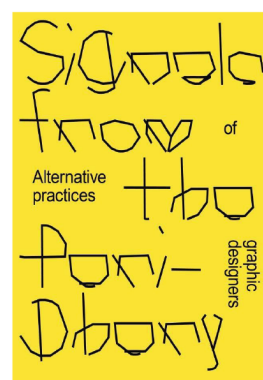




a.) Take an object.
In Barcelona*, June 1, 2018
Karl Holmqvist,
Matt Mullican and
Francesc Ruiz
will introduce (introduce)
the Masterclass series.

<https://www.takeanobject.werkplaatstypografie.org/>

4 "SIGNALS FROM THE PERIPHERY" КОМПЛЕКСНЫЙ ПРОЕКТ ТАЛЛИНСКОЙ АКАДЕМИИ ИСКУССТВ



SIGNALS FROM
THE PERIPHERY
01.07-20.08
TALLINN ART HALL

Signals from the Periphery
July 1-August 20
Tallinn Art Hall
This year Asterisk Summer School takes a break and moves to the Tallinn Art Hall to put together a graphic design exhibition accompanied by an extensive public programme and a book that will be published alongside the exhibition. Looking forward to see you all there! www.signalsfromtheperiphery.ee



https://www.facebook.com/signalsfromtheperiphery/?__tn__=kC-R&id=ARAW6RLDnf5YhGYyWdHg0USzZbCVh51RD26wQQ0kNwGHtG7Zw19-Ua7Ve398oGFdrvEBai4StJsgLC&hc_ref=ARTOIQX0SZBxsvUIYlfO9FuoM9p2xyHYNzkv724-nt1mxqyt4BBghUvFLOPC9Ril8ro

<https://www.kunstihoone.ee/ru/programma/signaly-s-periferii/>

5 STRELKA

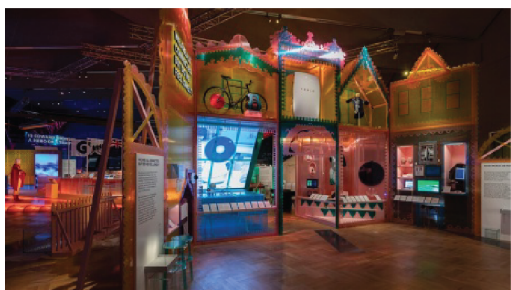
5.1



DIGITAL EARTH. ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ (ЛЕКЦИИ)

<https://strelka.com/ru/videos/event/2018/12/17/digital-earth>

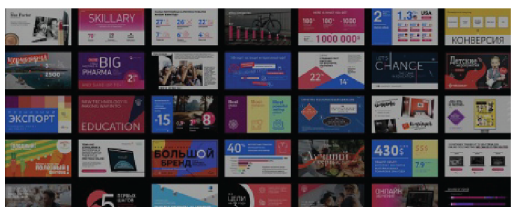
5.2



СОЗДАЙТЕ ЭКСПОЗИЦИЮ БУДУЩЕГО ВМЕСТЕ С КУРАТОРОМ V&A (ВОРКШОПЫ)

<https://strelka.com/ru/videos/event/2018/11/30/how-to-predict-the-future-through-design-with-va-curator>

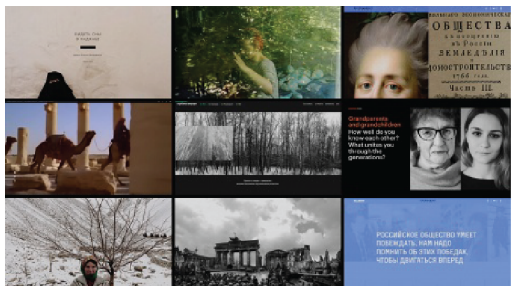
5.3



КАК ДЕЛАТЬ ПРЕЗЕНТАЦИИ И НЕ ГОРЕТЬ ОТ СТЫДА (ВОРКШОПЫ)

<https://strelka.com/ru/videos/event/2019/02/02/creating-effective-presentations>

5.4



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ: КОНТЕНТ, ДИЗАЙН, МЕНЕДЖМЕНТ (ВОРКШОПЫ)

<https://strelka.com/ru/videos/event/2018/11/23/multimedia-storytelling>

5.5



САМОПРЕЗЕНТАЦИЯ. ПОРТФОЛИО. УПАКОВКА ИДЕЙ И ПРОДВИЖЕНИЕ В СОЦСЕТЯХ (ВОРКШОПЫ)

<https://strelka.com/ru/videos/archive-events/2018/09/10/future-architect-portfolio>

5.6



VR — ЭТО ПРОСТО (ВОРКШОПЫ)

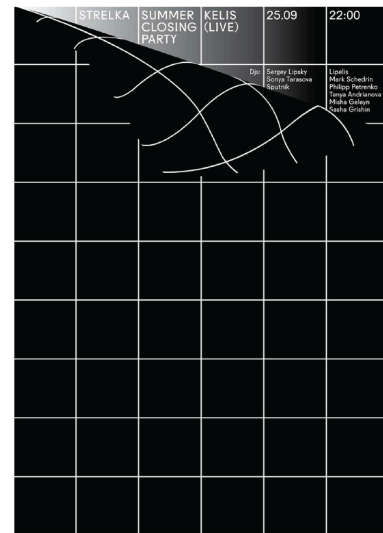
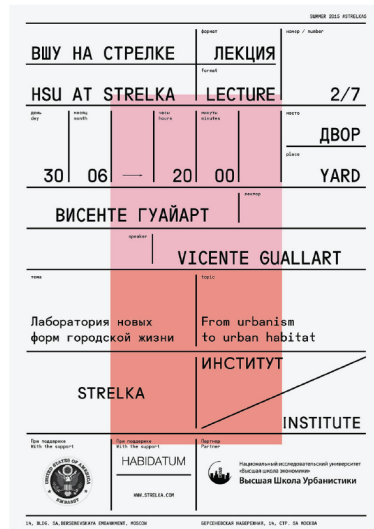
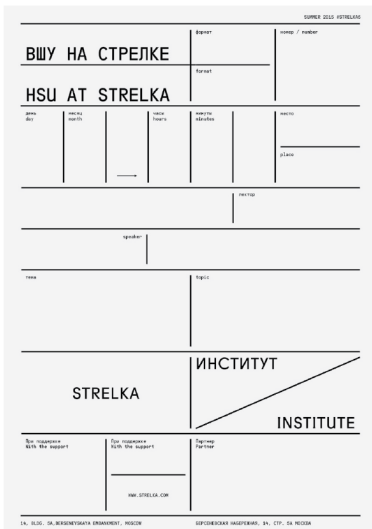
<https://strelka.com/ru/videos/archive-events/2018/09/10/vr>

Strelka Digital August – a month-long programme of events dedicated to the internet, future of technology and user interface development.



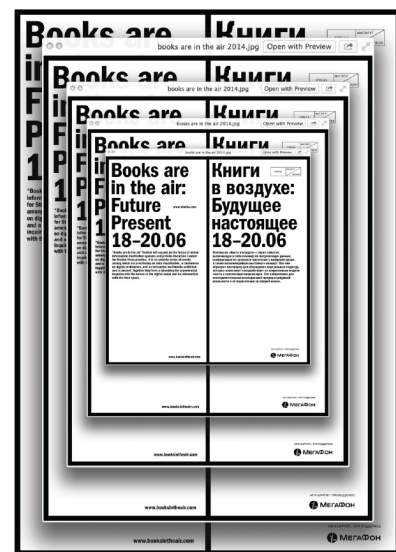
Posters for the series of lectures High School of Urbanism at Strelka Institute

Poster for the summer closing party at Strelka Institute



A series of discussions about the streets of Moscow

Identity for the "Books are in the air" festival





DEEP FRIED FRIENDS at Bar Strelka

Ruf Dug at Bar Strelka



Hysteric at Bar Strelka



Christian S at Bar Strelka

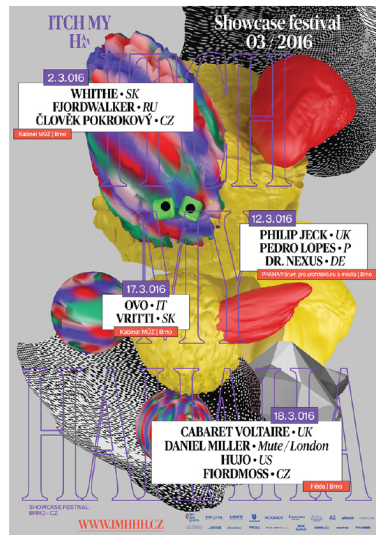
Doug Hream Blunt at Bar Strelka



2 СТИЛИСТИЧЕСКИЕ АНАЛОГИ

1 ITCH MY HA HA HA: MUSIC FESTIVAL IDENTITY (THE RODINA)

<https://www.therodina.com/itch-my-hahaha/>

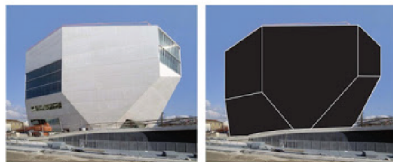


2 Casa da Musica identity (студия Стефана Загмайстера)

<https://sagmeisterwalsh.com/work/all/casa-da-musica/>



casa da música



casa da música



casa da música



casa da música



casa da música



casa da música



casa da música



orquestra nacional do porto



orquestra nacional do porto



orquestra nacional do porto



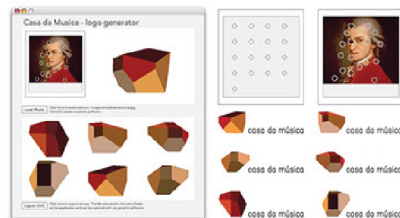
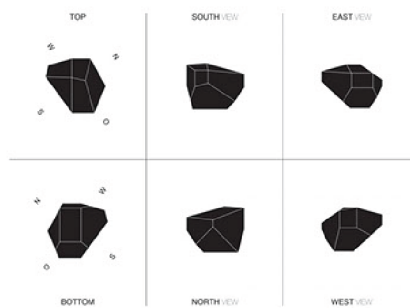
orquestra nacional do porto



orquestra nacional do porto

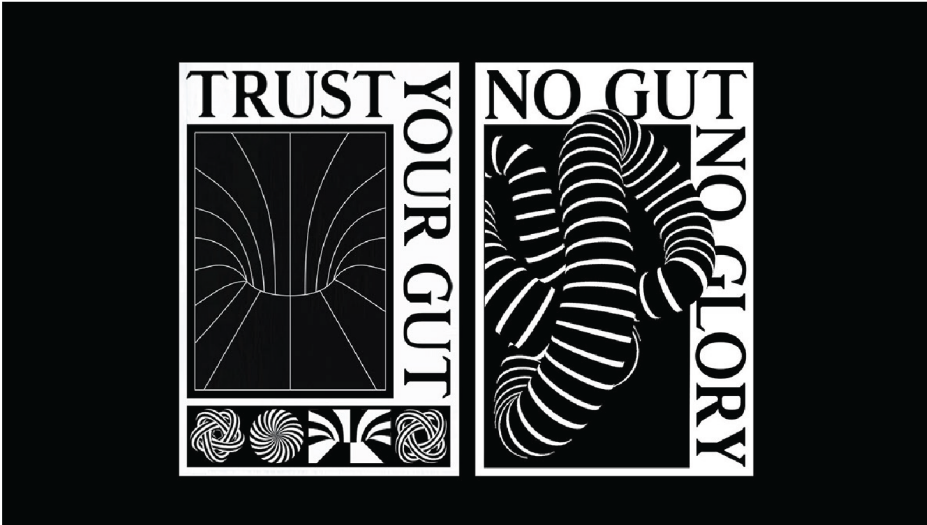
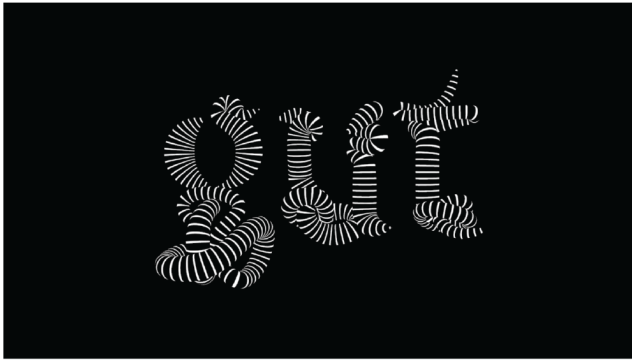


orquestra nacional do porto



3 Gut identity (студия Стефана Загмайстера)

<https://sagmeisterwalsh.com/work/all/gut/>



4 PRO42 event posters, Артем Рулев

<https://www.behance.net/gallery/27177167/PRO42-event-posters>



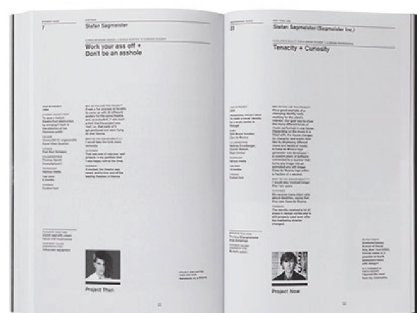
5 Criatório Porto 2017

<https://www.behance.net/gallery/51504855/Criatorio>



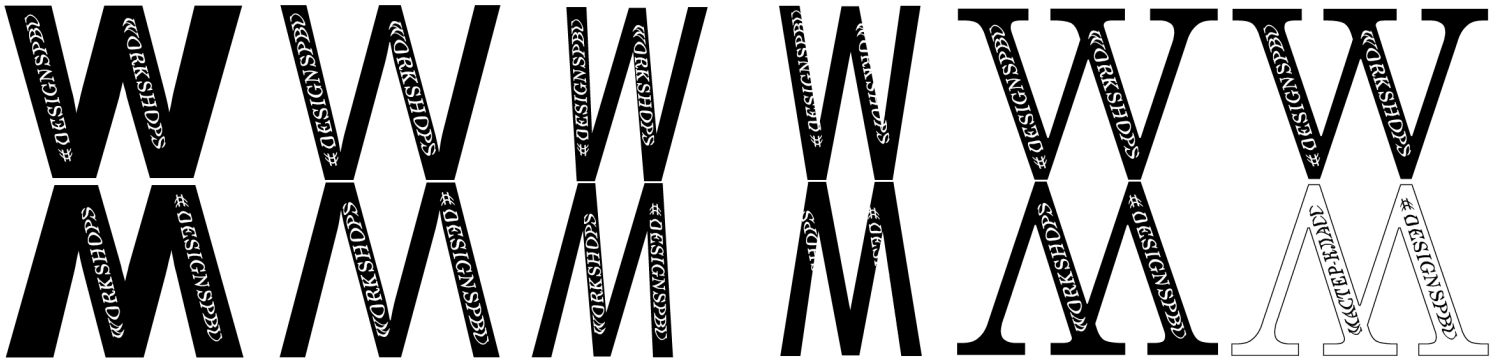
Плакат для вручения премии 16 художникам на развитие их проектов

6 I Used to Be a Design Student: 50 Graphic Designers Then and Now (Франк Филиппин)



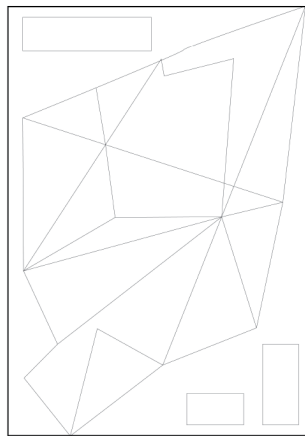
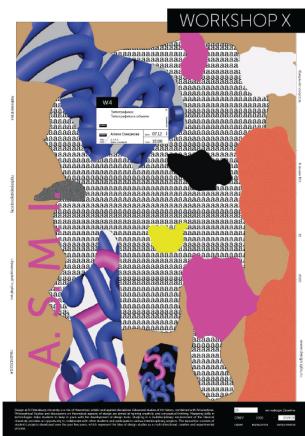
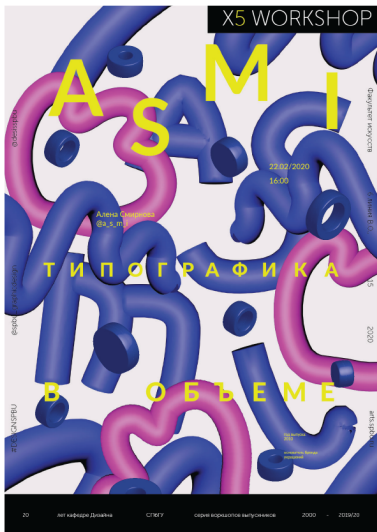
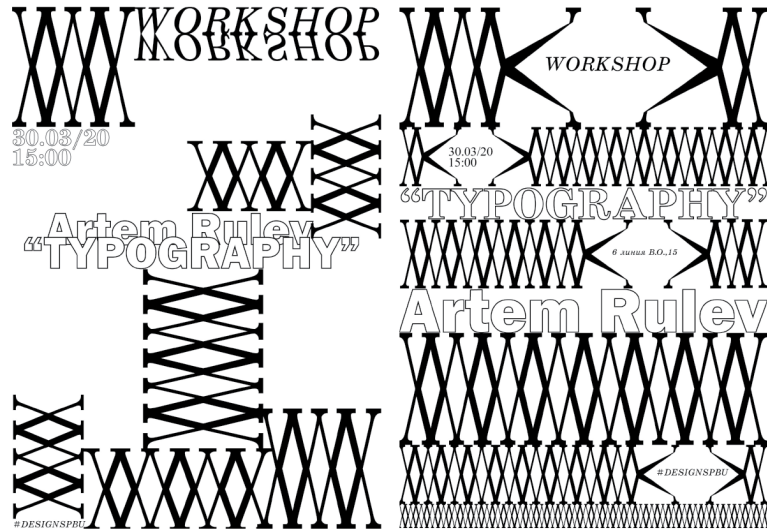
3. ЭСКИЗЫ

ЗНАК

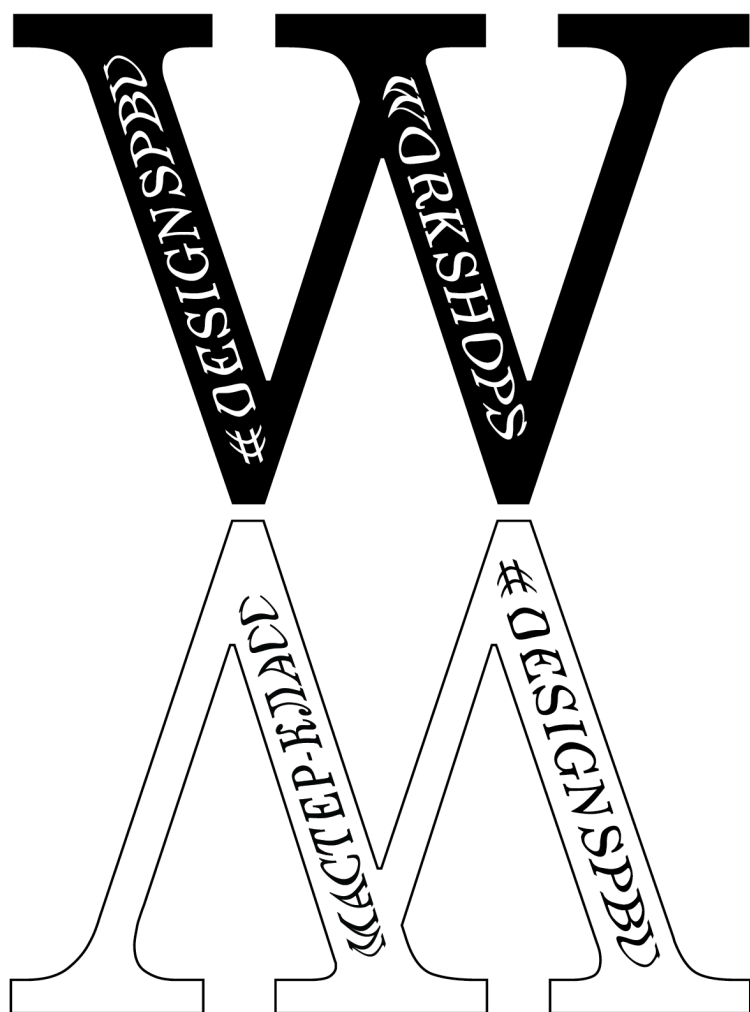


КАЛЕНДАРЬ

| | | |
|---------------|----------------|----------------|
| SPBU | 8 | WORKSHOPS |
| 1 JANUARY | 2 FEBRUARY | 3 MARCH |
| 4 APRIL | 5 MAY | 6 JUNE |
| 7 JULY | 8 AUGUST | 9 SEPTEMBER |
| 10 OCTOBER | 11 NOVEMBER | 12 DECEMBER |



СЕТКА ПЛАКАТА



- _____ W (Workshop)
- _____ XX (20 лет)
- _____ MMXX (2020)
- _____ M (Мастер-класс)
- _____ X (переменная)

название

W1

Интерфейсы:
От опыта пользователя
к КОГНИТИВНОМУ
взаимодействию

title:

tutor: Маша Золотова

SPbU / PhD Student
'2012 / Sapienza University of Rome

date: 21.09 2019

time: 15:00

ergonomics

год
выпуска

место работы

имя

время

дата



WORKSHOP X

inst:@desisspbu

facebook@desisspbu

inst:spb_graphicdesign

#DESIGNSPBU

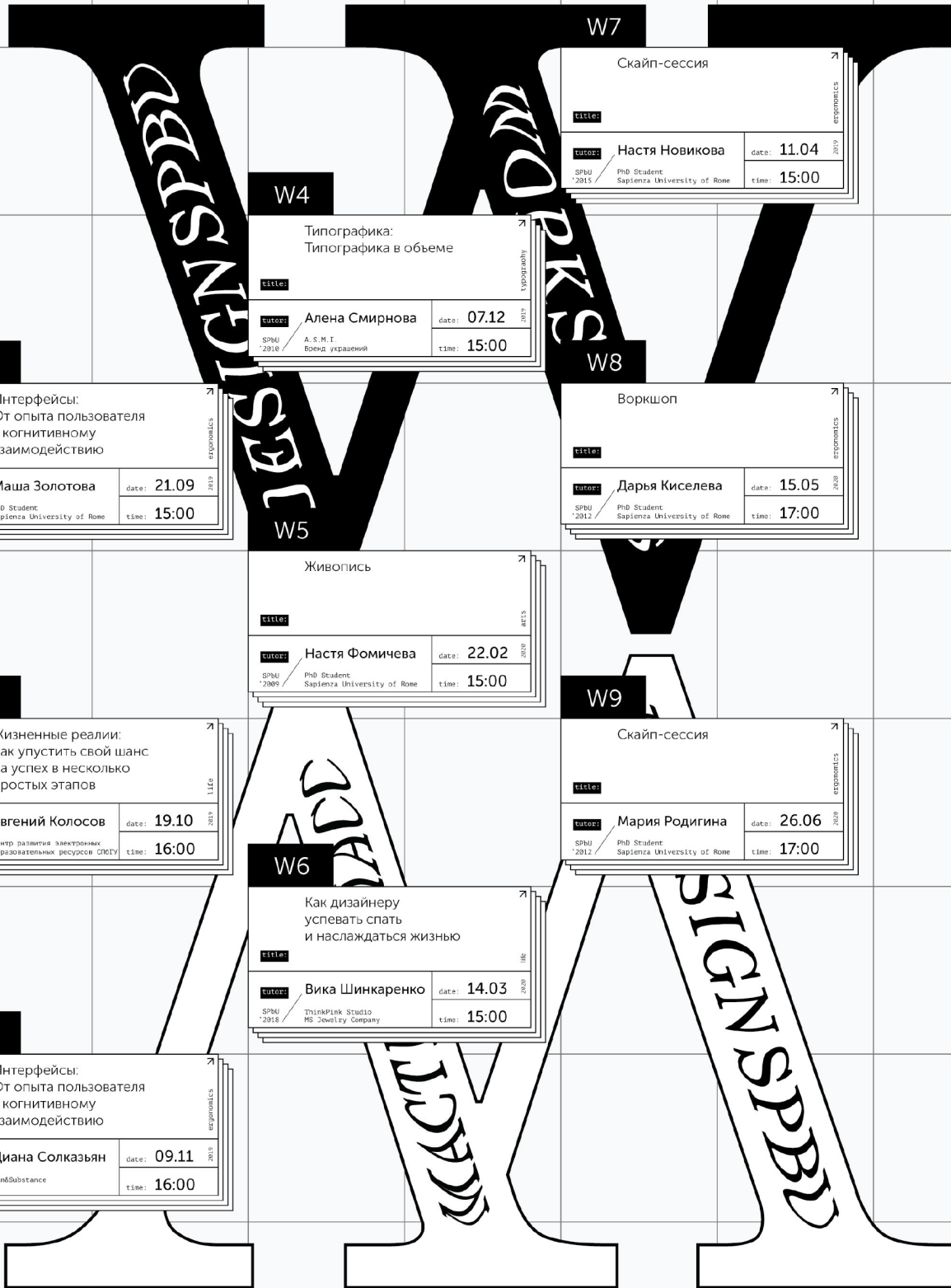
Факультет искусств

6 линия ВО,

15

2020

www.designspb.ru



W1

Интерфейсы:
От опыта пользователя
к когнитивному
взаимодействию

tutor: Маша Золотова **date:** 21.09 2019

SPBU *2012 / PhD Student Sapientia University of Rome **time:** 15:00

W4

Типографика:
Типографика в объеме

tutor: Алена Смирнова **date:** 07.12 2019

SPBU *2016 / A.S.M.I. Бренд украинский **time:** 15:00

W7

Скайп-сессия

tutor: Настя Новикова **date:** 11.04 2019

SPBU *2015 / PhD Student Sapientia University of Rome **time:** 15:00

W8

Воркшоп

tutor: Дарья Киселева **date:** 15.05 2019

SPBU *2012 / PhD Student Sapientia University of Rome **time:** 17:00

W5

Живопись

tutor: Настя Фомичева **date:** 22.02 2019

SPBU *2009 / PhD Student Sapientia University of Rome **time:** 15:00

W9

Скайп-сессия

tutor: Мария Родигина **date:** 26.06 2019

SPBU *2012 / PhD Student Sapientia University of Rome **time:** 17:00

W2

Жизненные реалии:
Как упустить свой шанс
на успех в несколько
простых этапов

tutor: Евгений Колосов **date:** 19.10 2019

SPBU *2017 / Центр развития электронных образовательных ресурсов СПбГУ **time:** 16:00

W6

Как дизайнеру
успевать спать
и наслаждаться жизнью

tutor: Вика Шинкаренко **date:** 14.03 2019

SPBU *2018 / THINKPINK Studio MS Jewelry Company **time:** 15:00

W3

Интерфейсы:
От опыта пользователя
к когнитивному
взаимодействию

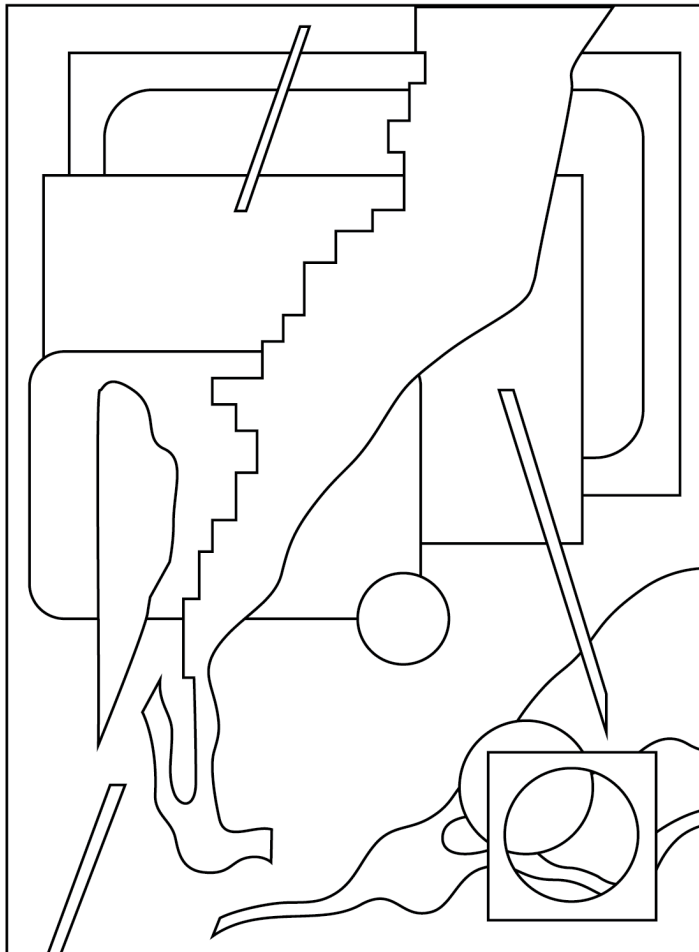
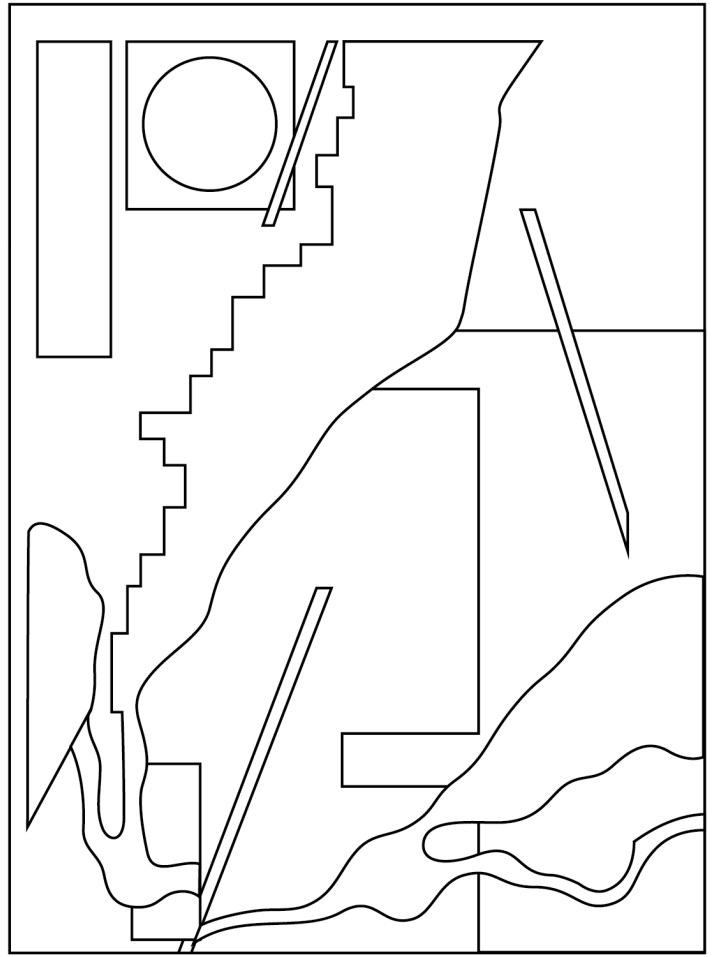
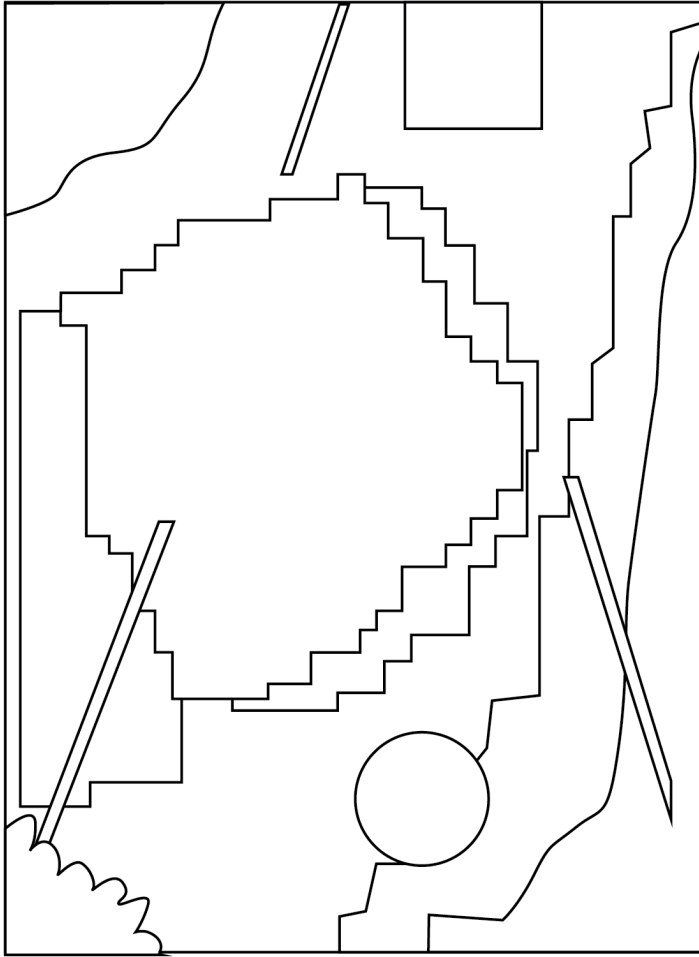
tutor: Диана Солказян **date:** 09.11 2019

SPBU *2016 / Sun&Substance **time:** 16:00

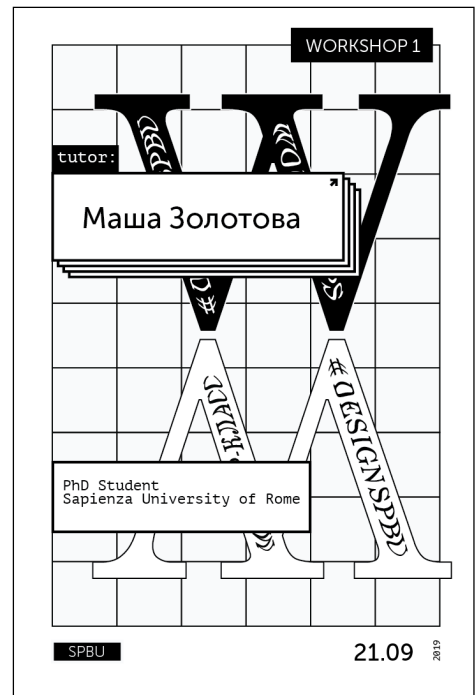
Design at St Petersburg University is a mix of theoretical, artistic and applied disciplines. Advanced studies of Art history, combined with Art practices, Philosophical Studies and discussions on theoretical aspects of design are aimed at training creativity and conceptual thinking. Mastering skills in technologies helps students to keep in pace with the development of design tools. Studying in a multidisciplinary environment of the classical University provides an opportunity to collaborate with other students and participate in various interdisciplinary projects. The exposition consists of student's projects developed over the past few years, which represent the idea of design studies as a multi-directional, creative and experimental process.

20 лет кафедре Дизайна
СПбГУ 2000 - 2019/20
серия воркшопов выпускников

СЕТКИ ДЛЯ ПЛАКАТОВ



БЕЙДЖИ



WORKSHOP 6

graduate

2018

Вікторія Шинкаренко

4

03 - 2020

15:00

Факультет мистецтв

Будівля ВО,

15

2020

www.design.spbu.ru

inst.@desisspbu

facebook@desisspbu

inst.@spbu_graphicdesign

#DESIGNSPBU

LIFE

ENJOY

topic

tutor

W6

Как дизайнеру успевать спать и наслаждаться жизнью

title:

Вика Шинкаренко

date: 14.03

SPBU 2018
PhD Student
Sapienza University of Rome

time: 15:00

design

Design at St Petersburg University is a mix of theoretical, artistic and applied disciplines. Advanced studies of Art history, combined with Art practices, Philosophical Studies and discussions on theoretical aspects of design are aimed at training creativity and conceptual thinking. Mastering skills in technologies helps students to keep in pace with the development of design tools. Studying in a multidisciplinary environment of the classical University provides an opportunity to collaborate with other students and participate in various interdisciplinary projects. The exposition consists of student's projects developed over the past few years, which represent the idea of design studies as a multi-directional, creative and experimental process.

20 лет кафедре Дизайна

СПбГУ 2000 - 2019/20

серия воркшопов выпускников

#DESIGNSPBU | Instagram: @psbu_graphicdesign | Facebook: facebook@desisspbu | Instagram: inst.fdesisspbu

Программа мероприятий в двадцатилетие кафедры дизайна СПбГУ

Лекции | Интервью | Конференции | Конспекты

9 WORKSHOPS

Факультет искусств | Б. линия ВО | 15 | 2020 | www.design.spbu.ru

WS1: Основы проектирования в цифровых средах | WS2: Животные модели | WS3: Интерактивные приложения | WS4: Типографика в обложке | WS5: Мотивационная | WS6: Дизайн упаковки | WS7: Сайт-дизайн | WS8: Бренд | WS9: Сайт-дизайн

W1 | M1

ведущий: Мария Золотова | Символ

год выпуска: 2012 (магистратура)

место работы: Sapientia University of Rome, PhD candidate in Product Design

Квадрат как символ способности человека представить то, чего нет в природе.

From User Experience to Cognitive Interaction

Lecture + Workshop

Nowadays computers, smartphones, and other hi-tech products make part of our everyday life. It means that the issues related to the interaction and communication with these products will involve more and more of our intellectual, cognitive resources, and designers will be responsible for designing this 'conversation'. Therefore, the students will be offered to immerse themselves in designing the User Experience by taking in consideration Cognitive Ergonomics of the interaction in order to reply to these issues. In particular, students will be introduced with Cognitive Processes that are crucial for designing a correct and smooth person-product interaction, will learn to analyze the best practices and identify how these mental processes are considered there from a design point of view. Eventually, they will propose their own design-concept considering both physical and cognitive aspects of interaction, thus designing the Cognitive Ergonomics, the User Experience with a Human-Centered approach.

Почему решил(а) стать дизайнером?

Источники идей и вдохновения?

Если не дизайн, то что?

Сначала я выбрала архитектуру и окончила университет (график в 17 лет). Потом, в аспирант, мне понравилась визуальная работа (фото, 3D). Теперь я изучаю UX/UI через дизайн (с 27 лет -> now).

Меня привлекает искусство, архитектура, дизайн, дизайн, дизайн. Всегда люблю создавать что-то современное и новое, что вдохновляет себя и возмущает других. А на какой язык: русский и английский.

Если не дизайн, то другой вид дизайна или дизайн в другом месте, в какой обстановке: дизайн для других людей и в компании людей.

gdesispbu | @psbu_graphic design | arts.spbu.ru

WORKSHOP 1

ERGO-UMICS | COGNITIVE INTERACTION

Masha Zolotova

09 - 2019 | 15:00

EXPERIENCE

28 лет | кафедре дизайна | СПбГУ | серия воркшопов | 2000 - 2019/20

W6 | M6

имя: Виктория | Виктория Виктория | Символ

год выпуска: 2018

место работы: ThinkPink Studio, MS Jewelry Company

Как дизайнеру успевать спать и наслаждаться жизнью

Основываясь на личном опыте 15,20 млн лекция на тему того, какими средствами возможно помочь своему организму постоянно быть в тонусе, генерировать бесконечное количество идей и находить энергию на их реализацию. Иногда эта задача не задумывается, о том что на производительность нашего мозга, так сильно влияет содержание в организме определенных микроэлементов. А степень концентрации возможно повысить лишь установив правильное освещение на рабочем месте.

Почему решил(а) стать дизайнером?

Источники идей и вдохновения?

Если не дизайн, то что?

В первом классе на первом занятии по предмету дизайн или бизнес.

Примеры/таблицы/карты

Танец

gdesispbu | @psbu_graphic design | arts.spbu.ru

WORKSHOP 6

Viktoria Shinkarenko

03 - 2020 | 15:00

LIFE | ENJOY | design

28 лет | кафедре дизайна | СПбГУ | серия воркшопов | 2000 - 2019/20

SPBU

WORKSHOP X

О проекте:
 В 2009 году образовательный проект "Профессиональный дизайн" (далее - проект) основывается на ин-те "Профессия "ДИЗАЙНЕР" и предоставляет возможность взаимодействия преподавателей и студентов кафедры и целью обмена опытом и информацией для студентов увидеть, как функционирует современная дизайн-студия.
 Это наставник творческого профессионального человека - это системный подход к работе, его интуиция (СИ), это системная и итеративная работа, его интуиция (СИ) - это интуиция и интуиция (СИ) и "Мастер-классы" в формате семинаров с проектами (показатели эффективности для каждого участника) при помощи современных систем.

ЗАЯВКА ВЕДУЩЕГО

WORKSHOPS

ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

КОНТАКТЫ

DESIGN SPBU
DESIGN SPBU

| | | |
|---|---|---|
| <p>W1</p> <p>Интерфейсы: От опыта пользователя к когнитивному взаимодействию</p> <p>Маша Золотова 21.09 - 15:00</p> | <p>W3</p> <p>Интерфейсы: От опыта пользователя к когнитивному взаимодействию</p> <p>Дина Солкэзиян 09.11 - 16:00</p> | |
| <p>W2</p> <p>Жизненные реалии: Как упустить свой шанс на успех в несколько простых этапов</p> <p>Евгений Колосов 19.10 - 16:00</p> | <p>W6</p> <p>Как дизайнеру успевать спать и наслаждаться жизнью</p> <p>Вика Шинкаренко 14.03 - 15:00</p> | <p>W5</p> <p>Животись</p> <p>Настя Фомичева 22.02 - 15:00</p> |
| <p>W4</p> <p>Типографика: Типографика в объеме</p> <p>Алена Смирнова 07.12 - 15:00</p> | <p>W8</p> <p>Скайп-сессия</p> <p>Мария Родигина 15.05 - 17:00</p> | <p>W7</p> <p>Скайп-сессия</p> <p>Настя Новикова 11.04 - 15:00</p> |
| <p>W9</p> <p>Воркшоп</p> <p>Дарья Киселева 26.06 - 17:00</p> | <p>www.design.spbu.ru</p> <p>телефон: 8 (800) 500 2000</p> <p>адрес: 6 линия ВО, 15</p> | |

SPBU

WORKSHOP X

ЗАЯВКА ВЕДУЩЕГО

WORKSHOPS

ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

КОНТАКТЫ

Имя фамилия: _____

фото: _____ **ссылка:** _____

год выпуска: _____

место работы: _____

Тема воркшопа: _____

Формат проведения: онлайн офлайн

Адрес: _____

Почему и как решил(а) стать дизайнером? _____

Источники вдохновения и идеи? _____

Если не дизайн, то что? _____

Макет плаката:

SPBU

WORKSHOP X

ЗАЯВКА ВЕДУЩЕГО

WORKSHOPS

ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

КОНТАКТЫ

Макет плаката:

название работы, тема, название студии, название мероприятия

W1

X2 WORKSHOP

Имя Фамилия: Маша Золотова

год выпуска: 2012 (Специальность ТД)

место работы: Barakana University of Fine Arts, Institute of Product Design

Тема воркшопа: From User Experience to Cognitive Interaction

Формат проведения: офлайн онлайн

Адрес: _____

Почему и как решил(а) стать дизайнером? _____

Источники вдохновения и идеи? _____

Если не дизайн, то что? _____

Макет плаката:

ЗАЯВКА УЧАСТНИКА