**Правительство Российской Федерации**

**Санкт-Петербургский государственный университет**

Факультет искусств

Кафедра дизайна

Попова Валентина Ивановна, 4 курс

 Пояснительная записка к выпускной квалификационной работе

 ТЕМА:

«Комплексное графическое сопровождение мероприятия»

Направление 54.03.01 «Дизайн»

Квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель : старший преподаватель кафедры дизайна С.В. Витковская

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения, доцент с возложенными функциями заведущего кафедрой К.Г.Позднякова

Санкт-Петербург 2017 г­од

1

 **Содержание**

**Вводная часть. Стр. 3**

1. **Глава.**

**Цели и задачи проекта. Стр. 4**

* 1. Цели проекта.
	2. Задачи проекта.
1. **Основные этапы работы. Стр. 5**
	1. Специализация мероприятия.
	2. Концепция проекта
	3. Анализ аналогов по теме дипломного проекта.
	4. Эскизное проектирование.
	5. Компьютерная разработка проекта.
	6. Вывод на планируемые носители информации
2. **Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте. Стр. 7**

**Заключение Стр. 7**

**Список использованной литературы Стр. 8**

**Приложение к выпускной квалификационной работе**

 2

**Введение.**

 Тема моей дипломной работы «Комплексное графическое сопровождение мероприятия». Обьектом для разработки проекта стал «Международный фестиваль медиаискусства FTR» г. Санкт-Петербург. В этом проекте я хочу предложить методику создания фирменной графики для данного события.

 «Международный фестиваль медиаискусства FTR» является одним из крупнейших медиа фестивалей в России. Данная тематика сейчас весьма актуальна. Стремительное развитие новых технологий и их взаимодействие с художественными элементами – это новая ступень в развитии мирового искусства. Изменение общества и контакт с «виртуальной реальностью» стали отражением действительности, что являет собой весомую популяризацию нового направления как среди зрителей, так среди профессионального сообщества.

 Данный проект является концептом, с последующей возможностью его реализации, совместно с учредителями фестиваля.

 3

**1. Глава.**

**Цели и задачи проекта.**

* 1. Цели проекта.

 Целью моего дипломного проекта является создание уникальной, узнаваемой графической системы, в будущем успешно реализованной во всех спектрах деятельности фестиваля.

 1.2. Задачи проекта.

* Поиск графических аналогов.
* Определение ведущей концепции проекта.
* Исследование взаимодействия информации в виртуальной и реальной среде.
* Разработка логотипа проекта.
* Определение состава проекта.
* Определение графического языка проекта.
* Определение основных носителей проекта.
* Исследование и внедрение графики в интерактивную среду.

 4

**2. Основные этапы работы.**

 2.1. Специализация мероприятия.

«FTR» - «futurum» - будущее.

 Основанный медиа художниками: Максимом Свищевым и Андреем Свибовичем, в 2015 году он был проведен на территории завода слоистых пластиков под названием «HPL».

 Особенностью данного фестиваля является его многослойность. Сочетая в себе такие направления, как: аудио, медиа, технологии и графику, он являет собой уникальное событие.

 2.2. Концепция проекта.

 Концепцией проекта послужило явление «трансформации сигнала». Сигнал, как информация, и как начало технических импульсов, основа специализации фестиваля.

 2.3. Анализ аналогов по теме дипломного проекта.

 При анализе аналогов для разработки графического сопровождения мероприятия, были рассмотрены зарубежные медиа фестивали.

* Основные графические направления в печатной продукции футуристичны, имеют четкую структуру и большое количество динамики.
* При применении шрифтового контента допустимо искажение и резка основного шрифта, являющегося несущей конструкцией всей композиции.
* Допустимо использование модульных сеток в качестве декоративных элементов.
* Частое использование крупных форм.

 5

 2.4. Эскизное проектирование.

 Первым этапом разработки проекта стала разработка концепции мероприятия. Основываясь на его специализации, было заложено основное графическое направление идентификации фестиваля.

 Второй этап: создание универсального логотипа мероприятия. Основой для его проектирования стала техническая схема сигнала. Логотип представляет собой соединение каналов. Задача его создания состояла в том, чтобы отразить основную концепцию и сохранить уникальность и простоту.

 Третий этап: поиск графического языка проекта. Согласно концепции, были выбраны использованы основные направления видов трансформации сигнала:

* Электрический сигнал
* Оптический сигнал
* Акустический сигнал
* Электромагнитный сигнал
* Эфир

 Четвертый этап: носители проекта. Для определения был проведен анализ их взаимодействия со зрителем, в ходе которого были найдены универсальные носители.

 Самым главным этапом в данном проектировании является интеграция графики в медиа среду. Возможность и исследование взаимодействия со зрителем по средствам интерактивной и визуальной коммуникации.

 2.5. Компьютерная разработка проекта.

 Техника, использованная в проекте, представляет собой систему взаимодействия созданного образа и знаковой системы. Образ, как диалог между зрителем и сигналом.

 Фирменная графика нацелена на донесение определенного посыла «встречи с виртуальным», неизведанным зрителю. Ее использование в динамике устанавливает взаимодействие между «машиной и человеком», виртуальным и реальным.

 6

 Так же важным является использование ручных элементов в основной графике проекта. Это противоречие между техничностью и натуральностью приобретает более реалистичные черты.

 Логотип проекта – как символ связи и техничности, их единение и взаимодействие. Одна линия, как изменчивое состояние эмоциональности. Единство человека и технологий.

 2.6. Вывод на планируемые носители информации.

 Состав моего проекта главным образом состоит из интерактивной графики. Ее размещение планируется на мероприятии: вход, интерактивные панели на территории мероприятия.

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

 В рамках разработки проекта использованы такие техники и технологии, как:

* Коллаж
* 3D моделирование
* Tildal
* Atom

**Заключение**

 Разработка данного проекта – есть диалог между зрителем и изображением. Интеграция новых технологий в направление дизайн может рассматриваться, как интерактивное будущее в графической области.

 7

**Список использованной литературы:**

[**https://docviewer.yandex.ru/view/0/?\*=jPCpbdESjmulGYzlzeXstIeiKRB7InVybCI6Imh0dHA6Ly9sb2dvc2pvdXJuYWwucnUvYXJjaC84Mi8xMDZfNi5wZGYiLCJ0aXRsZSI6IjEwNl82LnBkZiIsInVpZCI6IjAiLCJ5dSI6IjE0NTQxOTA3NzE0OTU0OTIzOTIiLCJub2lmcmFtZSI6dHJ1ZSwidHMiOjE0OTU2NDQ5MTQyMzF9&lang=ru**](https://docviewer.yandex.ru/view/0/?*=jPCpbdESjmulGYzlzeXstIeiKRB7InVybCI6Imh0dHA6Ly9sb2dvc2pvdXJuYWwucnUvYXJjaC84Mi8xMDZfNi5wZGYiLCJ0aXRsZSI6IjEwNl82LnBkZiIsInVpZCI6IjAiLCJ5dSI6IjE0NTQxOTA3NzE0OTU0OTIzOTIiLCJub2lmcmFtZSI6dHJ1ZSwidHMiOjE0OTU2NDQ5MTQyMzF9&lang=ru)

[**http://thelib.ru/books/alina\_uiller/individualnost\_brenda\_rukovodstvo\_po\_sozdaniyu\_prodvizheniyu\_i\_podderzhke\_silnyh\_brendov-read.html**](http://thelib.ru/books/alina_uiller/individualnost_brenda_rukovodstvo_po_sozdaniyu_prodvizheniyu_i_podderzhke_silnyh_brendov-read.html)

**Приложение к выпускной квалификационной работе.**