

Состоялась защита ВКР студентов очно-заочной формы обучения, профиль "Информационный дизайн"



В Высшей школе дизайна и архитектуры прошли защиты выпускных квалификационных работ студентов очно-заочной формы обучения, профиль "Информационный дизайн".

Состав государственной экзаменационной комиссии:

Председатель ГЭК Бандорина Ксения Валерьевна - кандидат искусствоведения, арт-директор Архитектурной мастерской Георгия Пряничникова, доцент Санкт-Петербургской художественно-промышленной академии имени А.Л. Штиглица, член Союза Художников России, член Санкт-Петербургского Союза дизайнеров; Князева Елена Валерьевна - член Союза дизайнеров России, доцент Высшей школы дизайна и архитектуры СПбПУ; Коновалов Михаил Васильевич - кандидат технических наук, доцент, главный специалист по анимации студии «Festa Lab»; Краснов Александр Валерьевич - арт-директор ООО «Студия РЭД», член Санкт-Петербургского Союза дизайнеров; Щур Семён Юрьевич - член Санкт-Петербургского Союза дизайнеров, доцент Высшей школы дизайна и архитектуры СПбПУ, руководитель профиля "Информационный дизайн".



Защита была сильная. Было представлено много ярких и самобытных работ. Удалось затронуть геймдизайн с интерфейсами и анимацию, мобильные приложения и веб-сайты. В работах были затронуты разные темы - от образования до патриотического воспитания, от туризма до уличных выступлений и многое другое. Почти все ВКР получили оценку 5". - рассказал Семён Юрьевич Щур.



Представляем некоторые из особо отмеченных членами комиссии работ.

Д.Д. Сдобникова. "Дизайн-концепция сайд-скроллера в жанре японской ролевой компьютерной игры". Научный руководитель - доцент ВШДиА Т.А. Никитина.



Санкт-Петербургский политехнический университет
Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Профиль: «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
Дизайн-концепция сайд-скроллера
в жанре японской ролевой компьютерной игры
Студент гр. В3135401/90301 - Сдобникова Д.Д.
Научный руководитель: Никитина Т. А.



Фоли

«Фоли» — компьютерная игра, совмещающая в себе черты японской ролевой игры и платформера. Игроку предстоит исследовать дерево, поражённое грибной порчей, спасти светлячков и с их помощью победить злодея, который стоит за всеми бедами героев.



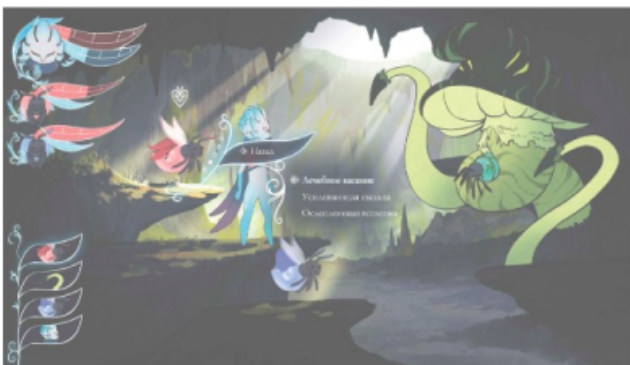
Санкт-Петербургский политехнический университет
Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Профиль: «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
Дизайн-концепция сайд-скроллера
в жанре японской ролевой компьютерной игры
Студент гр. В3135401/90301 - Сдобникова Д.Д.
Научный руководитель: Никитина Т. А.

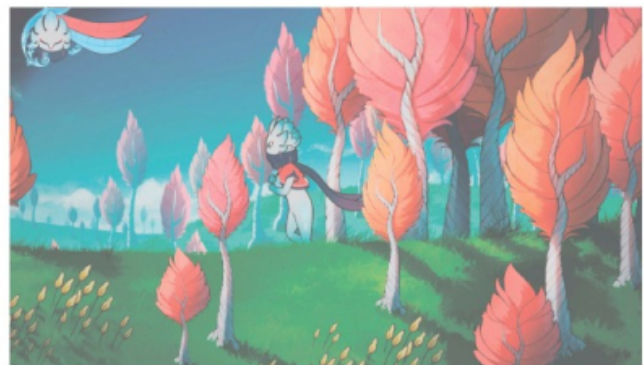
Полный обзор локации



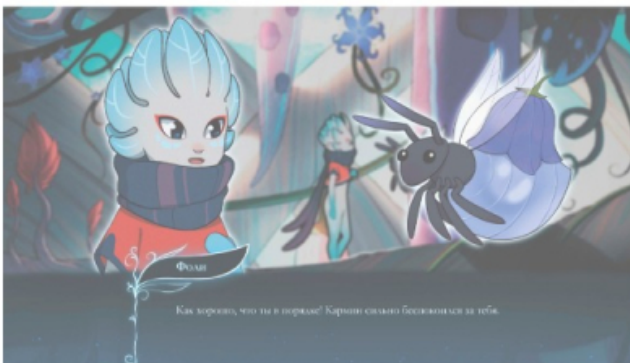
Боевая сцена



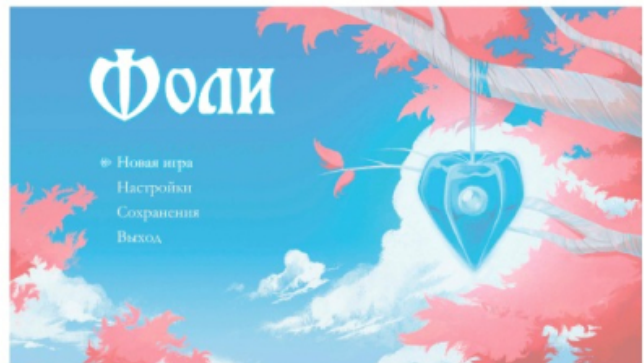
Перемещение в игровом мире



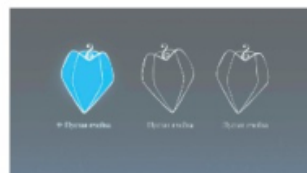
Интерфейс диалога



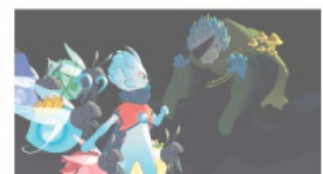
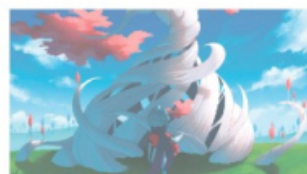
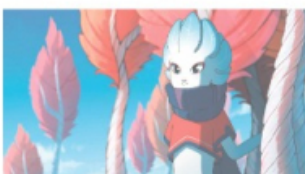
Главное меню



Фрагменты интерфейсов



Фрагменты игрового трейлера



К.В. Графский. "Разработка полного цикла дизайна стилизованного персонажа в стилистике традиций африканских народов". Научный руководитель - доцент ВШДиА С.Ю. Щур.



Модели оружия и персонажа с текстурами



Скелет в А-позе



Анимация покая



Анимация ходьбы



Анимация бега



М.А. Турскова. "Дизайн-концепция компьютерной игры от третьего лица в жанре приключения". Научный руководитель - доцент ВШДиА С.Ю. Щур.



Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
«Дизайн-концепция компьютерной игры
от третьего лица в жанре приключения»
Студент гр. В3135401/90301: Турскова М. А.
Научный руководитель: Щур С. Ю.

Обложка игры



Прототип интерфейса



Элементы окружения





Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
«Дизайн-концепция компьютерной игры
от третьего лица в жанре приключения»
Студент гр. В3135401/90301: Турскова М. А.
Научный руководитель: Щур С. Ю.



Образ пионера являлся собирательным для людей советской эпохи. Пионеры – это активная молодёжь с набором только самых благородных качеств. В переводе с французского слово «пионер» означает «первопроходец». В рамках дизайн-концепции игры главный герой также выступает в роли человека, который делает первые шаги в прогресс и компьютеризацию.



Игра представляет собой соединённые кубические секции с головоломками. Исследование секций - это основа геймплея. Решив головоломки одной комнаты и победив антагониста в мини-игре, персонаж переходит на следующий уровень. После исследования всех уровней игра считается пройденной. У игрока есть две основные задачи: решать головоломки, используя механику переворота секции, и побеждать антагониста в мини-игре.

Элементы интерфейса и фирменного стиля



Игровые локации



А.К. Бакина. "Дизайн-концепция образовательного веб-сайта «Школьный виртуальный музей»". Научный руководитель - доцент ВШДиА Е.М. Никифоренко.



Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
«Дизайн-концепция образовательного веб-сайта
«Школьный виртуальный музей»
Студент гр. В3135401/90301: Бакина А.К.
Научный руководитель: Никифорова Е.М.

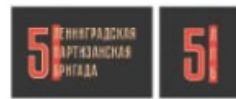
Актуальность создания дизайн-концепции школьного виртуального музея обусловлена развитием цифровой среды и техническим прогрессом. Сайт сочетает в себе преимущества современных технологий и образования. Кроме того, стоит отметить интерес к культурному исследованию среди школьников. Возможность для учащихся коммуницировать с музеем через веб и мобильные приложения позволяет совместить современные требования образования с интересами молодежи. Возможность у учащихся самостоятельно развивать экспозиции, готовить презентации и писать статьи в рамках работы над виртуальным музеем является главным преимуществом сайта.



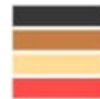
Иллюстрация



Цвета



Форматный цвет



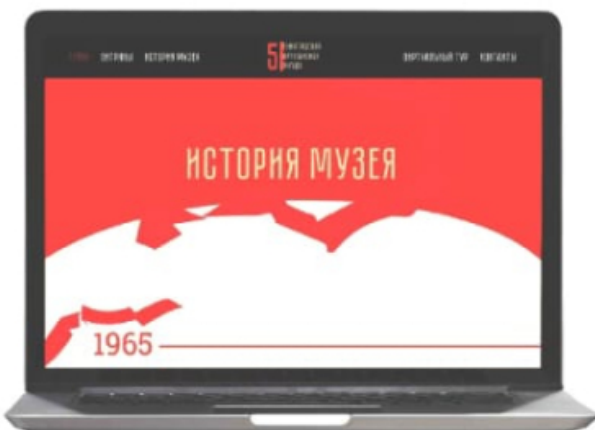
Выделенный шрифт

POBESIA BOLD
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Roboto Slab Regular
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Вспомогательные



ЭКРАНЫ



Р.З. Шакиров. "Создание программного обеспечения для оптимизации видео-мэппинга". Научный руководитель - доцент ВШДиА С.Ю. Щур.



Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
«Создание программного обеспечения
для оптимизации видео-мэппинга»
Студент гр. В3135401/90301; Шакиров Р.З.
Научный руководитель: Шур С.Ю.

КОМАНДА СТАРТАПА



Шакиров Р.З. Абдулаева З.И. Фролова Е.А. Назаров А.В.

Команда стартапа формируется из резидентов ЦПДМ «Точка кипения ФабЛаб» и кандидата экономических наук, доцента - Абдулаевой Зинаиды Игоревны. Параллельно с разработкой ПО был произведен отбор студентов в клуб 619 на базе ФабПро для проведения апробации на команде молодых специалистов в области видео-мэппинга. В рамках данного проекта была создана инсталляция в «Музее Истории Политеха» и протестировано ПО параллельно с созданием проекции вручную. Также команда 619 принимала участие в многочисленных выставках и оформлении мероприятий. Больше о 619 можно узнать на сайте experiment619.ru

ЭТАПЫ РАБОТЫ В КЛУБЕ 619



3D моделирование



Анимация

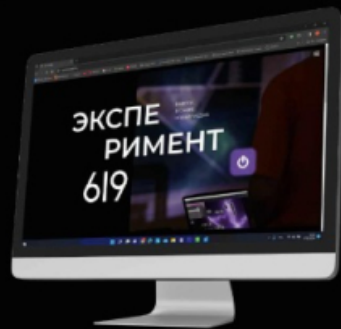


Векторная графика



Аудиовизуальное программирование

САЙТ КОМПАНИИ ООО «619»



ЧЛЕНЫ КЛУБА 619 2024



Анастасия Петрова



Мария Ермошкина



Елизавета Фролова



Кристина Распутина



Евгения Тучина



Ростислав Погодаев



Мargarита Амелченко



Дарья Королева



Наталья Постникова



Матвей Захаров

О НАС В СМИ



«Первый канал»



«Санкт-Петербург»



«Россия 1»

СОЗДАНИЕ ПРОЕКЦИОННОЙ ИНСТАЛЛЯЦИИ В МУЗЕЕ ИСТОРИИ ПОЛИТЕХА



АПРОБАЦИЯ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ В МУЗЕЕ ИСТОРИИ ПОЛИТЕХА





Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
«Создание программного обеспечения
для оптимизации видео-мэппинга»
Студент гр. В3135401/90301: Шакиров Р. З.
Научный руководитель: Щур С.Ю.

РЫНОК ИСКУССТВА

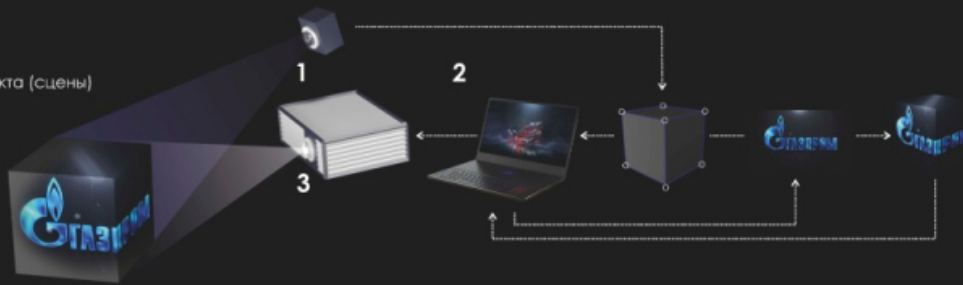


Создается компания для разработки программного обеспечения для оптимизации видео-мэппинга. Стартап ставит своей целью создание и продажу программного продукта в коробочном варианте при покупке лицензии для компаний различных отраслей. Ценность для покупателя заключается в сокращении времени и стоимости реализации проекционных инсталляций с помощью обученных нейронных сетей.

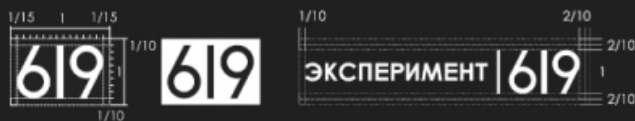
Запрос на инвестиции 7,5 млн. руб.
Продажи за год 5 млн. руб.
Срок окупаемости 20 месяцев с учетом создания MVP

СХЕМА РАБОТЫ ПО

- 1 Этап
Получение карты глубины объекта (сцены)
- 2 Этап
Генерация контента на основе карты глубины
- 3 Этап
Проекция контента на объект (сцену)



ЛОГОТИП



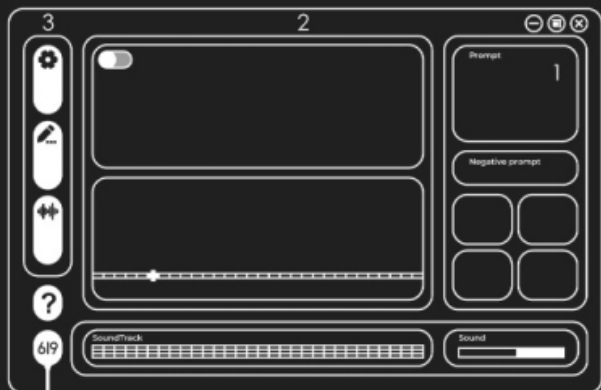
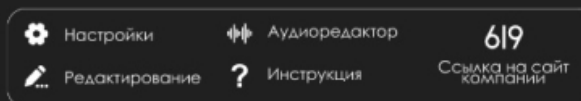
ФИРМЕННЫЕ ЦВЕТА

CMYK	0% 0% 0% 92.5%	0% 0% 0% 1%
RGB	75% 75% 75%	100% 100% 100%
HEX	#131313	#FFFFFF



КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА ПО

- 1 Окно ввода запроса
- 2 Окно выбранного контента
Окно изображения с камеры
- 3 Ручная настройка
- 4 Работа со слоями и аудио дорожка



Схема



Визуализация

