Состоялась защита ВКР студентов-дизайнеров очно-заочной формы обучения

В последний день января в Политехе прошла защита выпускных квалификационных работ студентов профиля "информационный дизайн" очно-заочной формы обучения.

Состав государственной экзаменационной комиссии:

Председатель ГЭК Бандорина Ксения Валерьевна - арт-директор Архитектурной мастерской Георгия Пряничникова, доцент ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица», член Союза Художников России, член Санкт-Петербургского Союза дизайнеров; Дужников Сергей Юрьевич - председатель Санкт-Петербургского Союза дизайнеров, доцент Высшей школы дизайна и архитектуры СПбПУ; 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. Секретарь ГЭК Рыбалкина Мария Николаевна - старший преподаватель Высшей школы дизайна и архитектуры СПбПУ.

Все выпускницы получили "5", а две благодарность ГЭК и рекомендации к вступлению в Санкт-Петербургский Союз дизайнеров.

Представляем работы наших выпускниц!

Е.Н. Филатова. Разработка дизайн-концепции казуальной мобильной игры "John Goes Home". Научный руководитель - старший преподаватель ВШДиА Е.В. Бручас.

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
Разработка дизайн-концепции
казуальной мобильной игры «John Goes Home»
Студент гр. в3135401/80301 - Е. Н. Филатова
Научный руководитель: Е. В. Бручас

Скины персонажа

Логотип

Экраны локаций

Карта уровней

Интерфейс экрана геймплея

Элементы фирменного стиля на носителях

П.А. Гордиенко. Разработка мультипликационного ролика для детской целевой аудитории. Научный руководитель - доцент ВШДиА В.Э. Янчус.

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
Разработка мультипликационного ролика
для детской целевой аудитории

Студент гр. в3135401/80301 - П. А. Гордиенко
Научный руководитель: В. Э. Янчус

Логотип

Цель работы -
Разработка короткометражного анимационного мультфильма для детской целевой аудитории.
Задачи работы -
Анализ целевой аудитории.
Написание сценария и создание раскадровки.
Разработка персонажей и дизайн локаций.
Разработка логотипа и титров.
Создание анимации.

Скриншот анимации 1

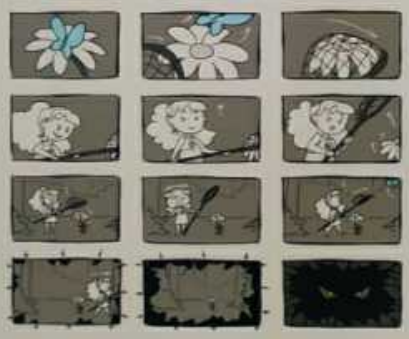
Карта эмоций

Эскиз персонажей

Скриншот анимации 2

Локация

Раскадровка, страница 1

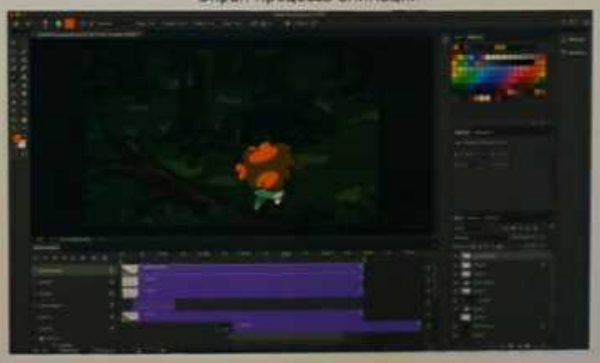


Раскадровка, страница 2

Персонажи в окружении

Экран процесса рендера

Экран процесса анимации



В.А. Вершинина. Разработка дизайн-концепции локации для компьютерной игры от третьего лица в жанре Adventure. Научный руководитель - доцент ВШДиА П.М. Ткаченко.

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
Разработка дизайн-концепции локации для компьютерной игры от третьего лица в жанре Adventure

Студент гр. в3135401/80301 -В.А.Вершинина
Научный руководитель: П.М. Ткаченко

Цель: повышение интереса молодой аудитории к изучению современных технологий.

Задачи:
1. Провести сравнительный анализ игр со схожей тематикой и жанром.
2. Разработать игровой сценарий.
3. Разработать элементы локации (ассеты).
4. Разработать 3д модели персонажей.
5. Создать презентационный ролик.

КОНВЕЙЕР

Шрифт

Bank Sans EF CY Medium

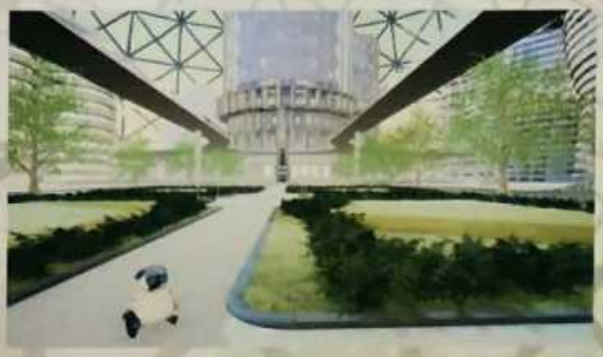
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUu
WwXxYyZz

АаБбВвГгДдЕеЁёЖжЗзИиКкЛлМмНнОоПпРрСсТт
УуФфХцЦцЧчШшЩщЭэЮюЯя

Общий план локации

Внутренняя часть портала

Робот в локации



Робот в локации

Н.В. Голованова. Разработка дизайна персонажа для компьютерной игры в жанре Action-adventure. 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
Разработка дизайна персонажа
для компьютерной игры «Парящие острова»
Студент гр. в3135401/80301 - Е.Г. Володько
Научный руководитель: П.М. Ткаченко

ПАРЯЩИЕ ОСТРОВА

Цель - разработка дизайна персонажа к компьютерной игре «Парящие острова».

Задачи:

- Рассмотреть методы саморегуляции в качестве основной идеи игры.
- Проанализировать продукты игровой индустрии.
- Разработать игровой мир и локацию.
- Разработать одного из игровых персонажей.
- Создать видео ролик.

Поздравляем выпускниц и их научных руководителей!

В завершении небольшой фоторепортаж .

Эскизы персонажей
Главный персонаж
Второстепенный
8/15
Эскизы персонажей
Главный персонаж
Второстепенный
8/15