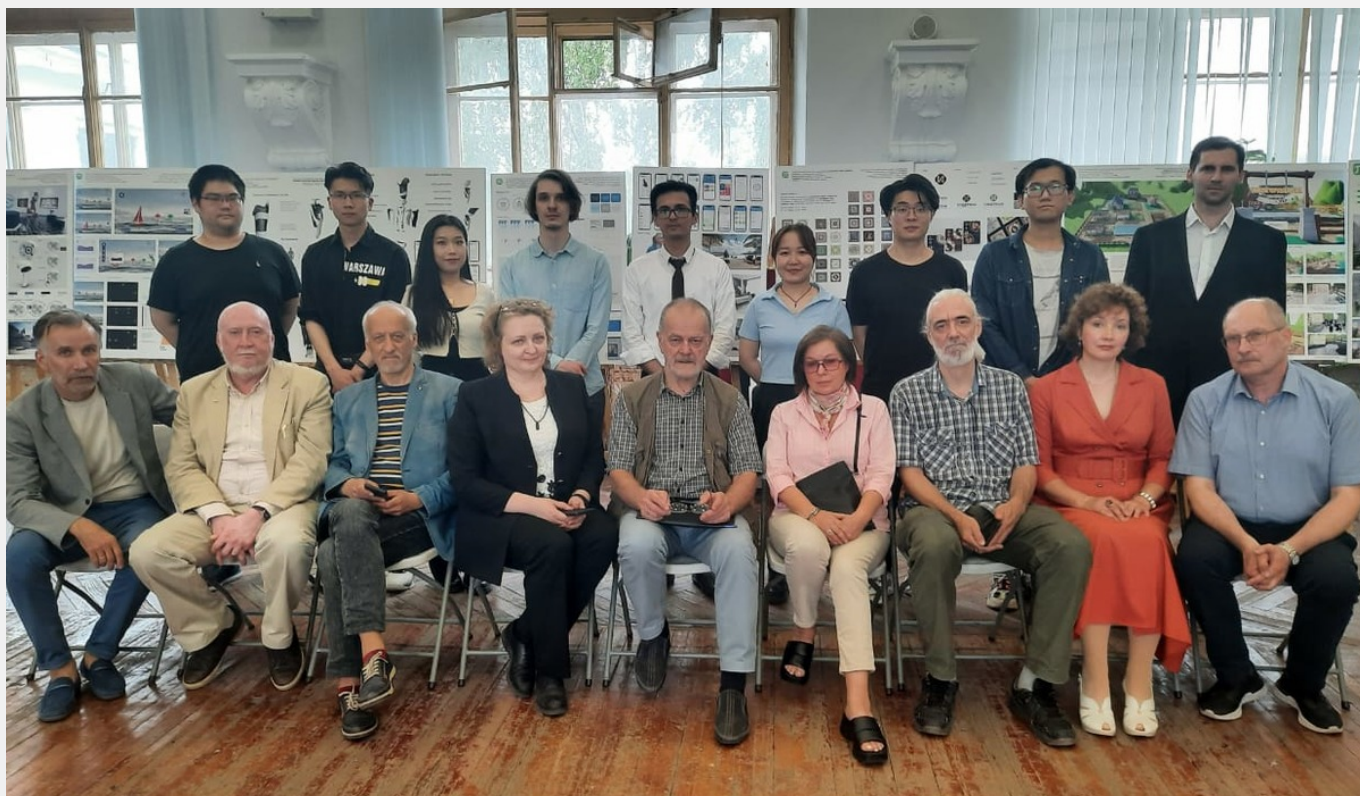


Защиты ВКР, магистры: коммуникативный дизайн



23 июня состоялась последняя защита выпускных квалификационных работ в этом году. В этот раз свои работы защищали магистры направления 54.04.01 «Дизайн», профиль 54.04.01_01 «Коммуникативный дизайн».



Состав государственной экзаменационной комиссии:

Председатель ГЭК Тимофеев Александр Васильевич - генеральный директор ООО «Дизайн-студия АКРА», директор по региональным проектам ОТРО «Санкт-Петербургский Союз дизайнеров», член правления ОТРО «СПб Союз дизайнеров»;
Зубов Андрей Гендрихович - доцент ВШДиА, руководитель профиля "Промышленный дизайн", член Санкт-Петербургского Союза дизайнеров; Абдулаева Зинаида Игоревна - к.э.н., доцент ВШДиА; Диодорова Татьяна Игоревна - доцент ВШДиА, руководитель профиля "Графический дизайн", член Союза дизайнеров России; Озерова Наталья Ивановна - к.фил.н., доцент, арт-директор ООО "Санкт-Петербургское общество акварелистов"; Кокорин Михаил Станиславович - кандидат технических наук, доцент ВШДиА; Коновалов Михаил Васильевич - кандидат технических наук, главный специалист по анимации студии «Festa Lab» ИП Дзюбанов Д.С.; Володин Вячеслав Николаевич - генеральный директор ООО «Нева»; Секретарь ГЭК Никитина Татьяна Александровна - кандидат технических наук, доцент ВШДиА.

Особым одобрением экзаменационной комиссии было отмечено шесть работ:

Ромашов Артем Иванович, ВКР на тему "Принципы дизайна сайта с элементами электронной коммерции на примере СЗГМУ имени И.И. Мечникова", руководитель Абдулаева З.И.



Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.04.01 «Дизайн»
профиль: «Коммуникативный дизайн»

Выпускная квалификационная работа магистра:
Принципы дизайна сайта с элементами электронной
коммерции на примере СЗГМУ имени И.И. Мечникова
Студент гр. 3145401/00101 - А. И. Ромашов
Руководитель: Э.И. Абдулаева

Фирменный стиль

Старый логотип

Новый логотип



Gilroy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789012345678901234567890
123456789012345678901234567890

12345678901234567890

H1, Gilroy SemiBold 42, 120%

H2, Gilroy SemiBold 32, 120%

H3, Gilroy Medium 24, 100%

UL, Gilroy Medium 18, 100%

BL, Gilroy Medium 18, 100%

Body, Gilroy Medium 14, 100%



Дизайн система



Вайрфреймы



Главная страница раздела ДПО

Элементы интерфейса раздела ДПО

Шапка, подвал сайта и глобальное меню



Тао Цзячунь, ВКР на тему "Разработка прототипа VR-приложения для использования в транспортном средстве", руководитель Щур С.Ю.



Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.04.01
Профиль «Коммуникативный дизайн»

Выпускная квалификационная работа «Разработка прототипа VR-приложения для использования в транспортном средстве»
Студент гр. 3145401/00101 Тао Цзинчунь
Научный руководитель: С.Ю. Щур

Связанные данные

Совокупный объем рынка такси в России



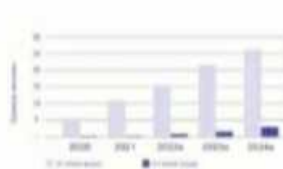
Собранное автором
Аналитический центр НИУ «Высшая Школа Дизайна»

Совокупный объем рынка такси в мире



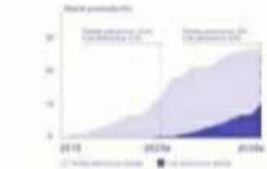
Statista, Statista.com
© Statista, Statista.com

Глобальные (VR/AR) объемы продаж и проката



Statista, Statista.com

Глобальные продажи подержанных автомобилей



Statista, Statista.com



Цвета и шрифт



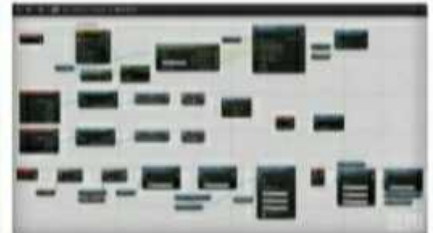
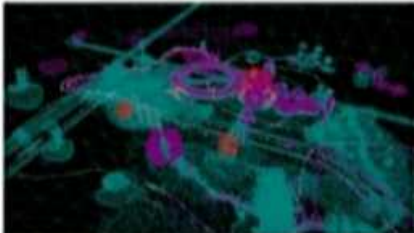
Donegal One
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Логотип



Mirage Way

Техника



Проект



Люй Инчжэн, ВКР на тему "Разработка детской игры на основе технологии виртуальной реальности", руководитель Янчус В.Э.


 Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
 Инженерно-строительный институт
 Высшая школа дизайна и архитектуры
 Направление подготовки: 54.04.01. Дизайн
 Направленность: 54.04.01_01 «Коммуникативный дизайн»

Выпускная квалификационная работа на тему: «Разработка детской игры на основе технологии виртуальной реальности»
 Страницы: 78, 31454-31451(6011) Люй Инчжэн
 Руководитель: Данил ВШДА, к.т.н. Янчус В. Э.





Скриншот главного экрана: чтобы начать игру. Игровые персонажи появятся в игровом мире.

1. Игровое оборудование: шлем виртуальной реальности с отслеживанием жестов.
 2. Игра подготавливает аудиторию дошкольников 3-6 лет.
 3. Введение в игру: это детская обучающая игра в виртуальной реальности. С помощью этой игры дошкольники могут изучать названия животных и растений, а также изучать процессы посадки растений и выращивания животных. Здесь дети могут ловить рыбу, строить домики и проводить эксперименты. Эта игра не только привносит в виртуальность каждого малыша, но и развивает любознательность, творческие способности, учит устанавливать причинно-следственные связи, расширяет представленные о мире и свойствах веществ.

Экспериментальное исследование

Анализ экспериментальных данных

№	Имя	Время (ms)	Фиксация (ms)
1	Александр	1200	150
2	Александр	1300	160
3	Александр	1400	170
4	Александр	1500	180
5	Александр	1600	190
6	Александр	1700	200
7	Александр	1800	210
8	Александр	1900	220
9	Александр	2000	230
10	Александр	2100	240
11	Александр	2200	250
12	Александр	2300	260
13	Александр	2400	270
14	Александр	2500	280
15	Александр	2600	290
16	Александр	2700	300
17	Александр	2800	310
18	Александр	2900	320
19	Александр	3000	330
20	Александр	3100	340
21	Александр	3200	350
22	Александр	3300	360
23	Александр	3400	370
24	Александр	3500	380
25	Александр	3600	390
26	Александр	3700	400
27	Александр	3800	410
28	Александр	3900	420
29	Александр	4000	430
30	Александр	4100	440
31	Александр	4200	450
32	Александр	4300	460
33	Александр	4400	470
34	Александр	4500	480
35	Александр	4600	490
36	Александр	4700	500
37	Александр	4800	510
38	Александр	4900	520
39	Александр	5000	530
40	Александр	5100	540
41	Александр	5200	550
42	Александр	5300	560
43	Александр	5400	570
44	Александр	5500	580
45	Александр	5600	590
46	Александр	5700	600
47	Александр	5800	610
48	Александр	5900	620
49	Александр	6000	630
50	Александр	6100	640
51	Александр	6200	650
52	Александр	6300	660
53	Александр	6400	670
54	Александр	6500	680
55	Александр	6600	690
56	Александр	6700	700
57	Александр	6800	710
58	Александр	6900	720
59	Александр	7000	730
60	Александр	7100	740
61	Александр	7200	750
62	Александр	7300	760
63	Александр	7400	770
64	Александр	7500	780
65	Александр	7600	790
66	Александр	7700	800
67	Александр	7800	810
68	Александр	7900	820
69	Александр	8000	830
70	Александр	8100	840
71	Александр	8200	850
72	Александр	8300	860
73	Александр	8400	870
74	Александр	8500	880
75	Александр	8600	890
76	Александр	8700	900
77	Александр	8800	910
78	Александр	8900	920
79	Александр	9000	930
80	Александр	9100	940
81	Александр	9200	950
82	Александр	9300	960
83	Александр	9400	970
84	Александр	9500	980
85	Александр	9600	990
86	Александр	9700	1000
87	Александр	9800	1010
88	Александр	9900	1020
89	Александр	10000	1030
90	Александр	10100	1040
91	Александр	10200	1050
92	Александр	10300	1060
93	Александр	10400	1070
94	Александр	10500	1080
95	Александр	10600	1090
96	Александр	10700	1100
97	Александр	10800	1110
98	Александр	10900	1120
99	Александр	11000	1130
100	Александр	11100	1140

Факторы влияющие на скорость и точность восприятия графической информации.

Результаты эксперимента

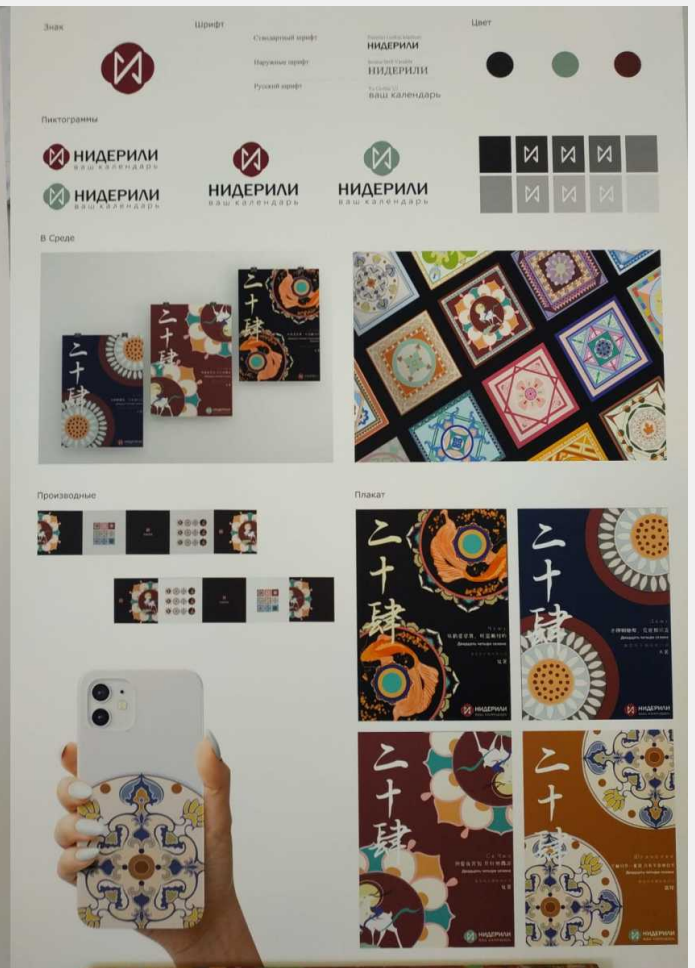
Информация	Среднее значение
Inf	5
Time (ms)	7523.94
Fixation Duration (ms)	185.90

Среднее время, которое люди смотрят на 7 объектов: Time=7523.94 ms (7.524 сек) 75. Задержка в начале просмотра (время фиксации) первой фиксации: Fixation=185.90 ms.

График: 1500 ms, 93 ms, 180 ms. Периоды: Превращение, Исключение.

Интерфейсы: План фермы, VR-устройство, Интерфейс свиньи, Интерфейс овцы, Интерфейс коровы.

Цзинь Юэнин, ВКР на тему "Влияние традиционного китайского орнамента на современный графический дизайн", руководитель Дужников С.Ю.



Ван Сян, ВКР на тему "Дизайн-концепция протеза нового типа", руководитель Зубов А.Г.



Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки: 54.04.01. Дизайн
Направленность: 54.04.01.01 «Коммуникативный дизайн»

Выпускная квалификационная работа магистра
"Дизайн-концепция протеза нового тела"
Студент гр. 3145403100101 Ван Сян
Руководитель: доцент Зубов А.Г.

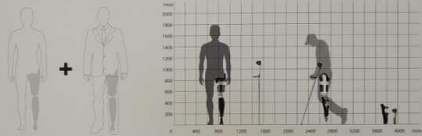
Гильза и голенный сустав



Защитный чехол в месте прилегания протеза к культуре конечности в форму после этого происходит полное приращивание и увеличивается нагрузка на саму конечность.

Конструкция колennого сустава протеза имеет очень важную роль. В ней используется гидравлический шарнир.

Эргономика



Протез и костыль



В костыли используется технологическая конструкция по абсолютной размерности и в рамках общей конструкции.

Взрыв-схема

- поршень
- вал поршня
- стержень костыля
- крепёж костыля на руке
- коленная оболочка
- ручка костыли
- шарнир
- опора



Фрагмент протеза

- гильза для протеза
- корпус ресивера
- технический чип
- протез коленным сустава
- вентиляционная сетка
- защита тела
- протез лодыжки
- протез ступни



Приложение



Объект в среде



Ченарани Сасан, ВКР на тему "Прототип интерфейса трансформируемого выставочного пространства в среде виртуальной реальности", руководитель Щур С.Ю.



Работа в выставочном пространстве

Инструменты интерфейса контроллера



Схема интерфейса



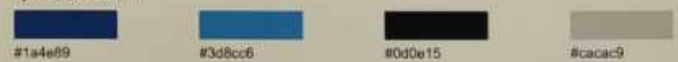
Шрифт

VERDANA
АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ
абвгдежзийклмнопрстуфхцчшщъыьэюя
0123456789

2D и 3D Иконы



Цветовая схема



Основные функции vr-интерфейса



Интерфейс выбора оружия



Замок - образец наполнения выставочного пространства



Поздравляем всех выпускников с успешной защитой!

