

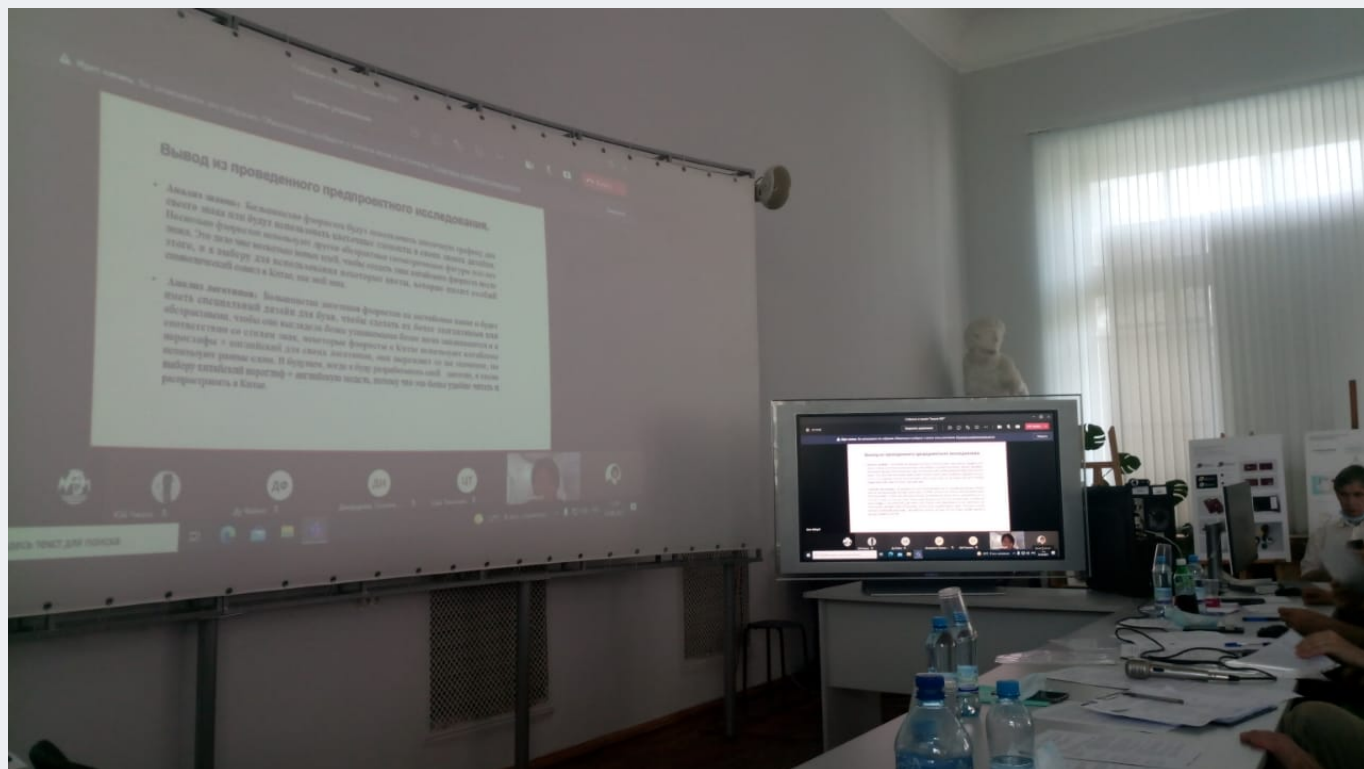
защиты Информационный дизайн



21 и 22 июня, успешно прошли защиты выпускных квалификационных работ на профиле Информационный дизайн в Высшей школе дизайна и архитектуры СПбПУ.

Выпускники показали высокие результаты подтверждающие квалификацию бакалавра дизайна по профилю информационные технологии в дизайне.







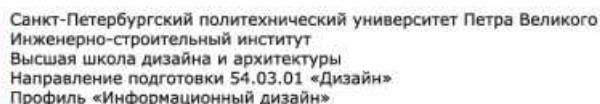


Государственная экзаменационная комиссия в составе: председателя Тимофеева А.В. - генерального директора "Дизайн-студии АКРА", директора по региональным проектам Санкт-Петербургского Союза дизайнеров, председателя правления 2007-2018 гг. Санкт-Петербургского Союза дизайнеров; Дужникова С.Ю. - председателя Санкт-Петербургского Союза дизайнеров, доцента ВШДиА СПбПУ; Перьковой М.В. - доктора архитектуры, профессора, заведующего кафедрой архитектуры и градостроительства ФГБОУ ВО "Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова; Абдуллаевой З.И. - к.э.н., руководителя образовательной программы, доцента ВШДиА СПбПУ; Карпенко Н.А. - доцента ВШДиА СПбПУ, руководителя профиля Информационный дизайн; Коновалова М.В. - к.т.н., доцента кафедры компьютерной графики и дизайна СПбГИКиТ, главный

специалист по анимации студии "Festa Lab"; Зайнулина В.К. - к.т.н., генеральный директор компании "Научно-технический центр компьютерных технологий TOP"; Краснова А.О. - арт-директора "Студии РЭД".

Рассмотрели представленные на защиту квалификационные работы и оценили: 19 работ с отличием, 4 работы с одобрением ГЭК, 6 с рекомендациями к вступлению в Санкт-Петербургский Союз дизайнеров, 4 с рекомендациями к поступлению в магистратуру.

Выпускные квалификационные работы: Бурлакиной Е.В., Ермолиной А.В., Карповой А.С., Пашук А.О., Поповичевой И.Э., Солтан Е.Г., Филипповой А.Д. отобраны для участия в конкурсе Санкт-Петербургского Союза дизайнеров «Старт. Лучшие дипломы в дизайне».



Выпускная квалификационная работа
Дизайн интерфейса мобильного приложения
для участия в активных мероприятиях
Студент гр. 3135401/70301 Е.В. Бурлакина
Научный руководитель З.И. Абдулаева



HABITUALITY



ВИДЕОФОРМАТ

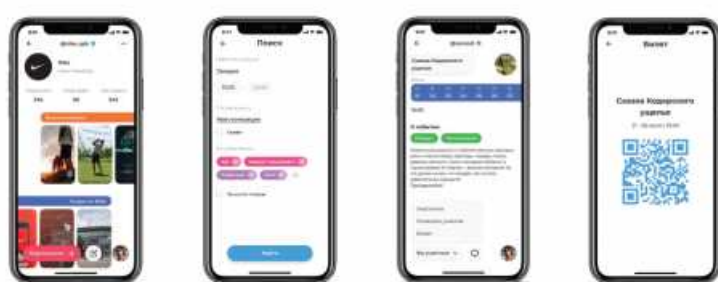


Популярность TikTok уже не имеет границ: до 100 миллионов пользователей в день, чемпионат. Многие пользователи платформы используют приложение, чтобы выложить видео о своем образе жизни в TikTok, Instagram и других социальных сетях. Проводя время с друзьями, вы можете и даже с друзьями, чтобы увидеть, как вы выглядите. Вы можете использовать приложение, чтобы увидеть, как вы выглядите, и как вы выглядите. Вы можете использовать приложение, чтобы увидеть, как вы выглядите, и как вы выглядите.

WIDEFRAMES



ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА





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

Выпускная квалификационная работа
Разработка дизайнерской
концепции видеоигры по мотивам сказов П.П. Бажова
Студент гр. 3135401/70301 А.В. Ермолина
Преподаватель Н.А. Карпенко





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 прототипа приложения для тестирования
студентов медицинских ВУЗов
Студент гр. 3135401/70301 А.С. Карпова
Научный руководитель З.И. Абдулаева



1 Погружение в имитированную среду

3 Заход виртуального пациента. Опрос (в текстовом виде)

5 Выбор диагноза. Оценка

2 Выбор сценария. Начало симуляции

4 Завершение приёма. Распределение ответов по категориям

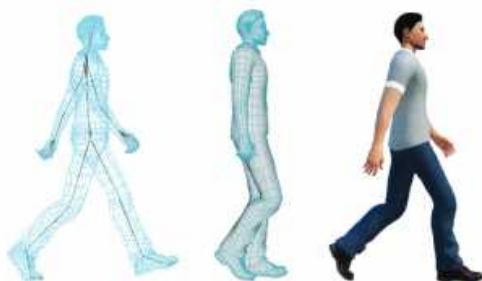
RGB #2D 3174 8221
CMYK C0 M00 Y10 K0
HEX #F0C080

RGB #15 6196 8187
CMYK C44 M11 Y24 K0
HEX #FFC080

RGB #105 6156 8156
CMYK C42 M34 Y36 K3
HEX #FFC080

RGB #105 625 871
CMYK C45 M21 Y18 K7
HEX #805040

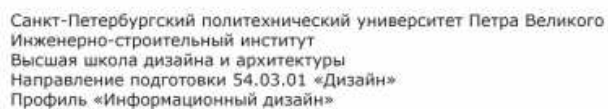
RGB #256 6250 8147
CMYK C44 M33 Y33 K0
HEX #FFC080



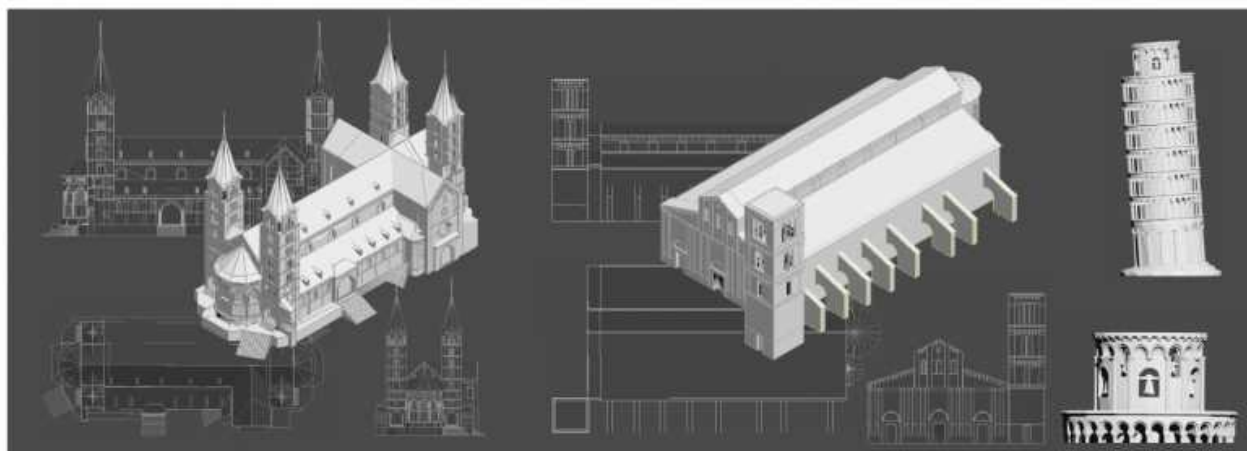
Создание прототипа VR – тренажёра для применения в области образования медицинских учреждений. С возможностью тренировки для студентов, в проведении амбулаторного приема и закрепления своих знаний



Создание механизма перемещения пациента по локациям при помощи баггинга в движке UE4



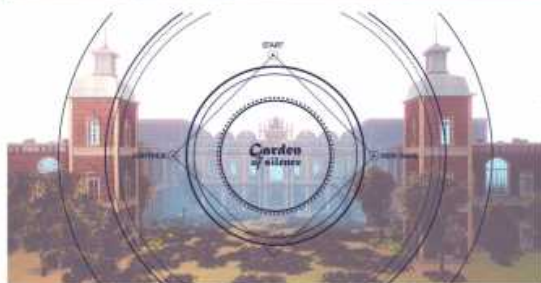
Выпускная квалификационная работа «Создание дизайнерской концепции, обучающей компьютерной 3D игры с элементами квеста по теме Романское искусство»
Студент гр. 3135401/70301 И.Э. Половичева
Научный руководитель Н.А. Карпенко





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 концепции игры в жанре визуальной
новеллы в стиле английского ренессанса
Студент гр. 3135401/70301 А.О. Пашук
Научный руководитель Н.А. Карпенко



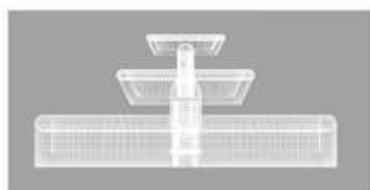


Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Инженерно-строительный институт
Высшая школа дизайна и архитектуры
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Информационный дизайн»

Выпускная квалификационная работа
Разработка дизайнерской концепции обучающей локации
на тему «Висячие сады Вавилона»
Студент гр. 3135401/70301 Е.Г. Солтан
Научный руководитель Н.А. Карпенко



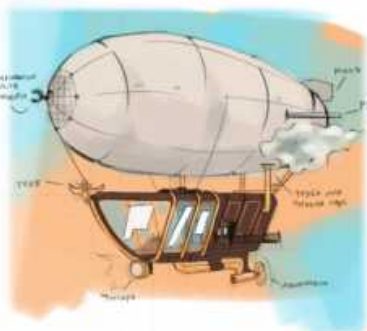
Seven Wonders





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

Тема курсового проекта: Разработка концепции
видеоигры от первого лица на основе исторических
событий в России начала XX века
Студент гр. 3135401/70301 А.Д. Филиппова
Преподаватель Н.А. Карпенко



«ПАРОСС»
Прототип приключенческой
видеоигры от первого лица,
действие которой происходит
в Российской Империи начала
XX века. Главный герой
вместе со своим дядькой летит
на дирижабле над утренним
Санкт-Петербургом.





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 компьютерной игры в
жанре 3D платформер
Студентка гр. 3135401/70301 - А.С. Толстик
Научный руководитель: к.т.н. В.Э. Янчус

Главное меню игры



Скриншот игрового процесса



Концепт-арт и 3D модель главного героя



Карта прохождения игры



Раскадровка первой кат-сцены игры



MOON AND THE LITTLE JUNK
Жанр: 3D платформер

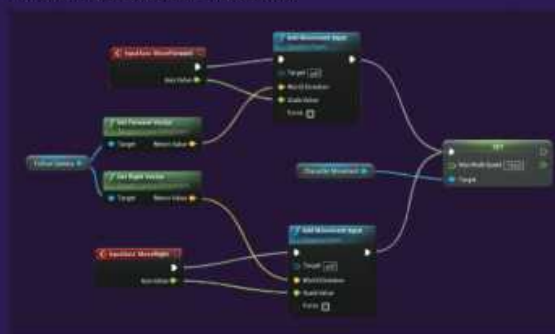
Синопис:

В результате удара молнии тостер, мирно лежащий на свалке, ожил. Он блуждал во тьме, пока, случайно не отразил лунный свет и решил добраться до его источника.

В рамках выпускной квалификационной работы:

- Разработан сценарий игры
- Создана дизайн концепция главного героя, 3D модель и анимации
- Разработана концепция локаций и создана одна из них
- Отрисованы и заанимированы первая и вторая кат-сцены
- Созданы элементы интерфейса
- Собран прототипа уровня на игровом движке Unreal Engine 4

Логика передвижения персонажа





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 компьютерной игры
в жанре платформер.
Студент гр. 3135401/70301 Я.Б. Каширина
Научный руководитель Т.А. Никитина



Сюжет игры
Из-за зависти к сестре, Полночь наслала долгую ночь. Чтобы вернуть тепло и солнце, Мотылек и его друг Солнечный зайчик отправляются в незабываемое путешествие в поисках лучей света.

В процессе игры Мотылька и Зайчика ждут красочные локации, в которых им предстоит собрать пучки света и волшебный фонарь. Ведь только так они смогут позвать их богиню Зарю и вернуть тепло.

Мотылек. Главный герой обладает смелостью и смекалкой, ради своего народа и всех живых существ, он совершает трудный путь.

Солнечный зайчик. Волшебное существо, служащее заре.

Заря. Справедливая и добрая королева хозяйница тепла и света.

Полночь. Королева, дарящая сон и прохладу.





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

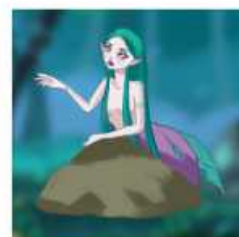
Выпускная квалификационная работа
Разработка прототипа игры на смартфон
в жанре casual game
Студент гр. 3135401/70301: А.В. Жданова
Преподаватель: З.И. Абдулаева





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 концепции приключенческой
point-and-click видеоигры в фольклорной стилистике
Студент гр. 3135401/70301 - А.Е. Кушнир
Научный руководитель: Н.А. Карпенко





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 графической концепции
мобильной игры в жанре ККИ
Студент гр. 3135401/70301 М.В. Законов
Научный руководитель Н.А. Карпенко



«PIRATE OUTLAWS : FORGOTTEN LANDS»



Фрагмент анимации начала битвы с боссом-скелетом



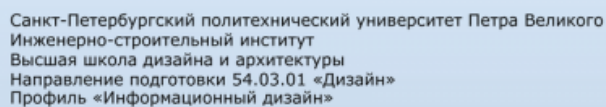
Фрагмент анимации выстрела мушкетера



Анимация нахождения эпического предмета



Фрагмент анимации на локации «Забутые земли»



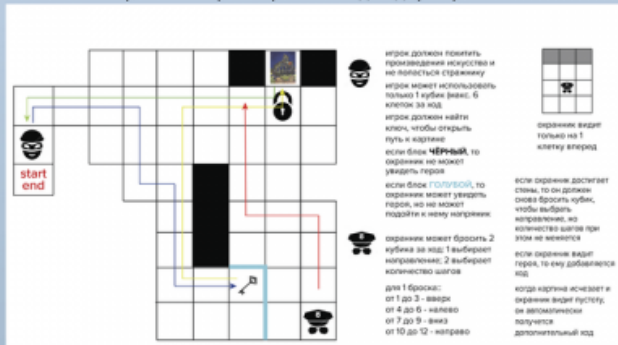
Выпускная квалификационная работа
Дизайнерский проект 3D-видеоигры
в жанре Action/RPG с элементами пошаговой системы
Студентка гр. 3135401/70301 Л.А. Миронова
Научный руководитель к.э.н., доцент З.И. Абдулаева

Жанр: Action/RPG с элементами пошаговой системы

Синопсис: Главный герой — элитный агент секретной части музея, где находится исследовательский департамент. Туда поставляются произведения искусства, которые раньше считались пропавшими и уничтоженными. Геймплей игры осуществляет похищение артефактов из домов богатейших людей.

Должно ли искусство быть доступным для общественности, или же наслаждение любой визуальной эстетикой — это привилегия высшего класса?

Настольный прототип игры с правилами для двух кубиков



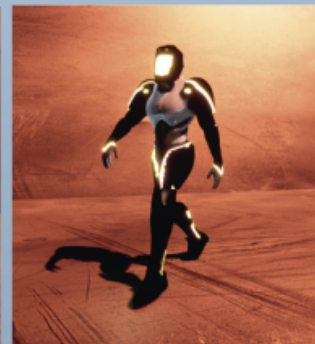
Главное меню видеоигры



Концепт-арт и модель главной героини



Модель NPC



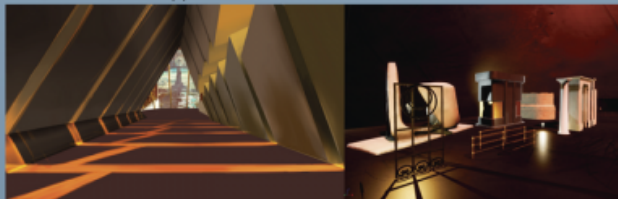
Локация с персонажами



Геймплей



Концепт и модели окружения



Логика передвижения по клеткам





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 дизайнерской концепции игры в жанре
Action/RPG с элементами Скандинавской мифологии
Студент гр. 3135401/70301 - П.А. Матченко
Научный руководитель: Н.А. Карпенко



Финальный рендер игровой локации



Разработка элементов игровой локации



Разработка игрового интерфейса. Экран загрузочного меню и виджеты



Разработка концепции игрового персонажа. Финальный рендер



Логика поведения врагов, боевая система вражеского моба



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 фирменного стиля и анимационного
сопровождения для ютуб-канала «Экологика»
Студент гр. 3135401/70301 Д.К.Сабинин
Научный руководитель к.т.н. В.Э. Янчус

Разработка фирменного стиля



B 81 R 71 G 170



B 242 R 242 G 242



B 62 R 62 G 124

Roboto (light)

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТ

УФХЦШЩЪЫЬЭЮЯ

абвгдеёжзийклмнопрстуфш

щъыьэюя

1234567890

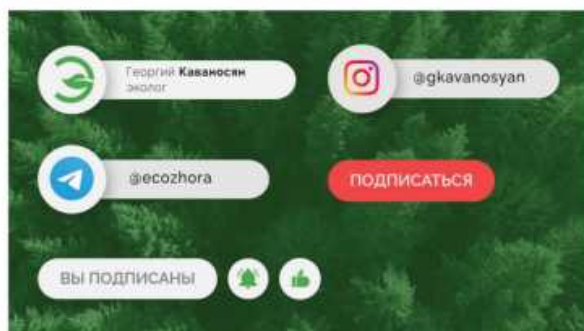
Разработка анимационного сопровождения



Фрагмент основной заставки



Фрагмент заставки к рубрике «Профессия Волонтер»



Анимированные плашки



Фрагмент отбивки



Фрагмент основной конечной заставки

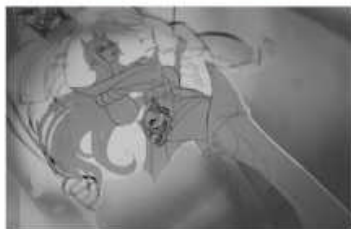
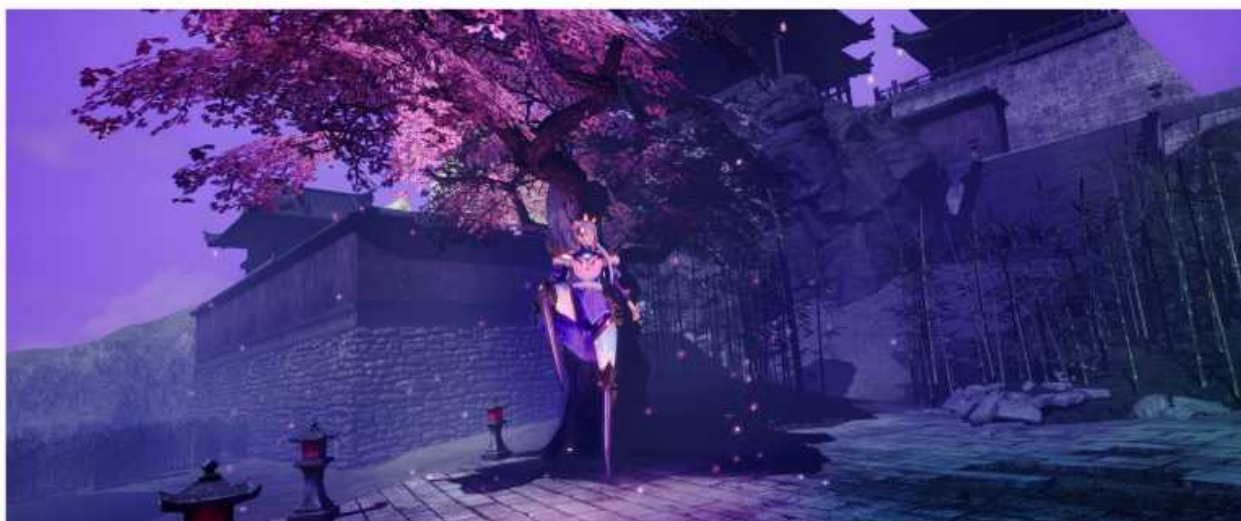


Фрагмент конечной заставки для рубрики
«Профессия Волонтер»



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

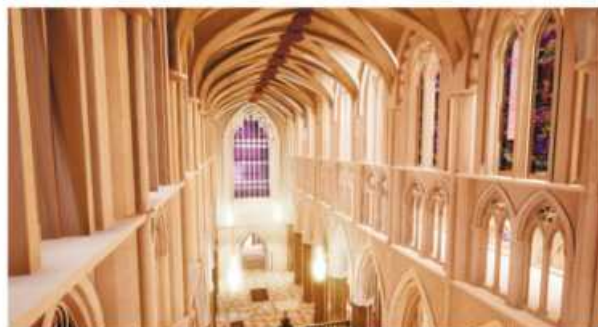
Выпускная квалификационная работа
Разработка дизайн-концепции образа чемпиона
для компьютерной игры League of Legends
Студент гр. 3135401/70301 Е.В. Монахова
Научный руководитель Н.А. Карпенко





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
Дизайнерская концепция 3d экскурсии
по Вестминстерскому аббатству
Студент гр. 3135401/70301 - Д.С. Сергеев
Научный руководитель: Ю.А. Аксарин



Экран главного меню



Экран паузы



Экран загрузки



Фрагмент прохождения экскурсии





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
персонажа и локации для игры жанра MOBA
на основе славянского мифологического образа
Студент гр. 3135401/70301 А.В. Лебедева
Преподаватель С.Ю. Щур





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

Выпускная квалификационная работа
Разработка прототипа мобильного приложения "PolyGo"
с технологией дополненной реальности
Студент гр. 3135401/70301 - П.К. Левин
Преподаватель: С.Ю. Щур

АКТУАЛЬНОСТЬ

Ежегодно первокурсники Политехнического Университета сталкиваются с проблемой ориентации на территории кампуса Политеха, а также поиска информации о подразделениях и службах на территории вуза. Приложение "Poly Go" - это новый навигатор для ориентации на территории Политехнического университета и поиска информации, полезной для студентов.

ГРАФИЧЕСКИЙ СТИЛЬ

ЦВЕТОВАЯ ГАММА



НАБОР ШРИФТОВ

PT Sans Regular

Подписи и текстовые блоки.

Зай, ялоб! Где туз? Прочь юных
сблещиц в шкаф.

PT Sans Bold

Заголовки и подзаголовки.

Экс-граф? Плюш излет. Быём
чуждый цен хвощ!

PT Mono Bold

Надписи на кнопках.

Люба, съешь щипцы, -
вдохнёт нёр, - кайф жсуч.

СТРУКТУРА ПРИЛОЖЕНИЯ



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС





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 видеоигры
в историческом сеттинге и вступительного трейлера
Студентка гр. 3135401/70301 А.В. Коготкова
Научный руководитель к.т.н. В.Э. Янчус

Стартовый экран игры



Loire's Hex

Жанр: Визуальная новелла в историческом сеттинге

Синописис: Сюжет повествует о двух героях, исследующих замок Шенонсо, чтобы проверить правдивость найденной легенды. Их дорога лежит в Сумеречную реальность – магическое отражение реального мира. Там их ожидает не только давно потерянный артефакт, что мог бы исполнить любое желание, но и поневоле оставшиеся на этом свете духи прошлых владельцев замка, веками хранящие свою историю.

В рамках выпускной квалификационной работы были выполнены следующие задачи:

- Проведено исследование истории замка;
- Разработаны концепция и сценарий игры;
- Разработаны дизайнерские концепты персонажей;
- Разработан логотип и фирменный стиль;
- Воссоздана часть территорий замка и внутренних помещений;
- Разработан вступительный трейлер игры;
- Разработаны элементы интерфейса.

Рендеры локации



Кадры вступительного трейлера



Разработка главных и второстепенных персонажей



