

Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

Факультет искусств
Кафедра дизайна

Симбирцева Мария, 4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

ТЕМА:

**Дизайн-графическое сопровождение образовательного мероприятия
“Geek Teachers Camp”**

Направление 54.03.01 “Дизайн”
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: доцент **К.Г. Старцев**

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения, доцент
с возложенными обязанностями заведующего кафедрой дизайна

К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2020 год

СОДЕРЖАНИЕ:

Вводная часть:	3
1. Тема;	3
2. Основание для выполнения работы;	3
3. Актуальность выбранной темы;	3
4. Цель работы;	3
5. Задачи проекта + границы проекта;	3
6. Практическая значимость разработки.	4
Основные этапы работы:	5
1. Аналитическая часть — сбор информации, поиск и изучение аналогов;	5
2. Креативная часть — создание и продумывание концепции;	10
3. Проектная часть — эскизирование, разработка графической системы проекта;	12
4. Исполнительная часть — компьютерное разработка, вывод разработки на планируемые носители;	17
5. Заключение.	18
Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте.	19
Список использованных информационных источников:	19
1. Печатные издания;	19
2. Интернет-источники.	19
Графическое приложение:	21
1. Аналоги;	21
2. Эскизы;	26
3. Реализованный проект.	30

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ.

1. Тема дипломного проекта.

Темой моего дипломного проекта является дизайн-графическое сопровождение образовательного мероприятия «Geek Teachers Camp».

2. Основание для выполнения проекта.

Основанием для выполнения проекта является запрос, поступивший от организации «Geek Teachers».

3. Актуальность выбранной темы.

Организация «Geek Teachers» поднимает важные вопросы школьного образования в быстро меняющейся информационной и технологической среде.

Важной и неотъемлемой частью их деятельности является актуализация современного школьного образования, обучение работников этой сферы новым приемам и навыкам, помощь в адаптации в мире новых технологий.

Современное дизайн-графическое сопровождение может стать важной частью данной организации в целом и мероприятия «Geek Teachers Camp» в частности, поможет сформировать представление о деятельности данной организации и результатах мероприятия. Мероприятие еще не имеет собственной айдентики, поэтому очень важно максимально точно отразить его суть через визуальную составляющую.

Также дизайн-графическое сопровождение мероприятия повысит интерес к проекту в целом, будет способствовать более глубокому пониманию современных запросов в области образования, вдохновит на получение новых знаний, что в дальнейшем может повлиять на развитие педагогических методик .

4. Цель работы.

Цель работы — разработать современное дизайн-графическое сопровождение мероприятия, которое будет решать не только прикладные задачи (такие как передача информации, привлечение аудитории), но и передавать миссию и основные идеи, заложенные в этом мероприятии, создавать нужное представление о целях мероприятия, создавать настроение и атмосферу, вдохновляющие участников на активное участие в мероприятии.

5. Задачи проекта + границы проекта.

На каждом этапе проекта присутствуют определенные задачи.

1. Аналитическая часть:

1. Собрать максимально возможное количество технической информации о предстоящем мероприятии (продолжительность, целевая аудитория, количество участников и тд.);
2. Собрать максимально возможное количество теоретической информации
3. (цели, идеи, задачи мероприятия);
4. Проанализировать аналоги, современные тренды дизайна, относящиеся к похожим мероприятиям;

5. Составить общую схему/бриф с информацией;
6. Определить основные форматы и носители фирменного стиля.

II. Креативная часть (на основе п.1):

Разработать креативный концепцию для графического сопровождения (с использованием концептуальной модели, предложенной преподавателем кафедры графического дизайна Г.Н.Лола).

III. Проектная часть:

Разработать внутреннюю систему для графического сопровождения, основываясь на креативной концепции, определить основные элементы, правила их взаимодействия;

IV. Исполнительная часть:

Корректно перенести разработанный графический стиль и его элементы на обозначенные носители.

6. Практическая значимость разработки.

В настоящее время существует множество разнообразных образовательных мероприятий, направленных непосредственно на обучающихся, однако, мероприятий, которые нацелены на обучение и продвижение самих учителей, не так много. «Geek Teachers Camp» является хорошей возможностью для учителей и людей, тесно связанных с образованием, найти и открыть что-то новое не только в своей профессии, но и в себе.

Именно поэтому современный дизайн должен являться неотъемлемой частью такой организации и их мероприятий. Ведь именно точное, образное визуальное сопровождение задает настроение, помогает подчеркнуть основные идеи организации, формирует имидж данной профессиональной среды.

Проект, созданный для этого мероприятия, может быть развит и в дальнейшем, т.к. организация планирует проводить данное мероприятие ежегодно. Также, в дальнейшем возможно проведение мероприятие в международном формате.

Разработка, представленная в дипломном проекте, может быть внедрена полностью или частично, фирменный стиль предусматривает возможность его адаптации под разные носители и форматы.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ.

1. Аналитическая часть — поиск и изучение аналогов, сбор информации.

Для того, чтобы собрать необходимые технические данные о мероприятии, я воспользовалась инструментом «Google-формы» и создала краткий бриф для заказчика ¹. По итогам анализа ответов, полученных из этого брифа, я выявила следующие результаты:

I. Общая информация о заказчике и мероприятии:

1. Geek Teachers — это социальный проект от учителей, который готовит амбассадоров новых технологий и современного образования. Вот так описывает данный проект Арина Нуриахметова (учитель информатики, одна из основателей организации Geek Teachers, организатор фестиваля Geek Teachers Fest ², финалист конкурсов «КИВО-2018», «iУчитель»): «Geek Teachers — команда активных, целеустремленных и немного сумасшедших реформаторов образования. Наша цель — помочь педагогам завоевать интерес маленьких гениев, развить свои профессиональные навыки и ещё больше полюбить преподавание. В 2018 году три учителя основали проект для учителей. Сначала это были социальные сети, где мы делились технологиями, инструментами, приложениями, которые можно круто использовать на уроках. Мы хотели, чтобы учителя заново влюбились в свою профессию, открывали для себя новое и находили единомышленников. Поэтому наш проект не только онлайн, он и офлайн, который позволяет объединять учителей. Это наши фестивали для учителей в разных городах России»;
2. «Geek Teachers Camp — ежегодный образовательный 2х-3х дневный лагерь для учителей. С прокачкой знаний по использованию технологий в школе, отдыхом и развлекательными мероприятиями» ³. (из брифа для заказчика)

II. Основные цели мероприятия:

1. Показать учителям, что профессия «учитель» это круто, заново влюбить их в профессию;
2. Научить использованию [современных] технологий на уроках;
3. Научить отдыхать и развлекаться;
4. Встретить единомышленников и обрести силы.

III. Основная целевая аудитория:

1. Молодые учителя (недавние выпускники и т.д.), которые хотят работать в области преподавания, развивать её и развиваться сами;
2. Учителя со стажем 15 — 20 лет, которые хотят поменять подход к обучению, поменять взгляд на свою профессию («вторая волна работы», открытия в профессии);
3. Учителя со стажем 7 — 10, которые сомневаются и не знают, как им быть дальше в своей профессии, нужно ли им что-либо менять в своём подходе;
4. Студенты;
5. Школьная администрация и люди, включенные в организационную работу школ ⁴;

¹ Данный бриф будет продемонстрирован далее, в пункте «Креативная часть».

² https://www.youtube.com/watch?time_continue=14&v=zaWuV1ivTP8&feature=emb_title

³ В 2020 году в связи со всеобщей ситуацией пандемии мероприятие будет проведено в онлайн-формате.

⁴ В пунктах 4 и 5 представлены категории, которые заказчик хотел бы привлечь (помимо основной ЦА (1–3п.))

IV. Формат мероприятия ⁵:

1. Онлайн мероприятие, которое будет продвигаться и проводиться на платформе социальной сети «Instagram», а также частично на платформе мессенджера «Telegram»;
2. Примерное количество участников — до 500 человек.

V. Основные печатные и цифровые носители (примерный состав):

1. Разработка фирменного стиля (логотип, элементы фирменного стиля и т.д.);
2. Медиа-носители — оформление интернет-площадок мероприятия, разработка анимационных промо- и рекламных роликов, интернет-баннеры, афиши и т.д.;
3. Печатные носители (для применения на площадке мероприятия) — навигация, бейджи, буклеты, тетради участника мероприятия и т.д.;
4. Сувенирные носители — сумки, футболки, стикеры, уникальные сувениры и т.д.⁶

Для того, чтобы систематизировать поиск аналогов, я разделила их на следующие подгруппы: *тематические, стилистические и концептуальные.*

I. Тематические аналоги — похожие по своей направленности мероприятия, которые проводятся не только в России, но и за рубежом. Направлены на профессиональную и межличностную коммуникацию, поддержку роста профессиональных навыков, на мотивацию работников сферы.

1. WorldSkills Russia ⁷

«WORLD SKILLS – это международное некоммерческое движение, целью которого является повышение престижа рабочих профессий и развитие профессионального образования путем гармонизации лучших практик и профессиональных стандартов во всем мире посредством организации и проведения конкурсов профессионального мастерства как в каждой отдельной стране, так и во всем мире в целом».

Данная организация является сложной системой, т.к. включает в себя разного рода фестивали и конкурсы, направленные на повышение мотивации у молодых специалистов, а также на выявление и поддержку лучших из них. У организации присутствует единый фирменный стиль, элементы которого могут использоваться в мероприятиях, проводимых с участием организации, даже если у самих мероприятий есть собственное графическое оформление. (см. *WorldSkills Kazan 2019* ⁸; *FutureSkills 2019* ⁹). Плюсом оформления данной организации является то, что его элементы можно использовать в разных событиях, их также можно в определенной степени подстраивать под определенные мероприятия.

(*графическое приложение №1*)

⁵. В дальнейшем мероприятие планируется как офлайн-событие, как и было задумано изначально.

⁶. В связи с временным переходом мероприятия в онлайн-формат носители из пунктов 3 и 4 будут представлены в качестве концептов и рекомендаций к дальнейшему использованию.

⁷. <https://worldskills.ru/>

⁸. <https://worldskills2019.com/ru/index.html>

⁹. <https://futureskills2019.ru/>

2. KIKK Festival ¹⁰

«Founded in 2011 in Namur, Belgium, KIKK is a non-profit association that promotes digital and creative cultures. We create bridges between art, culture, science and technology through the organization of event and educational projects as well as the production of artworks and support to creative projects. The association organizes KIKK Festival every year. An event that has become well renowned on the international digital & creative scene. ... The creative people that orbit the KIKK galaxy are working in a collaborative environment that favours openness, exchange and discovery. Our goals: to explore, question, experiment, compare, in cross-disciplinary way, the multiple uses of new technologies to prefigure the challenges of a world in motion».

Данный фестиваль схож по целям и областям интересов с проектом Geek Teachers. Его фирменный стиль также включает в себя несколько постоянных элементов фирменного стиля (например, логотип), однако, оформление фестиваля меняется из года в год в зависимости от тематики.

(графическое приложение №2)

II. Стилистические аналоги — мероприятия или просто креативные продукты из других сфер, которые могут не совсем четко совпадать по своей направленности с проектом. Демонстрируют хорошие примеры визуальных решений, ближе всего иллюстрирующих задумку, или содержат интересные визуальные/технические решения, которыми можно вдохновляться.

1. Pinterest Knit Con 2019 ¹¹

«Knit Con, the annual employee conference, is designed to celebrate creativity, hands-on learning and the exploration of new skills and experiences. By focusing on the elements that tie Pinterest's values and employees together, we created a fresh new take on the idea of the Pinterest Thread. Typographic expressions, illustration, art direction and photography work together to literally tie ideas together and take over the beautiful physical space that the Pinners call home».

Пример хорошо продуманного, четко структурированного фирменного стиля, элементы которого динамичны и могут быть использованы в разных комбинациях на абсолютно разных носителях. Яркие, открытые цвета создают радостную атмосферу, а динамичные, четкие формы создают ощущение игры, помогают сориентироваться в пространстве, сопровождают пользователя как в физическом пространстве, так и в медиа-ресурсах.

Данный фирменный стиль обладает рядом полезных характеристик, которые я для себя выделила: гибкость, модульность, возможность анимирования отдельных элементов.

(графическое приложение №3)

¹⁰ <https://www.kikk.be/2019/>

¹¹ <http://hybrid-design.com/project/pinterest-knit-con-event-branding>

2. Fórum Internacional de Gaia 2019 ¹²

«The Gaia International Forum (11-22 September 2019) inaugurated the new Poetry Block. Including the Library and the Municipal Auditorium, this is a space dedicated to culture and words that claims streets and gardens and makes them a permanent stage. The brief was to design and deliver branding, identity, print and digital materials, newspaper, website, and an interactive Augmented Reality experience. Users could interact with festival material decorating the city in the forms of billboards, posters and fliers via the augmented reality application, as well as share their experiences online. Poems were also developed into 3D interpretations that users of the AR experience could place around the city, record their compositions and share to social channels. The application (Gaia RA) became a central feature of the festival, and contributed to a wider audience engagement where users helped to contribute to the festival as well as encourage exploration of other festival features».

(представление фирменного стиля на сайте Behance ¹³)

Современный, динамичный фирменный стиль, который содержит в себе приемы и элементы современных технологий (например, технологию дополненной реальности). Является хорошим примером современного дизайн-графического сопровождения, как в плане оформления реальной площадки, на которой этот фестиваль проводился, так и в плане оформления медиа-площадки (интернет-страница), разработанной специально для данного мероприятия. Фирменный стиль данного мероприятия легко адаптируется под разные условия его использования.

(графическое приложение №4)

3. Stockholm Bildmuseet ¹⁴

«Bildmuseet tasked SDL to create an identity that mirrors the museums ambition and vision; to become one of the most renowned performers on the contemporary university art arena – both domestically and internationally. The museum asked for an identity that would reflect Bildmuseet as an inspiring, eager and collaborative art institution, where art and science meet. It should invite and inspire. And since all communication and printed material was to be produced in-house at the Umeå university (sometimes only with a b/w laserjet printer), the demands on a flexible identity and graphic toolbox were crucial».

На примере данного фирменного стиля можно проследить работу дизайнеров не только в контексте печатных/медиа носителей, но и взаимодействие элементов с пространством. Это особенно важно в тех случаях, когда человеку необходимо ориентироваться на местности, которую он возможно не посещал до этого.

Это полезный и релевантный пример, т.к. мероприятие Geek Teachers Camp также будет проходить в незнакомой для людей среде, поэтому необходимо учесть этот момент и разработать такие элементы стиля, которые могли бы взаимодействовать с окружающей средой и служить в качестве навигационных элементов.

(графическое приложение №5)

¹² <https://gtm.cm-gaia.pt/2019/pt/agenda>

¹³ https://www.behance.net/gallery/92240433/Forum-Internacional-de-Gaia-k.2019?tracking_source=search%7Cidentity

¹⁴ <https://www.stockholmdesignlab.se/work/bildmuseet>

4. Креативное агентство Setters ¹⁵

Данный аналог я рассматривала с точки зрения ведения аккаунтов в социальных сетях (в частности, аккаунта агентства в социальной сети «Instagram») ¹⁶.

Инстаграм-страница данного агентства представляет собой хорошо сформированную ленту с постами и новостями, графическое сопровождение которой грамотно вписывается в формат данной социальной сети, а так же полностью отражает фирменный стиль данного агентства.

(графическое приложение №6)

III. Концептуальные аналоги — мероприятия, чьи концепции и основополагающие идеи могут быть близки к концепции «Geek Teachers Camp». Данные аналоги схожи с проектным мероприятием в основных решениях и способах коммуникации с пользователем.

1. Telling Stories ¹⁷

«Ежегодный фестиваль факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ — Telling Stories. Фестиваль посвящен идеям, инновациям и современным технологиям профильных направлений. Программу Telling Stories формируют три составляющие факультета департамента: медиа, интегрированных коммуникаций и школа дизайна» ¹⁸.

Организатор фестиваля: факультет коммуникаций, медиа и дизайна Высшей школы экономики. Данный фестиваль также состоит из разных направлений, которые в целом рассказывают о том, как современные технологии влияют на традиционные области, такие как дизайн, коммуникации, медиа-ресурсы, анализ данных.

Также данный аналог очень полезен для анализа с точки зрения перехода из привычного оффлайн-формата в онлайн-формат (в связи с пандемией 2020 года). Организаторы смогли адаптировать лекции и другие занятия под формат сайта, на котором собрали всех спикеров, создали удобное онлайн-расписание лекций, открыли доступ к своим информационным ресурсам, создали большое количество качественного сопроводительного медиа-контента (видеоролики, заставки к лекциям и др.).

«Мы постоянно слышим (и говорим): нужно быть готовым к переменам, быть гибкими и при этом готовыми к кризисам. Это теперь не просто пожелание, а жизненная необходимость. Формирующиеся на наших глазах привычки, паттерны и нормы нового состояния — это благодатная тема исследования. Медиа, кино, коммуникации, современное искусство, дизайн, мода — стратегические темы фестиваля Telling Stories, и через них мы хотим увидеть, какие контуры принимает новая реальность».

(графическое приложение №7)

¹⁵ https://setters.agency/?utm_source=setters-link&utm_medium=card&utm_campaign=agency-site

¹⁶ <https://www.instagram.com/setters.me/>

¹⁷ <https://tellingstories.ru/>

¹⁸ <https://www.sostav.ru/publication/telling-stories-37118.html>

2. Точка доступа ¹⁹

«Международный Летний фестиваль искусств «Точка доступа» — крупнейший форум сайт-специфического и иммерсивного искусства в России, он проводится в Петербурге с 2015 года. «Точка доступа» всегда исследует новые территории театра и предлагает зрителю новый опыт восприятия и коммуникации с пространством. ... В 2020 году театральным пространством стал интернет, локации наших спектаклей — платформы zoom, youtube, социальные сети, электронная почта и прочие интернет-ресурсы.»

Данный аналог так же схож по концепции и основным идеям, т.к. направлен на выявление нового опыта в привычных и традиционных вещах.

Фестиваль так же интересен с точки зрения перехода в онлайн-формат.

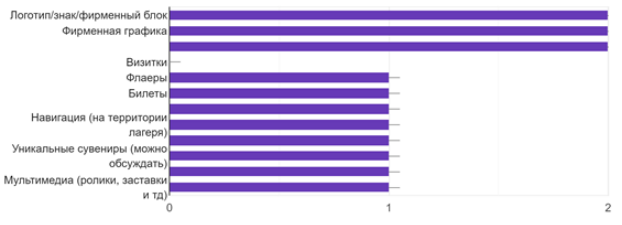
(графическое приложение №8)

2. Креативная часть — создание концепции.

Для того, чтобы продумать визуальную систему будущего фирменного стиля, я проанализировала данное мероприятие с точки зрения основных смысловых понятий, заложенных в его основу (для того, чтобы выяснить эти понятия, я воспользовалась инструментом «Google-формы» и создала бриф для заказчика, информация взята из этого брифа).

Вопрос	Ответ
Точное название вашей организации, точное название проекта, даты проведения, адрес проведения	Geek Teachers Camp лето, 2020
Опишите проект (цели, ценности, главные отличия от похожих проектов, если такие существуют)	Geek Teachers Camp — образовательный 2х-3х дневный лагерь для учителей. С прокачкой знаний по использованию технологий в школе, отдыхом и развлекательными мероприятиями. Показать учителям, что профессия учитель это круто и заново влюбить их в профессию, научить использованию технологий на уроках, научить отдыхать и развлекаться, встретить единомышленников и обрести силы.
Опишите, каким вы представляете будущий фирменный стиль (можно не давать точных характеристик, но нужно как можно больше эмоциональных прилагательных, например: современный, яркий, концептуальный, приветливый и тд)	добрый, яркий, концептуальный, перекликающийся с существующим стилем geek teachers

¹⁹ <https://tochkadostupa.spb.ru/>

Вопрос	Ответ																		
Какие основные задачи должно решать графическое сопровождение проекта? (например, отражать концепцию, помогать ориентироваться в смысловом/физическом пространстве проекта и тд)	Понятие, что это выездная прокачка — что это действительно какой-то выездной лагерь. Что это длительная прокачку, 2-3х дневная																		
Выберите те элементы и носители, которые необходимы (если в списке нет необходимого носителя, можно дополнить список в следующем вопросе)	 <table border="1"> <caption>Данные гистограммы</caption> <thead> <tr> <th>Элемент/носитель</th> <th>Значение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Логотип/знак/фирменный блок</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Фирменная графика</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Визитки</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Флаеры</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Билеты</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Навигация (на территории лагеря)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Уникальные сувениры (можно обсуждать)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Мультимедиа (ролики, заставки и тд)</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Элемент/носитель	Значение	Логотип/знак/фирменный блок	2	Фирменная графика	2	Визитки	1	Флаеры	1	Билеты	1	Навигация (на территории лагеря)	1	Уникальные сувениры (можно обсуждать)	1	Мультимедиа (ролики, заставки и тд)	1
Элемент/носитель	Значение																		
Логотип/знак/фирменный блок	2																		
Фирменная графика	2																		
Визитки	1																		
Флаеры	1																		
Билеты	1																		
Навигация (на территории лагеря)	1																		
Уникальные сувениры (можно обсуждать)	1																		
Мультимедиа (ролики, заставки и тд)	1																		
Любая дополнительная информация, дополнительные носители, пожелания (можно в свободной форме)	/отразить в концепции, что это уникальный проект для учителей. Чо он яркий, живой, чтотам произойдет перевоплощение учителя :)))																		

По окончании данного исследования я выделила несколько ключевых характеристик, заложенных в данное мероприятие, которые могли бы повлиять на характер будущего фирменного стиля:

1. «Проект от учителей для учителей» — должен так или иначе соответствовать общей тематике образования, в частности школьного образования;
2. «Живой, яркий, привлекательный» — должен быть современным (соответствовать требованиями современного дизайна), динамичным, интересным, чтобы с его элементами было интересно взаимодействовать;
3. «Пересмотреть взгляды на профессию» — для некоторых участников этого мероприятия, которые возможно придерживаются устаревших взглядов относительно системы преподавания, или которые просто еще не знакомы с современными методами, данное мероприятие должно стать открытием, которое поможет им сориентироваться в мире новых правил и технологий, пробудить в них желание самим учиться и познавать новое;
4. «Поделиться новыми знаниями» — проект должен обеспечить легкую коммуникацию между участниками, помочь им в передаче друг другу опыта и знаний, должен доносить информацию в понятной и простой для усвоения форме;
5. «Обрести силы, вдохновение» — фирменный стиль должен создавать атмосферу волнующего, праздничного, интригующего события, должен помочь участникам почувствовать себя непринужденно и расслабленно.

После того, как я сделала данные выводы, я приступила к переработке их в креативную концепцию. Для этого я воспользовалась методом семиотического дискурсивного моделирования, который был разработан преподавателем Г.Н.Лола.

После проведения данного креативного процесса я выделила для себя следующие смыслообразующие понятия:

Концепт: трансформация (изменение взглядов);

Метафора: настольная игра (неожиданные открытия и результаты);

Тема: школьная тетрадь (привычные элементы под непривычным углом).

Ключевые коннотации: мост, клубок, прыжок, трещина, рывок, смех, любопытство, подсмотреть, превращение, скважина, поток, хаос в закономерности, линия горизонта, данные в системе, клетка, пульс, резонанс, связь, сбой, кардиограмма, легкость бытия, лампочка, тепло, соединение, каркас, дерзость, волны, сенсор, маяк, нерв.

Концепция: фирменный стиль, который опирается на привычные для учителей визуальные коды и смысловые понятия (например, знаки пунктуации или клетка как в тетради), но при этом раскрывает их совсем под другим углом; показывает, что обыденные для учителя вещи могут играть совсем разными, интересными, насыщенными красками.


Основные графические элементы:

1. знаки пунктуации как графические символы, наделенные особыми смыслами — что-то привычное, что учитель видит каждый раз в учебниках/тетрадах, но в непривычной для них, яркой, современной интерпретации;
2. сетка (клетки, строки, сегменты) — неотъемлемый элемент школьной тетради, которая является одним из символов обучения.

(графическое приложение №9)

3. Проектная часть — эскизирование, разработка графической системы проекта.

Для того, чтобы правильно понимать смысловое наполнение мероприятия, я провела еще один опрос (для этого я еще раз воспользовалась инструментом «Google-формы»). Данная информация помогла мне определить роль основных графических элементов в системе стиля.

Вопрос	Ответ
На какое количество дней рассчитано мероприятие? (так же напишите примерные даты проведения, если они уже известны)	50-70 человек (с условиями вируса, который потенциально блокирует все мероприятия даже до конца лета). Даты: август 14-16
По какому принципу будет разделяться деятельность? (отметьте нужное)	В один день будут проходить мероприятия по разным направлениям (ОДНОВРЕМЕННО) 
Сколько всего тем/направлений будет присутствовать на мероприятии? Все ли они должны иметь свое индивидуальное визуальное обозначение?	1) Методика 2) тема ИТ и приложений (гиковская) 3) декорация пространства или кабинет на прокачку 4) отдых развлечения и тусовка

Вопрос	Ответ
<p>Напишите развернутый ответ-информацию по следующей схеме: “название направления — главная идея, цели направления — формат, в котором это направление будет осуществляться (лекции, мастер-классы, обсуждения, активы и тд) — наиболее точный (по возможности) список мероприятий в этом направлении — какие носители могут понадобиться для этого направления (если они необходимы)”. Можно оформить в виде списка под цифрами :) (1)дизайн — пробудить креатив, ... — ...)</p>	<p>1) Методика Новые приемы и подходы в проведении уроков. Как заинтересовать учеников предметом, как объяснить, зачем нужно его изучать. Формы проведения разных этапов урока, практические мастер-классы, активности. Нужны будут рабочие тетради,</p> <p>2) тема ИТ и приложений (гиковская) Изучаем много разных сервисов, которые могут быть полезны учителю. такой набор гика Здесь только практика за компьютерами. Нужна будет рабочая тетрадь, брендированные презентации, обложки в соц сетях (для аватарки в группу? рамка в соц сети для участников)</p> <p>3) декорация пространства или кабинет на прокачку. Как круто и дешево изменить кабинет и холл. Будет много практики и просмотры нашего шоу о ремонте, то есть формат кино клуба. Участники будут сами делать декорации, брендированные? Мы такую возможность на звонке обсуждали, что можно что-то из картона сделать и вписать туда брендинг.</p> <p>4) отдых развлечения и тусовка Афиши, стикеры?, футболки с лого, бутылочки с лого, брендированные декорации? Какие форматы необходимы в медиа-пространстве для продвижения мероприятия и направлений? (ролики в инстаграм, сторис и тд.) Сторис в инсте на 30 секунд. Обложки квадратные для продвижения и таргетированной рекламы (там есть правила про то, что текста должно быть мало). Аватарка группы (важно, чтобы была преемственность с нашим лого у аватарки. то есть сразу узнаваемо, что это Гик Тичерс, но в другом стиле) Рамка для соц сетей для участников. Стикеры? стикер пак</p>

Вопрос	Ответ
Будут ли присутствовать приглашенные спикеры/ведущие? Если да, то нужно обозначить примерный список (или хотя бы примерное количество) и в каких направлениях.	Да, конечно Например, 7 человек Полина Кузьменко (ИТ и приложения) Анастасия Гончарова (методика) Максим Иванов (приложения и методика) Александра Воробьева и Алексей воробьев (направление про дизайн пространства) Арина Нуриахметова (приложения) Елена Кириленко (методика и ИТ приложения) Анастасия Бирюкова (методика)
Здесь можно дописать какую-либо важную информацию, если о ней не было упомянуто в предыдущих вопросах-ответах	Нужно еще сделать раписание лагеря и указатели. Напоминаю, что у нас не будет баннера и растяжки для фотозоны :) Для спикеров и участников мы будем делать бейджи из подручных средств, может быть тоже дизайн продумать, с учетом того, что они будут сделаны из картона и бечевки Декорации и основа для указателей тоже будет сделана из картона Печатать мы все будем экономно, то есть это может быть переработанная бумага, не глянец. Может быть это тоже стоит учитывать при разработке

Информация из данного опроса помогла мне составить внутреннюю схему мероприятия, понять его основные направления и определить примерный масштаб работы.

После определения концепции, ключевых смыслообразующих элементов стиля и структуры мероприятия я приступила к разработке графической системы стиля, правил взаимодействия элементов друг с другом, определения их взаимодействия друг с другом и т.д.

1. Подбор шрифтов:

Я выбрала несколько шрифтов для данного проекта.

1. Основной шрифт: **Poppins**. Данный шрифт я использовала для написания основного логотипного блока (который представляет из себя название на английском языке с использованием дополнительного знака → «Geek Te@chers Camp»). Я выбрала этот шрифт, т.к. с одной стороны он выглядит аккуратно и строго (в «научном» стиле), а с другой стороны контрастные элементы делают его динамичным и современным.
2. Второй основной шрифт: **IBM Plex Sans**. Т.к. гарнитура Poppins не имеет варианта с кириллицей, я подобрала максимально похожий на Poppins шрифт для написания заголовков на русском языке.
3. Дополнительный шрифт: **Roboto**. Данный шрифт я использовала для наборных текстов (для больших объемов информации и т.д.). Roboto - хорошо читаемый, современный шрифт с большим количеством начертаний, что позволяет максимально разнообразить верстку.

II. Определение значения графических символов в зависимости от их принадлежности к разным направлениям внутри мероприятия:

Мероприятие Geek Teacher Camp поделено на несколько тематических направлений. Чтобы разграничить их, я решила использовать знаки пунктуации (см. основные графические элементы) как опознавательные символы для каждого из направлений.

1. Направление **«Методики преподавания»** — данное направление посвящено различным методикам, которые можно использовать в современном преподавании. Для данного направления я выбрала следующие символы:
 - **знак «§»** (параграф) — знак параграфа, блока с информацией — может ассоциироваться с новой информацией, знаниями, т.к. широко используется в учебной литературе и других источниках информации;
 - **знак «?»** (вопросительный знак) — может ассоциироваться с любопытством, тягой к новым знаниями, соотносится с данным направлением, т.к. в нем можно будет узнать о новых способах и методах обучения.
2. Направление **«IT & Приложения»** — данное направление посвящено различным современным технологиями и приложениям, которые учителя могут использовать в своей работе, чтобы сделать ее более интересной и легкой.
 - **знак «*»** («звездочка» или астериск) — был введён во II веке до н. э. в текстах Александрийской библиотеки античным филологом Аристофаном Византийским для обозначения неясностей²⁰, широко используется в программировании, в математическом языке;
 - **знак «#»** («решетка») — решётка в качестве «хэштега» — символ, широко используемый в интернет-среде и программировании. «Хештеги ... используются в качестве немодерируемого приглашения к обсуждению; любая комбинация символов, начинающихся со знака #, представляет собой хэштег, а любой хэштег, поддержанный достаточным количеством людей, может создать тенденцию и привлечь ещё больше пользователей к обсуждению»²¹.
 - **знаки «/.../»** (косые скобки) — используются в программировании; в них обычно содержится информация.
3. Направление **«Кабинет на прокачку»** — данное направление сфокусировано на предметной среде, которая окружает учителя, помогает избавиться от лишних вещей, добавить новые, оптимизировать пространство под необходимые задачи.

Будут проходить в формате активной деятельности с созданием объектов вручную и т.д.

Для данного направления я выбрала следующие символы:
 - знаки **«+», «-», «x», «÷»** (знаки сложения, вычитания, умножения, деления) — может означать сложение разных частей для создания чего-то нового (манипуляции с реальными предметами)
4. Общая тема, **общее направление** самого мероприятия. Сосредоточено на взаимодействии, активном общении участников, обмене эмоциями и опытом, отдыхе между основной деятельностью.

Для данного направления я выбрала следующие символы:

 - **знак «@»** («собака») — символ, широко используемый в интернет-среде и программировании. «Символ используется в сетевых службах для отделения имени пользователя (учётной записи) от названия домена. ... Причиной тому является второе значение предлога англ. at — указание на местоположение, то есть somebody@example.com следует читать как “somebody на example.com”...»²². (→присутствие на мероприятии);

²⁰ [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B2%D1%91%D0%B7%D0%B4%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B0\(%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B2%D1%91%D0%B7%D0%B4%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B0(%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0))

²¹ <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B5%D1%88%D1%82%D0%B5%D0%B3>

²² <https://ru.wikipedia.org/wiki/@>

— **знак «→»** (стрелка) — символ, широко используемый как в виртуальной среде (программирование), так и в реальности (например, навигационный символ), может символизировать шаг навстречу новому, а также ход в игре (каждый участник сам решает, в каком направлении ему двигаться и какие мероприятия посещать);

— **знак «∞»** (знак бесконечности) — в данном контексте может символизировать бесконечную любовь учителя к своему делу и своей профессии.

III. Подбор цветовой гаммы:

Я выбрала несколько цветов для данного проекта:

1. Направление **«Методики преподавания»** — **голубой, светло-зеленый** — спокойные тона, которые настраивают на длительную, вдумчивую работу и изучение материала;
2. Направление **«IT & Приложения»** — **маджента, синий** — яркие, выразительные цвета, которые присущи стилю “киберпанк”, так же ассоциируются с технологиями и миром будущего;
3. Направление **«Кабинет на прокачку»** — **оранжевый, фиолетовый** — уютное, яркое сочетание, которое настраивает на активную и продуктивную работу и полет воображения;
4. Общая тема, **общее направление** самого мероприятия — **тепло-желтый, темно-синий + соединение всех остальных цветов** — живые, яркие краски, которые вдохновляют участников и передают яркий, эмоциональный характер мероприятия.

(графическое приложение №10)

IV. Дополнительная графика:

Для каждого из направлений необходимо было создать свою уникальную графику, передающую характер направления, но при этом сделать это в рамках общей визуальной системы.

Объединяющими элементами для всех направлений стали знаки и сетка, однако, их характер, интерпретация должны были быть разными, соответствовать именно своему направлению.

1. Для направления **«Методики преподавания»** я выбрала спокойные волнообразные линии и движения, которые с одной стороны подчеркивают изгибы самих знаков («§» и «?»), а с другой стороны подчеркивают спокойный, последовательный процесс обучения новым знаниям без лишних отвлекающих элементов.
2. Для направления **«IT & Приложения»** я выбрала прямые, пересекающиеся, перпендикулярные линии, четкие движения и ритмы, которые напоминают появляющиеся строчки кода программы, а также передают характер технологичности процессов.
3. Для направления **«Кабинет на прокачку»** я выбрала движение элементов в разных плоскостях, с разной скоростью, как будто бы передвигаемые вручную, что полностью совпадает с родом деятельности внутри самого направления (ручная работа, душевные и вдумчивый подход к окружающему пространству).
4. Общее направление, и сам **общий стиль**, является смешением этих трех характеров, которые, пересекаясь, создают уникальную атмосферу и настроение.

Очень важной составляющей всего фирменного стиля является также сочетание четких линий и пятен со случайными эффектами («глитч» и т.д.), что передает важную мысль — никакие точные технологии и строгие техники преподавания не смогут полностью раскрыться на практике без личного участия самого учителя, без его активного и искреннего желания развиваться, обучать и быть способным обучаться самому.

4. Исполнительная часть — компьютерная разработка, вывод разработки на планируемые носители.

Для того, чтобы корректно перенести фирменную графику, я составила список необходимых носителей, а также список возможных носителей, которые нужно было охватить. Формат мероприятия 2020 года позволил мне сделать вывод, что преобладающими должны быть носители медиа-формата, такие как:

Медиа-носители:

1. Общий плакат-реклама для мероприятия;
2. Имиджевые плакаты для каждого направления;
3. Промо-ролик для всего мероприятия;
4. Оформление профиля мероприятия в «Instagram» (сюда входят: разные форматы и шаблоны постов, промо-ролики формата stories, представление спикеров направлений и т.д.; список данных позиций может меняться и дополняться в зависимости от наполнения профиля)
5. Презентация материалов (в разных форматах — относится к представлению информационных материалов в «Instagram»);
6. Оформление профиля мероприятия в «Telegram».

Для потенциального проведения данного мероприятия в дальнейшем (в офлайн-формате) я также выделила следующие носители:

Печатные носители:

1. Общий плакат-реклама для мероприятия (который, например, можно развесить на досках объявлений в школах), формат А3/А4;
2. Информационные плакаты, индивидуально для каждого направления (можно использовать в качестве продвижения мероприятия, а также в качестве информационного источника с краткой информацией и расписанием), формат А2/А3/А4;
3. Общее расписание для ориентирования на месте проведения мероприятия, формат ~ один/два плаката А2, горизонтально;
4. Бейджи для участников и спикеров мероприятия;
5. Тетрадь участника (пока под вопросом);
6. Буклеты с расписанием, которые также можно будет использовать в качестве плаката после самого мероприятия;
7. Брендированные материалы для мастер-классов (например, коробки, картон и т.д.) + брендированный скотч;
8. Стикеры;
9. Футболки;
10. Сувенирные бутылки/кружки/термосы;
11. Чехлы на телефон;
12. Навигация на территории;
13. Интерактивные печатные носители.

(Данные носители были предложены заказчику в качестве концептов для будущих мероприятий. Некоторые из них были спроектированы в формате макетов и будут представлены после основной разработки).

После того, как я определилась с основным списком носителей фирменного стиля, я приступила к разработке основных элементов и их адаптации под разные носители.

На начальном этапе практической работы я разработала логотип мероприятия (а так же варианты его использования), определила основные пропорции верстки (размеры заголовков, размеры наборных текстов, сочетание верстки и графических элементов).
(Графическое приложение №11)

Далее мною были проведены поиски сочетаний графики и верстки.
(Графическое приложение №12)

Для того, чтобы данные сочетания стали наиболее динамичными, я решила воспользоваться последовательностью «динамика → статика», а именно разработать в первую очередь характерную для каждого направления анимацию, поэкспериментировать с элементами графики в движении, а затем использовать получившиеся сочетания для статичных носителей (плакаты и т.д.). Данный способ позволил мне расширить возможности работы, получить знания об анимационных приемах, а также применить получившиеся динамические композиции и «случайные» графические сочетания в остальных носителях, что сделало работу более интересной и «живой» в визуальном плане.

После нахождения и определения визуального языка проекта я разработала сетки для тех информационных блоков, для которых это было необходимо (например, для плакатов, а так же для размещения разных типов графического контента в «Instagram»).

(Графическое приложение №13)

Результаты работы по основным носителям (медиа) представлены в следующем графическом приложении.

(Графическое приложение №14)

Результаты работы по предложенным носителям (концепты некоторых печатных носителей, носители в среде) представлены в данном графическом приложении.

(Графическое приложение №15)

5. Заключение.

Разработка дизайн-графического сопровождения для образовательного мероприятия «Geek Teachers Camp» стала для меня профессиональным опытом. В процессе проектирования мне удалось поработать над ошибками, которые я совершала в предыдущих учебных разработках, а так же получить много новых и полезных для профессиональной деятельности навыков (например, в анимации и моушн-дизайне).

Я получила большой опыт «реального» процесса разработки дизайн-продукта, начиная с поиска темы и заканчивая разработкой современного дизайн-графического сопровождения, в котором я постаралась учесть все требования заказчика и многочисленные особенности самого мероприятия.

ГРАФИЧЕСКИЕ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛОГИИ, ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ В ДИПЛОМНОМ ПРОЕКТЕ.

Все основные графические элементы фирменного стиля были выполнены с помощью следующих программ: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign.

Анимированная графика, промо-ролики были выполнены в программах Adobe After Effects и Adobe Media Encoder.

Вывод разработки в интернет был осуществлен на платформе социальной сети «Instagram», а так же частично на платформе мессенджера «Telegram».

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ.

Печатные издания:

1. Лола, Г. Н., (2016). Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. Санкт-Петербург: Издательство «Береста»;
2. Норман, Д., пер. с англ. Семина А. (2018). Дизайн привычных вещей. Москва: Издательство «Манн, Иванов и Фербер»;
3. Хеллер, С., Чваст, С. (2016). Эволюция графических стилей. Издательство «Студия Артемия Лебедева»;
4. Луптон, Э., (2013). Графический дизайн от идеи до воплощения. Санкт-Петербург: Издательство «Питер»;
5. Дап, А.С., (2013). Русский путь бизнеса и дизайна. Издательство «ЛитРес: Самиздат»;
6. Уэйшенк, С., (2016). 100 новых принципов дизайна. Как удержать внимание. Санкт-Петербург: Издательство «Питер»;
7. Кумова, М. (2014). Айдентика. Издательство «Студия Артемия Лебедева»;
8. Рэнд, П., (2016). Мысли о дизайне. Санкт-Петербург: Издательство «Питер»;
9. Лидвелл, У., Холден, К., Батлер, Дж., (2012). Универсальные принципы дизайна. Санкт-Петербург: Издательство «Питер»;
10. Голомбински, К., Хаген, Р., (2013). Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. Санкт-Петербург: Издательство «Питер»;
11. Пулин, Р., (2020). Школа дизайна: макет. Практическое руководство для студентов и дизайнеров. Москва: Издательство «Манн, Иванов и Фербер»;

Интернет-ресурсы:

1. Worldskills Russia <https://worldskills.ru/>
2. Worldskills Казань 2019 <https://worldskills2019.com/ru/index.html>
3. Future Skills 2019 <https://futureskills2019.ru/>
4. KIKK Festival <https://www.kikk.be/2019/>
5. Pinterest Knit Con 2019 by Hybrid Design
<http://hybrid-design.com/project/pinterest-knit-con-event-branding>
6. Fórum Internacional de Gaia 2019 <https://gtm.cm-gaia.pt/2019/pt/agenda>
7. Fórum Internacional de Gaia 2019 on Behance https://www.behance.net/gallery/92240433/Forum-Internacional-de-Gaia-k,2019?tracking_source=search%7Cidentity
8. Stockholm Bildmuseet <https://www.stockholmdesignlab.se/work/bildmuseet>
9. Креативное агентство Setters https://setters.agency/?utm_source=setters-link&utm_medium=-card&utm_campaign=agency-site
10. Setters.me on Instagram <https://www.instagram.com/setters.me/>
11. Telling Stories <https://tellingstories.ru/>

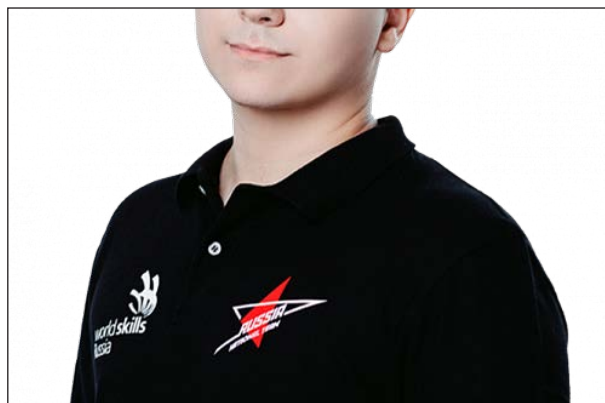
12. О фестивале «Telling stories» <https://www.sostav.ru/publication/telling-stories-37118.html>
13. Точка доступа <https://tochkadostupa.spb.ru/>
14. Википедия https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%B%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B-D%D0%B8%D1%86%D0%B0

ГРАФИЧЕСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ.

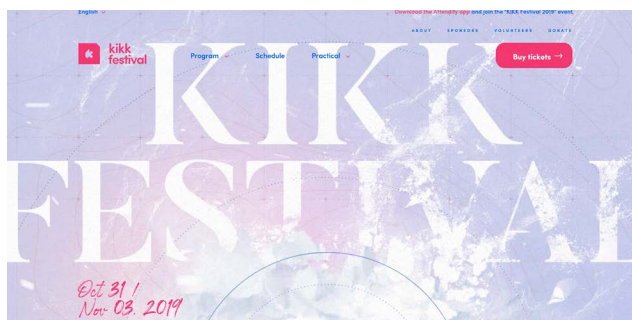
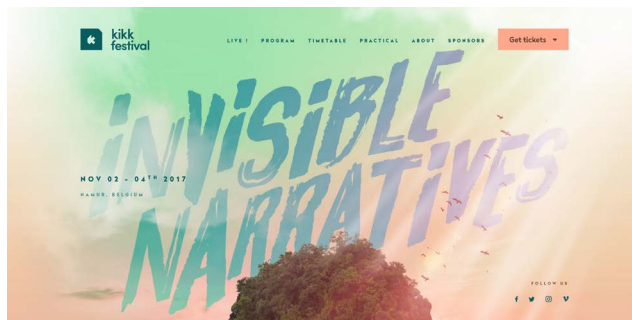
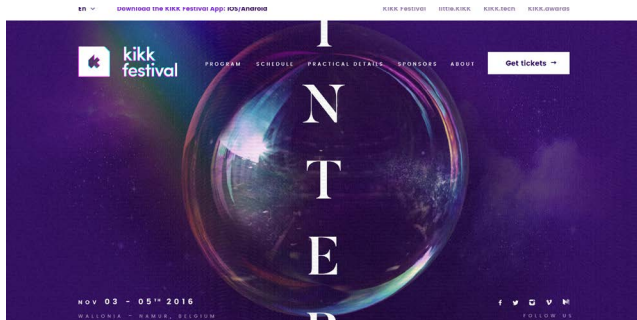
1. Аналоги.

I. Тематические:

Графическое приложение №1 — WorldSkills Russia

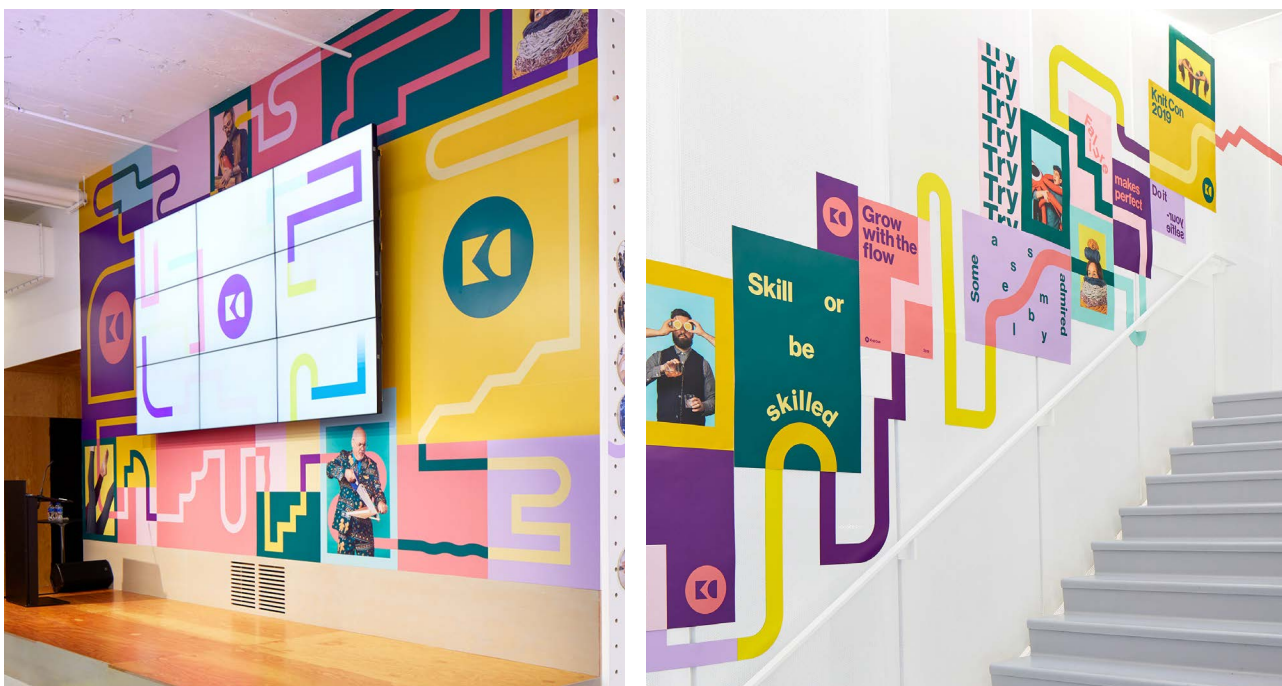


Графическое приложение №2 — KIKK Festival

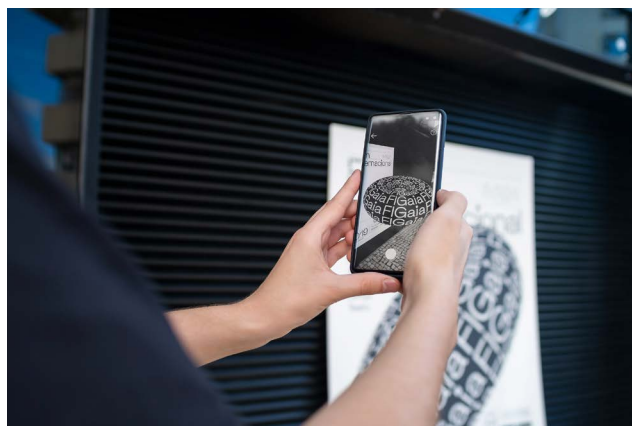


II. Стилистические:

Графическое приложение №3 — Pinterest Knit Con 2019



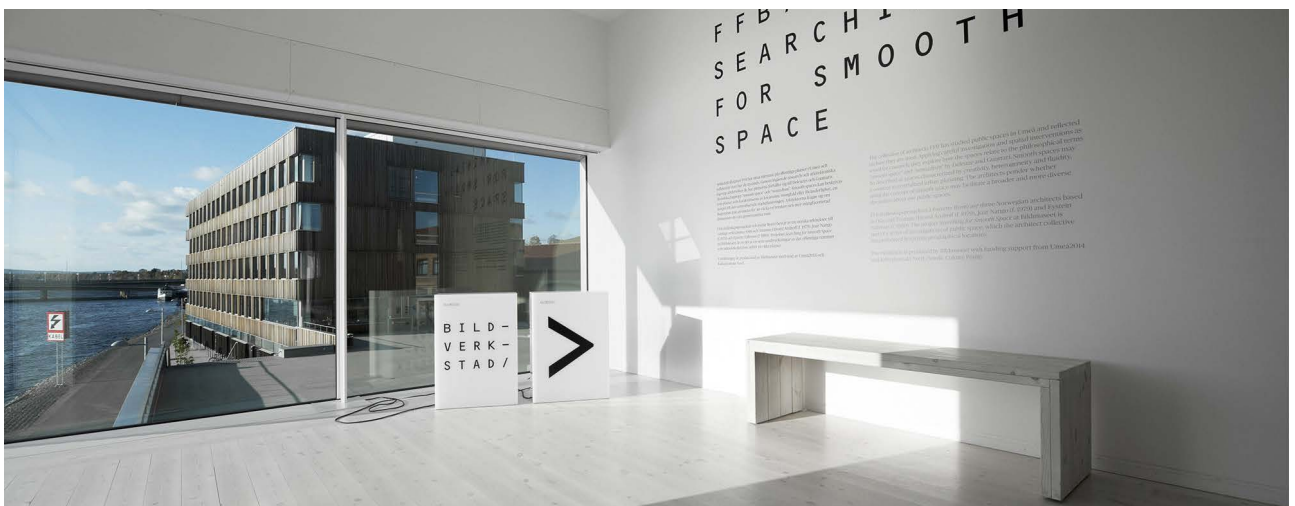
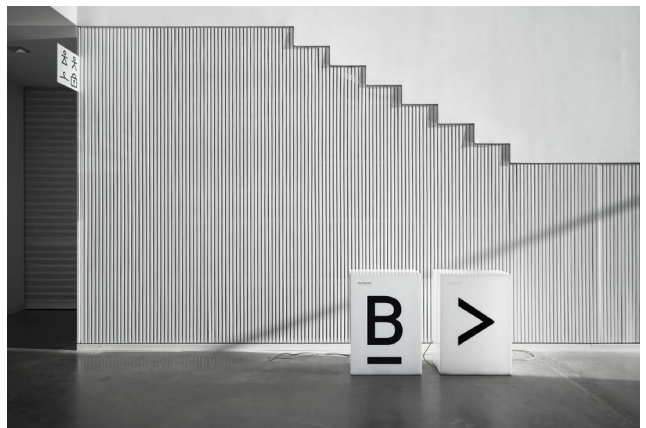
Графическое приложение №4 — Fórum Internacional de Gaia 2019



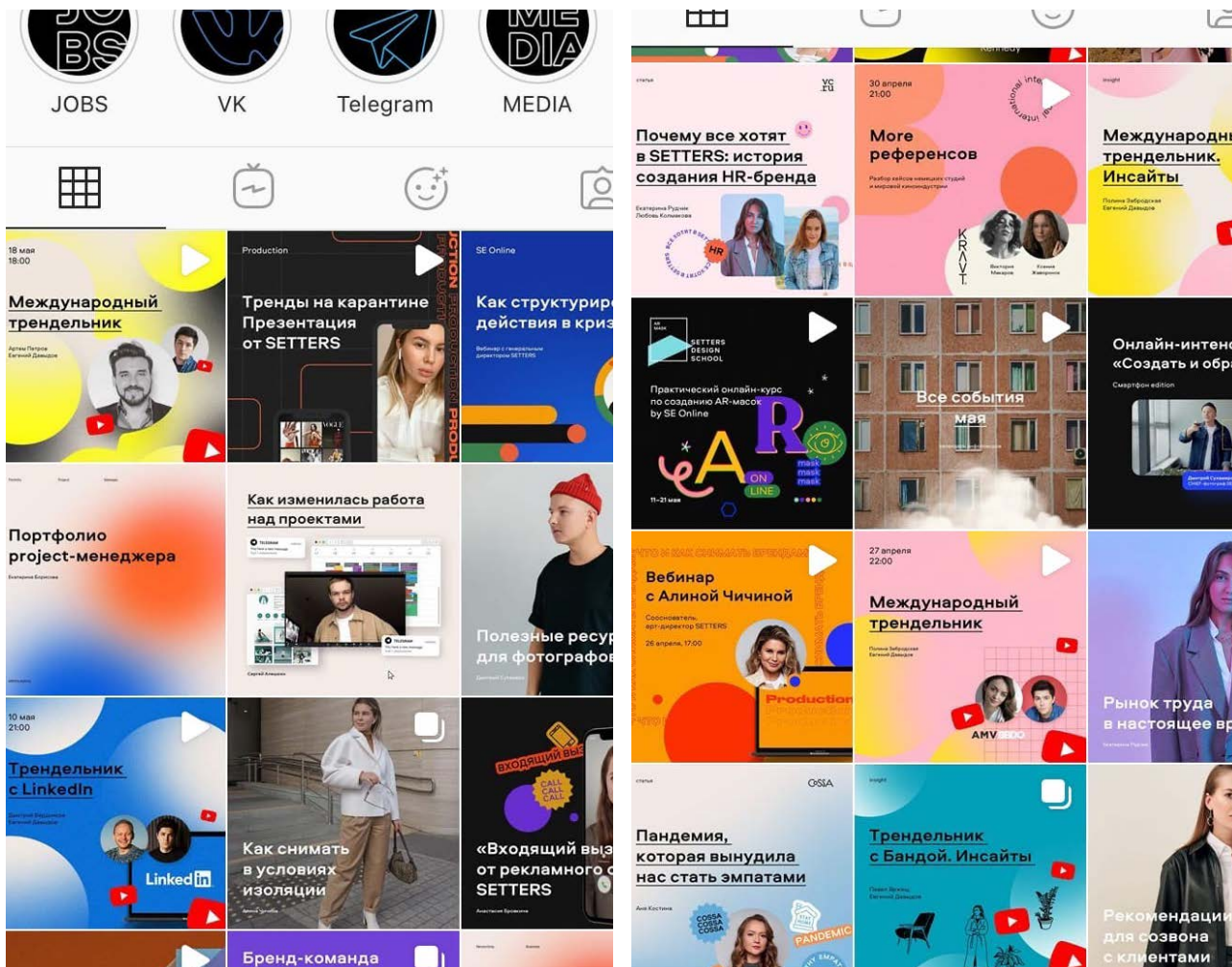
AUDITÓRIO MARIA ALBERTA MENÉRES	ESCOLA SECUNDÁRIA ALMEIDA GARRETT
VIELA CUSCA A poesia sai à rua	TARTARUGA
CENTRO PAROQUIAL DE MAFAMUDE	



Графическое приложение №5 — Stockholm Bildmuseet

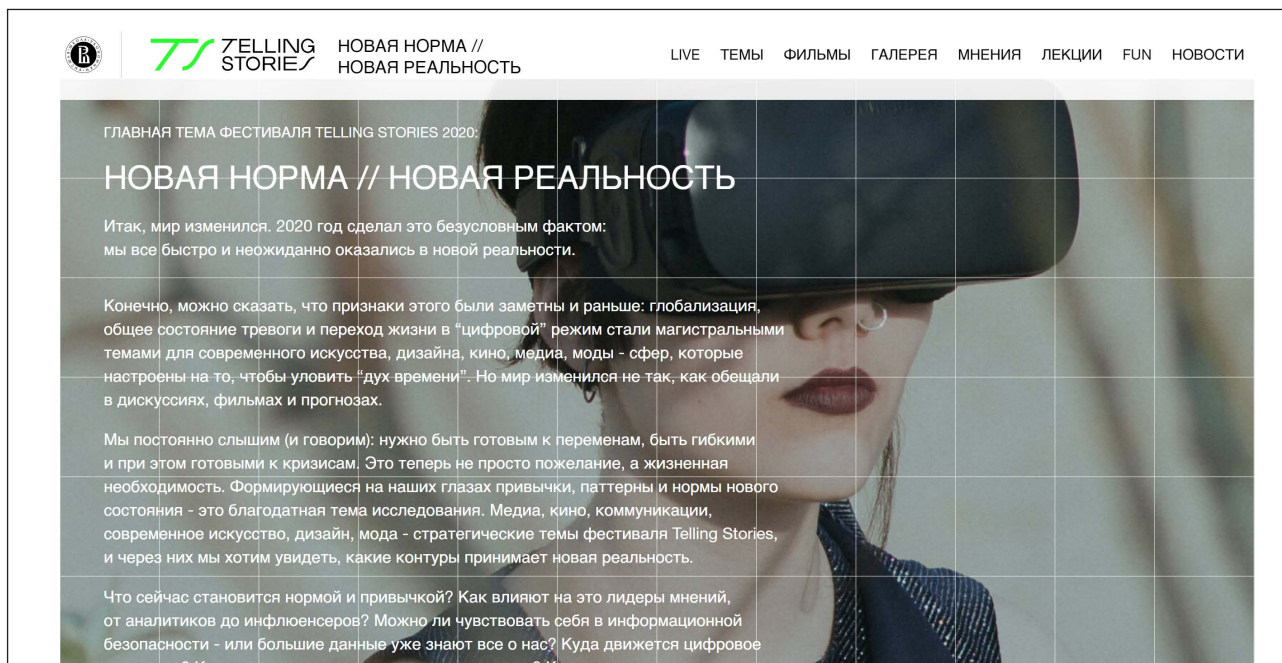


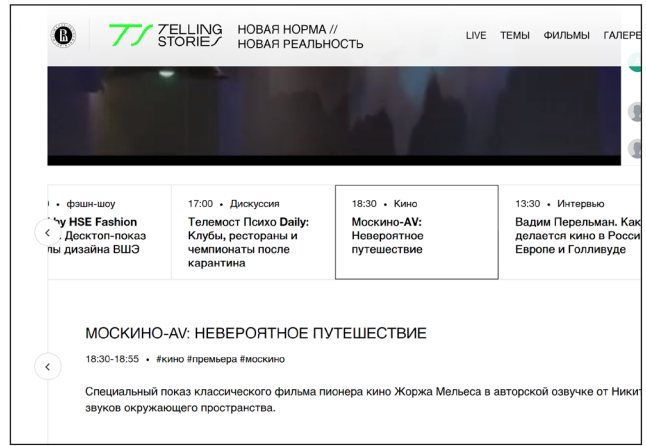
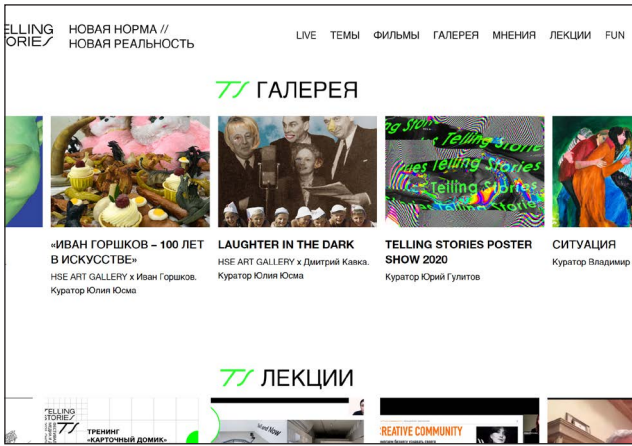
Графическое приложение №6 — Креативное агентство Setters



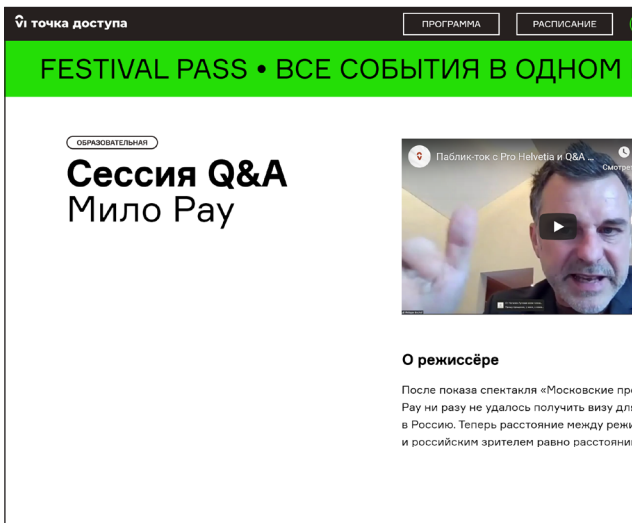
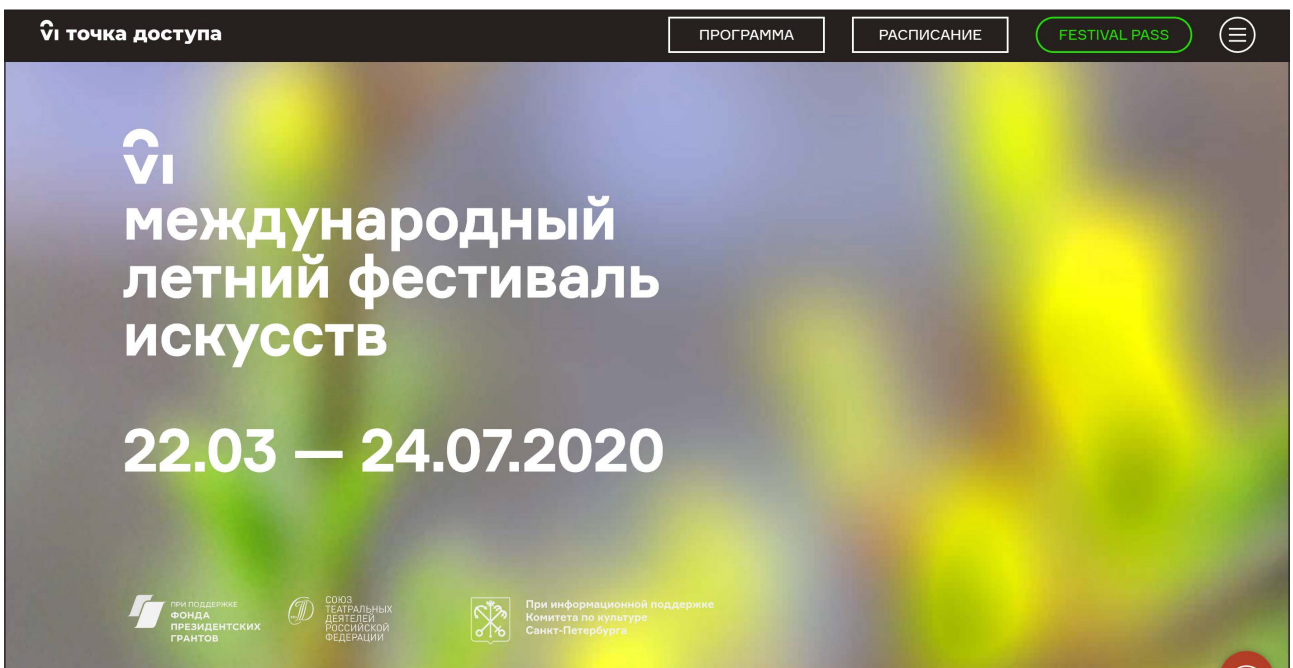
III. Концептуальные:

Графическое приложение №7 — Telling Stories



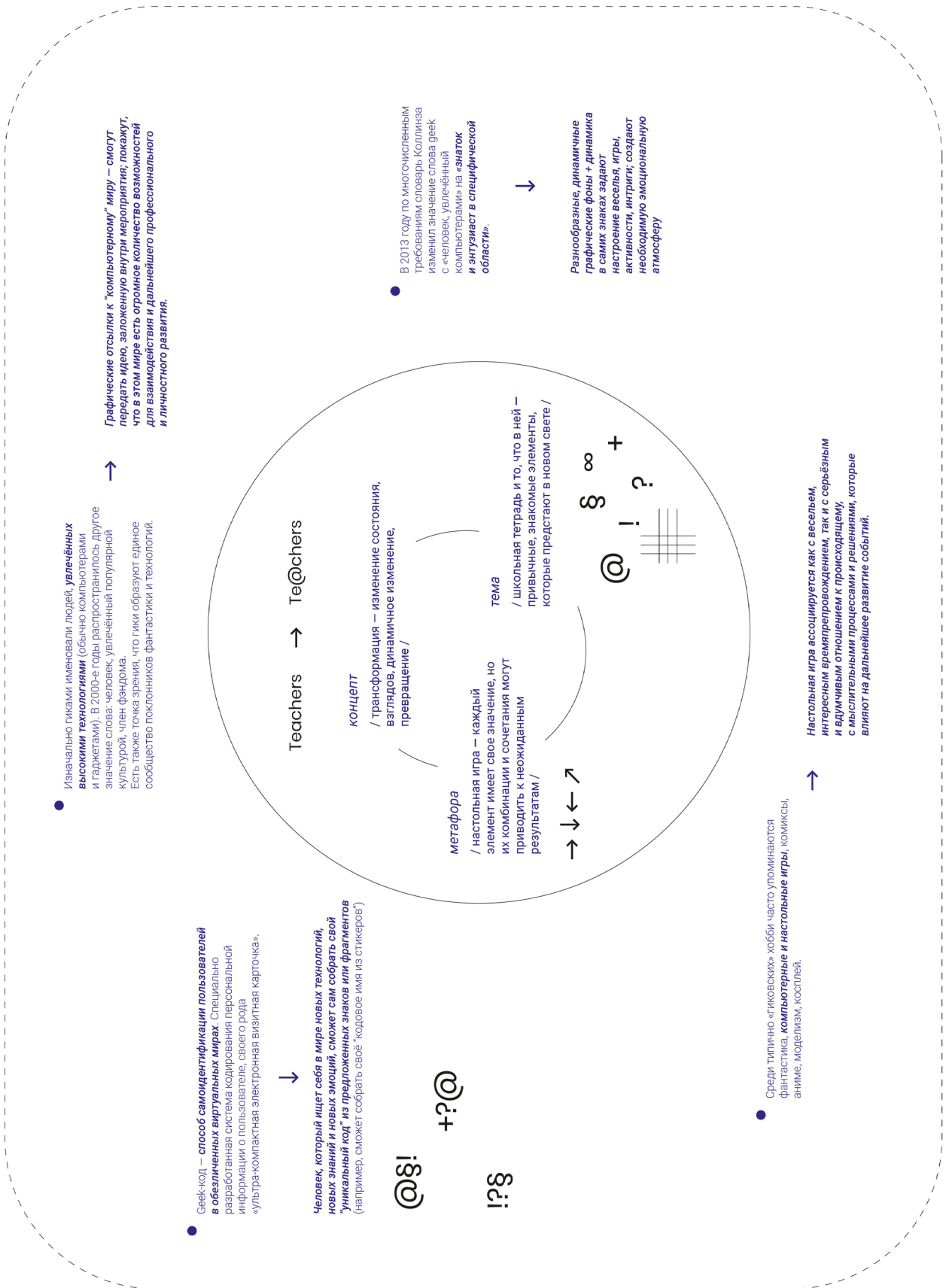


Графическое приложение №8 — Точка доступа



2. Эскизы.

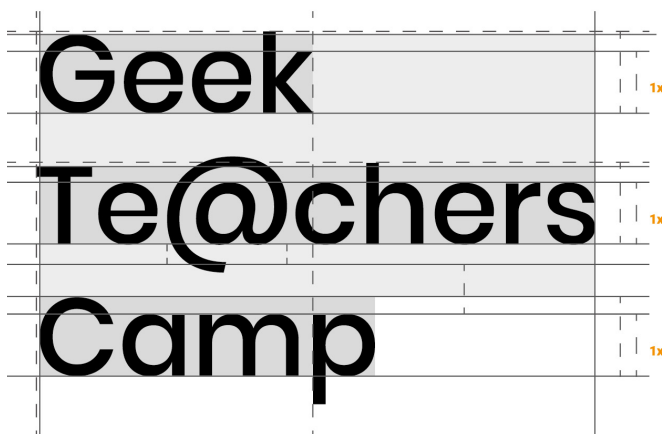
Графическое приложение №9 — схема концепции в процессе разработки



Графическое приложение №10 — схема основных графических элементов и цветов

<p>направление №1 / Методика — новые приемы и подходы в проведении уроков. Как записывать конспекты, как обобщить, зачем нужно его изучать. /</p> <p>→</p> <p>/ Формы проведения разных этапов урока практические мастер-классы, активности. /</p> <p>→</p> <p>1. Рабочие тетради 2. Раздаточные материалы</p>	<p>Голубой и светло-зеленый — основные цвета, которые выглядят официально, но при этом в них ощущается легкость, что помогает лучше воспринимать информацию.</p>	<p>Знак параграфов, блока с информацией — может ассоциироваться с новой информацией, знаниями.</p> <p>Знак вопроса — может ассоциироваться с любопытством, тягой к новым знаниям.</p> <p>Многооточие — знак продолжения, ожидания чего-то нового.</p>
<p>направление №2 / IT и приложения — изучаем много разных сервисов, которые могут быть полезны учителю (Фабрика). /</p> <p>→</p> <p>/ Здесь только практика за компьютерами. /</p> <p>→</p> <p>1. Рабочая тетрадь презентаций 2. Слайды в соцсетях (для аватарки в группу? рамка в соц. сети для участников)</p>	<p>Синий и холодный розовый — цвета, ассоциирующиеся с технологичностью, эстетикой и культурой киберпанка. Желтый в дополнение делает палитру более дружелюбной.</p>	<p>@ — "Собака" — символ, широко используемый в интернет-среде и программировании. Входит в состав адреса электронной почты. # — Хештеги ... используются для поиска информации по определенной теме. * — Решетка в качестве "хэштега" — символ, широко используемый в интернет-среде и программировании. / ... / — Скобки — используются в интернет-пространстве и в программировании, в них обычно содержится информация.</p>
<p>направление №3 / Кабинет на прощанье — как кругло и дешево изменить кабинет и холл. /</p> <p>→</p> <p>/ Будет много практики и просмотры нашего шоу с ремонтом, то есть формат кино клуба. Участники будут сами делать декорации. /</p> <p>→</p> <p>1. Брендированные части декорации (коробки и т.д.)</p>	<p>Оранжевый — создает уютное, позитивное настроение, побуждает к деятельности, ассоциируется с комплементарными к оранжевому.</p>	<p>Знаки сложения и умножения — может означать сложение разных частей для создания чего-то нового (машину или с реальными предметами)</p>
<p>направление №4 / Отдых, развлечения и тусовка — /</p> <p>→</p> <p>/ Живое общение, взаимодействие. /</p> <p>→</p> <p>1. Афиша 2. Билеты 3. Футболки с лого 4. Бутылочки с лого 5. Брендированные декорации</p>		<p>Стрелка — движение, шаг Восклицательный знак — эмоция Завязка — продолжение разговора + все остальные знаки для мерча</p>

Графическое приложение №11 — основной логотип мероприятия

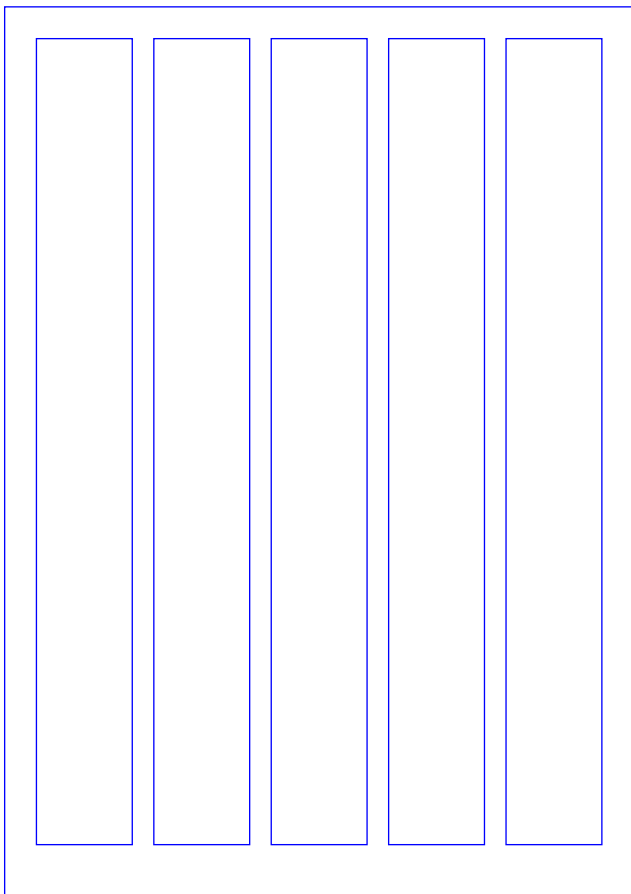
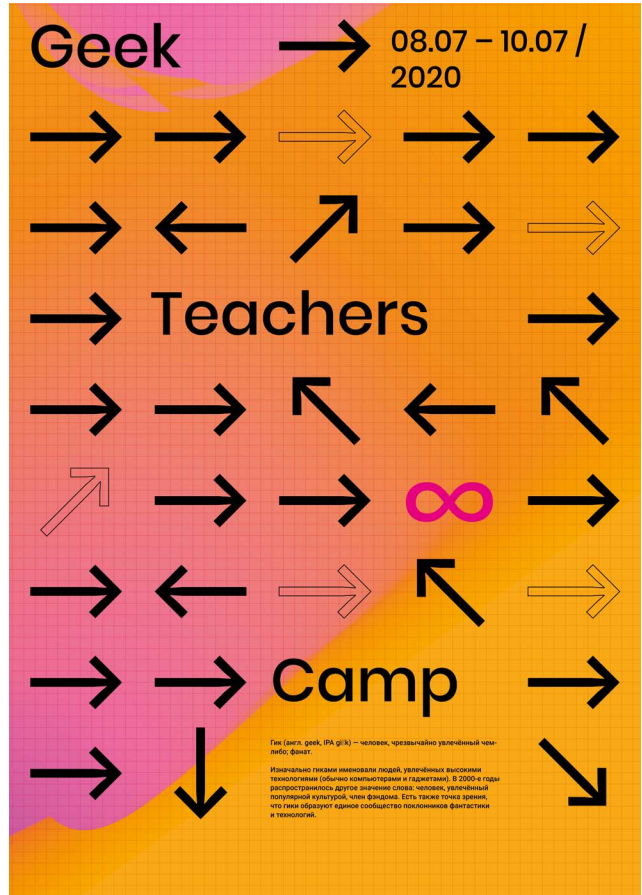
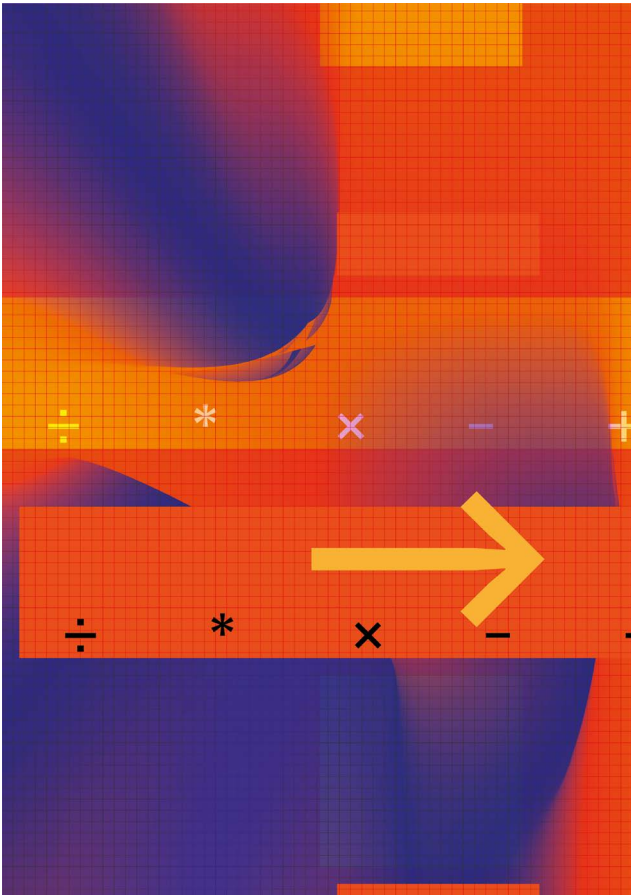


Варианты использования или замены основного логотипа

Geek Teachers Camp
Geek Te@chers Camp

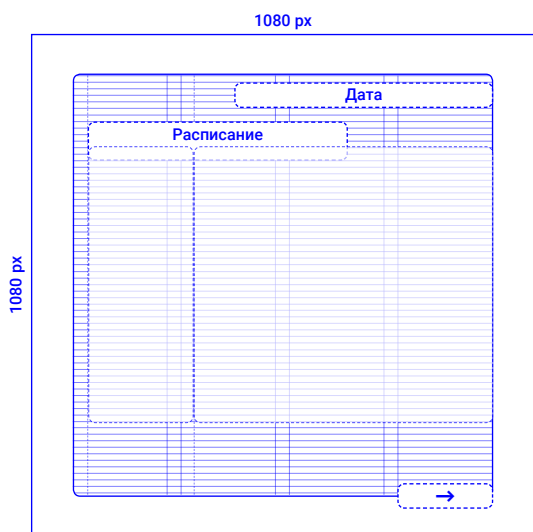


Графическое приложение №12 — сетка плакаты, поиски графического решения

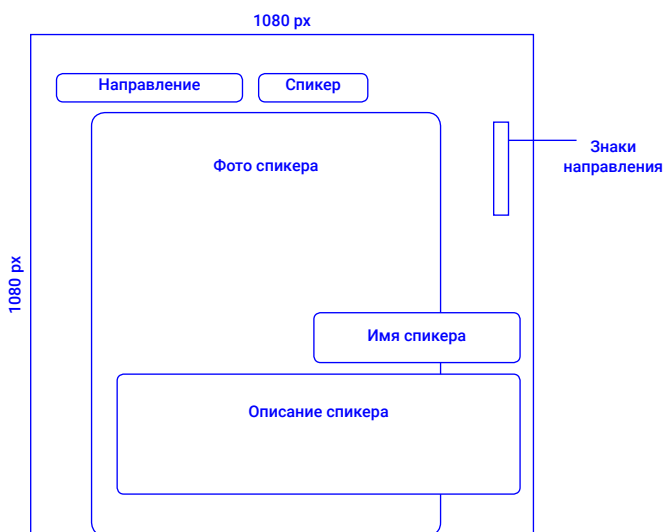


Графическое приложение №13 — примеры разработок сеток для разных типов контента

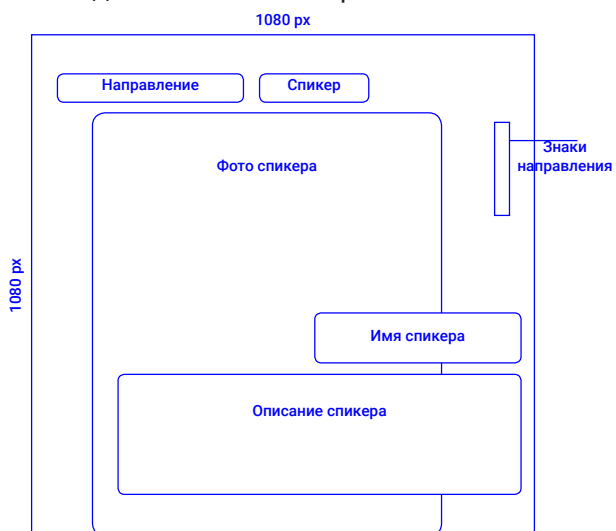
Сетка для поста с расписанием



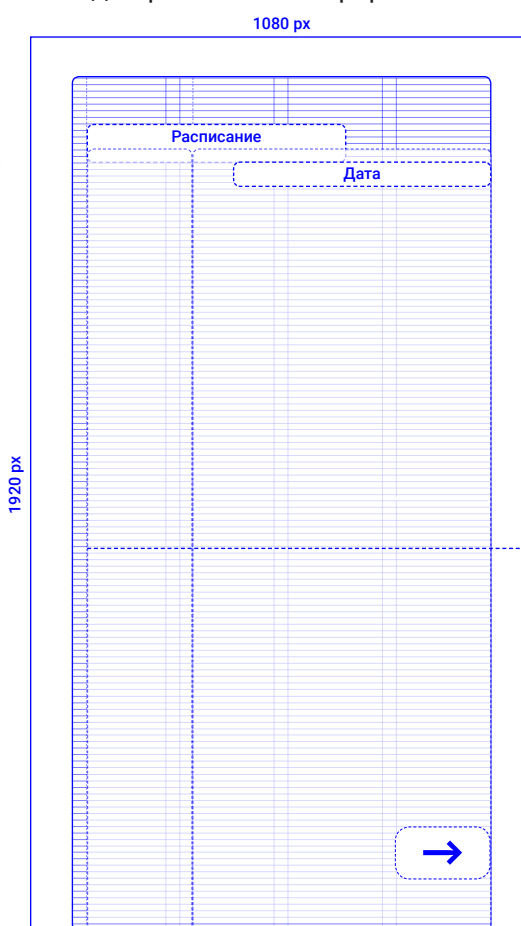
Сетка для поста с мероприятием



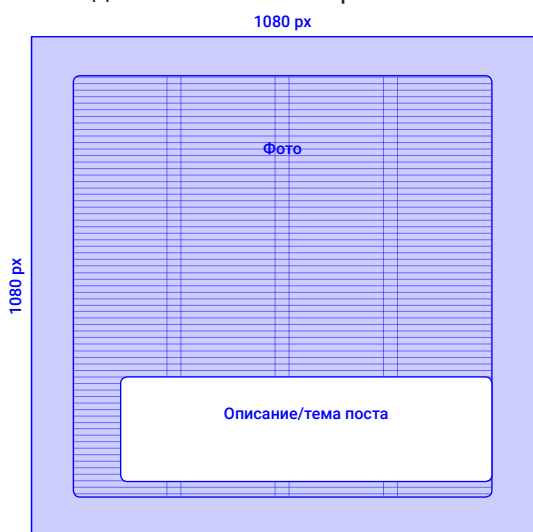
Сетка для поста со спикером



Сетка для расписания в формате stories



Сетка для поста со спикером

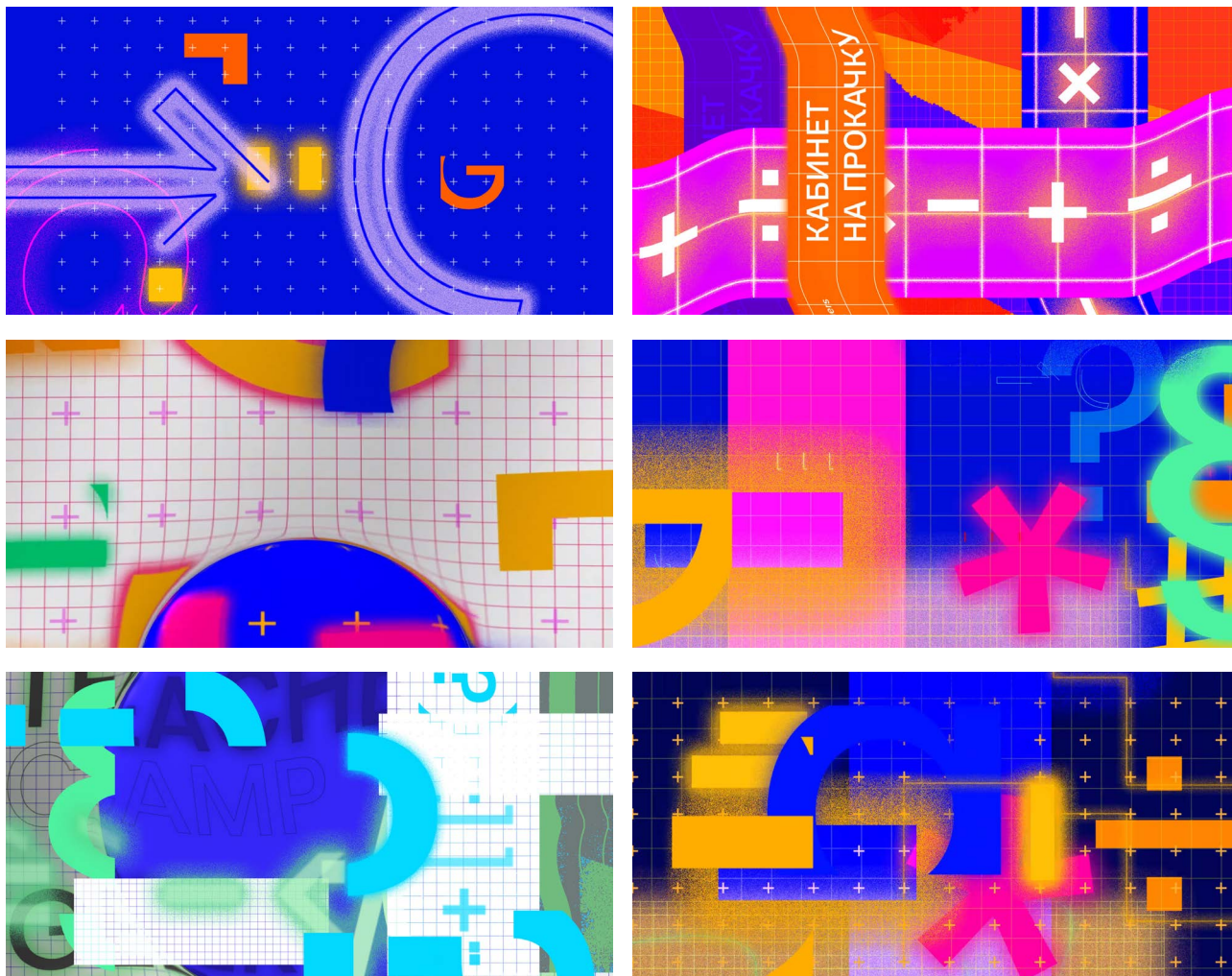


По такому же принципу были разработаны сетки для всех необходимых типов постов.

3. Реализованный проект.

Графическое приложение №14 — основные медиа-носители

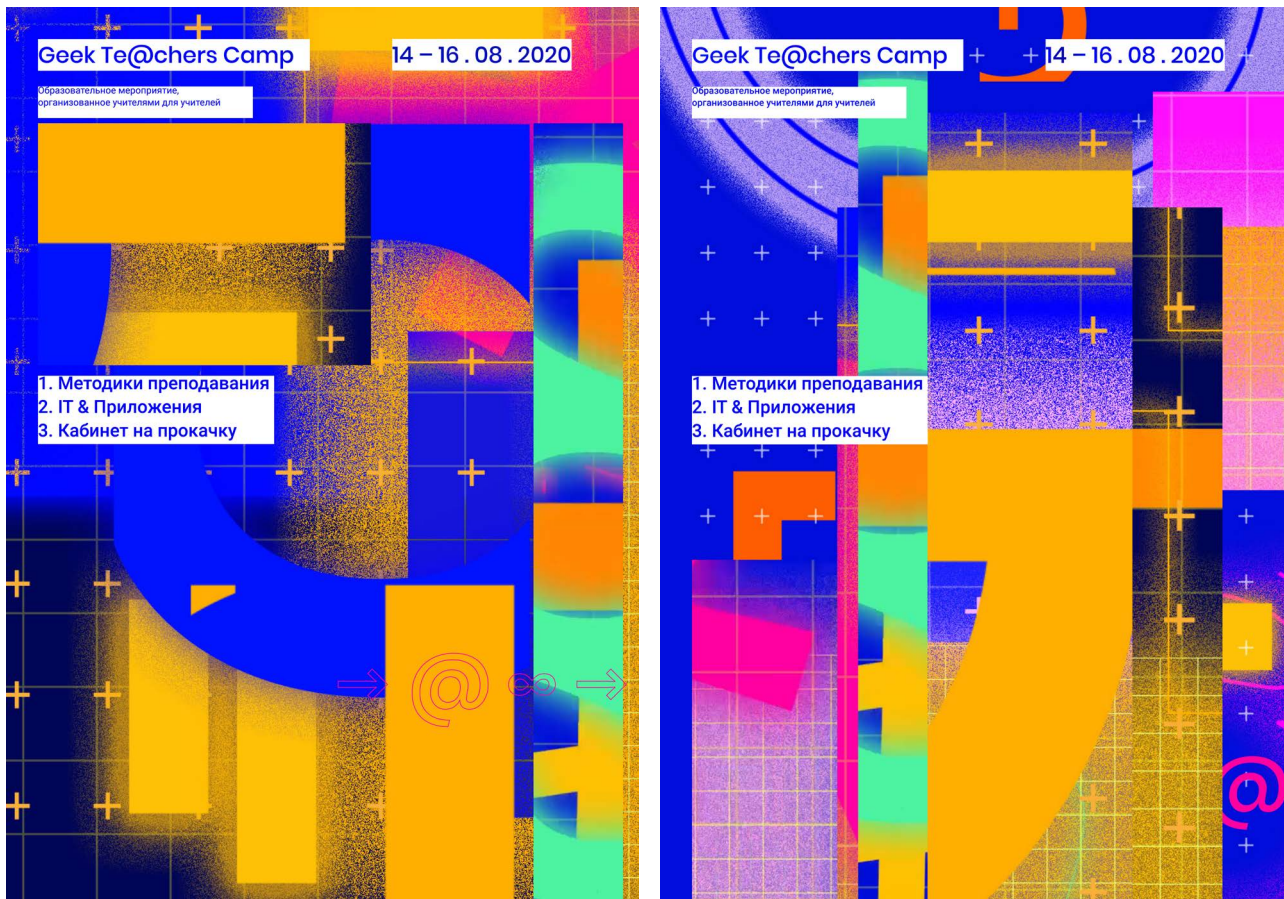
1. Процесс разработки промо-ролика мероприятия. Данные графические сочетания послужили основой для создания визуального языка фирменного стиля.



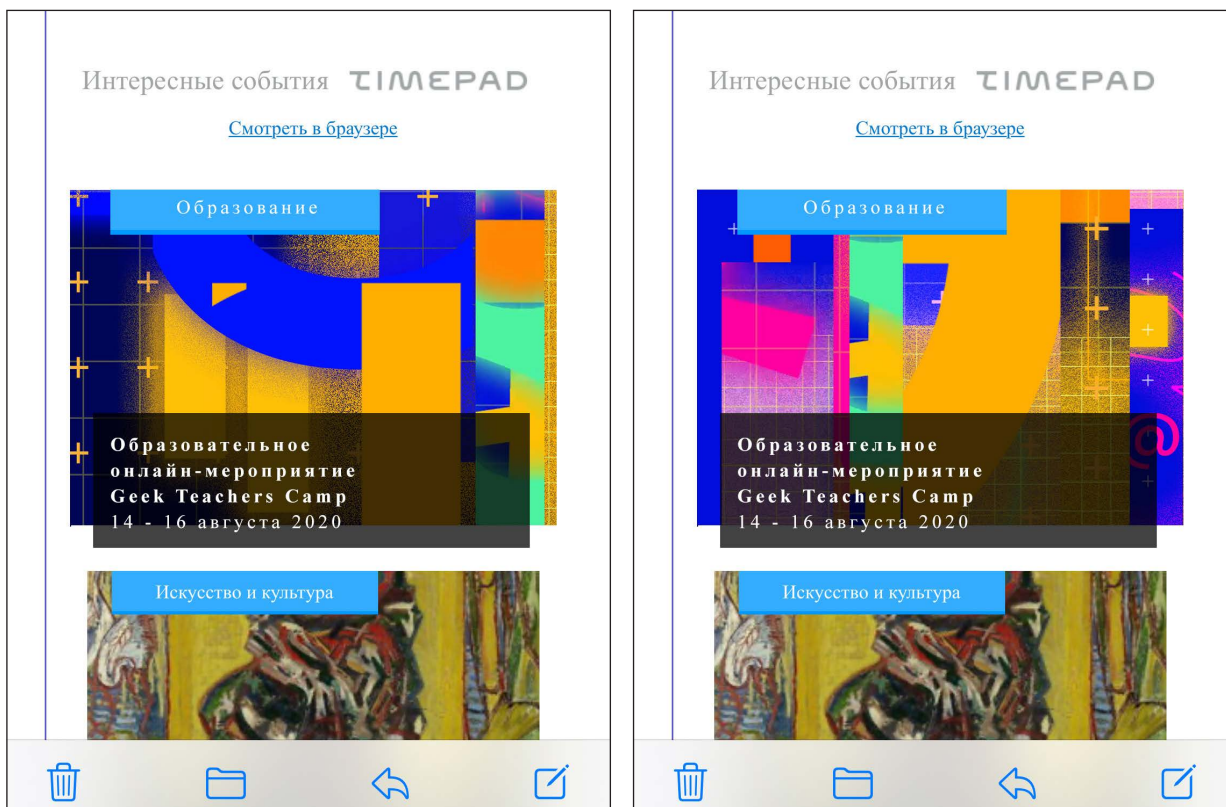
Скриншоты готового промо-ролика на носителях разного формата.

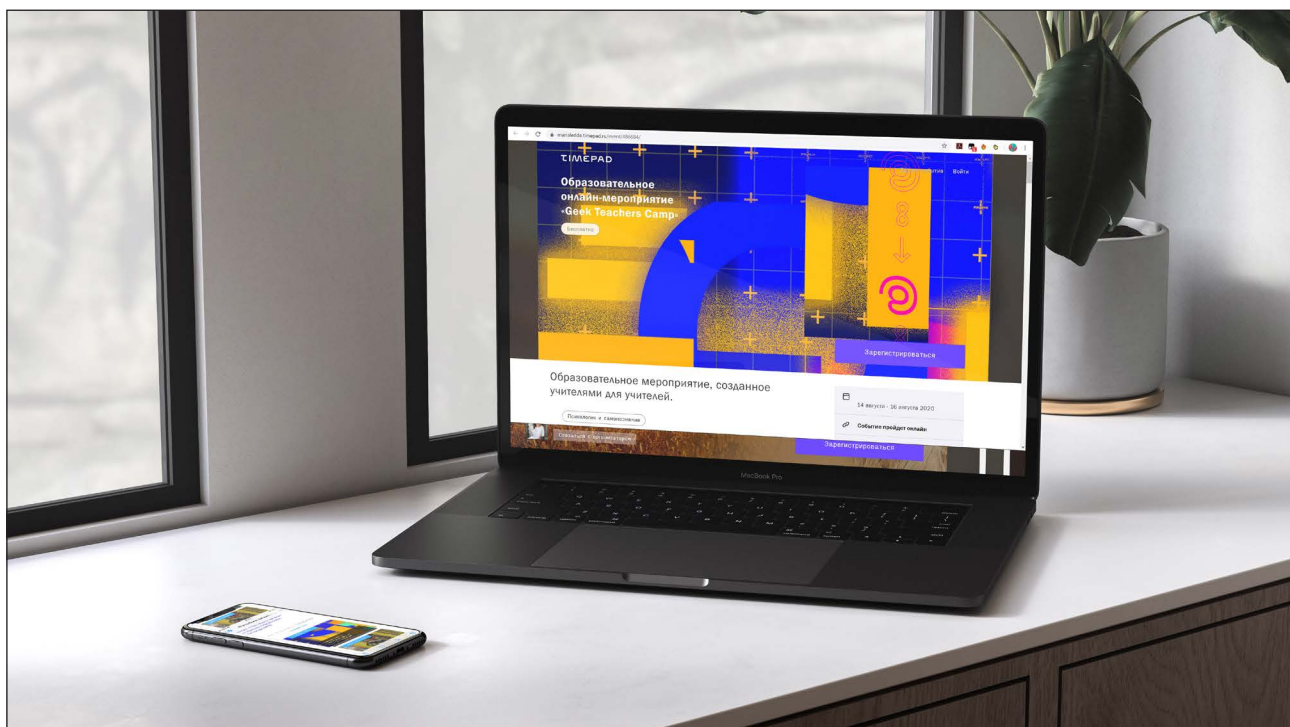
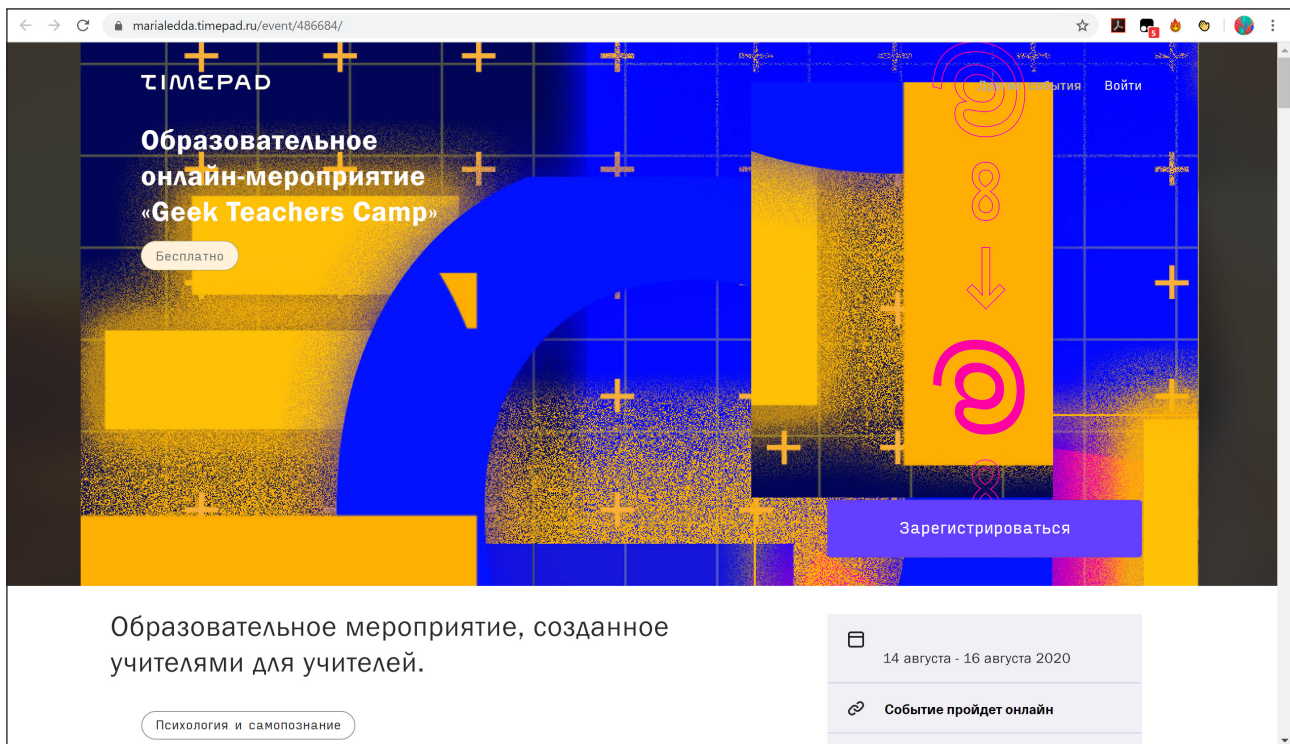


2. Общие рекламные плакаты мероприятия.



Можно использовать как превью мероприятия при регистрации (здесь представлен пример с регистрацией на событие через платформу «Тимерпад»)



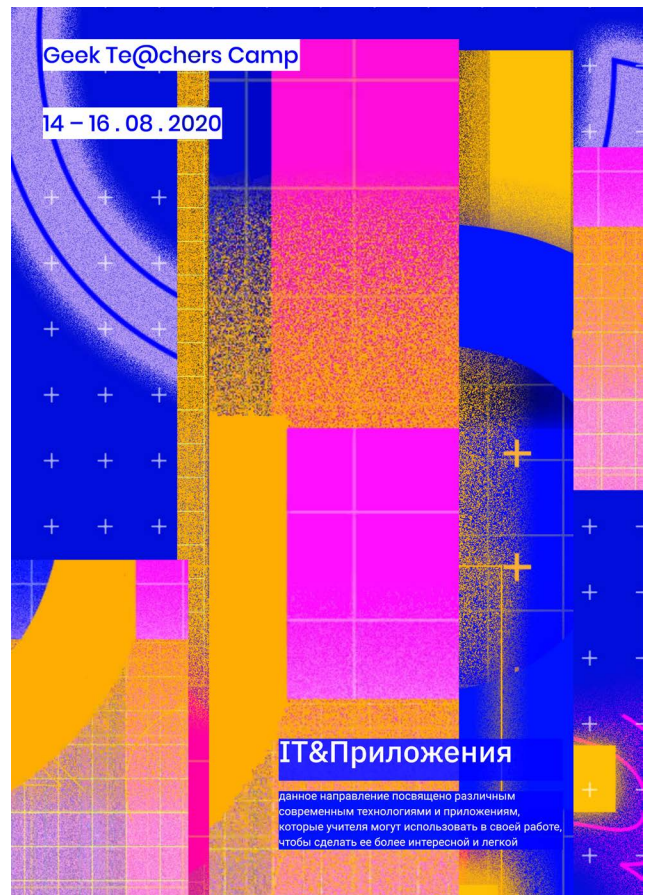
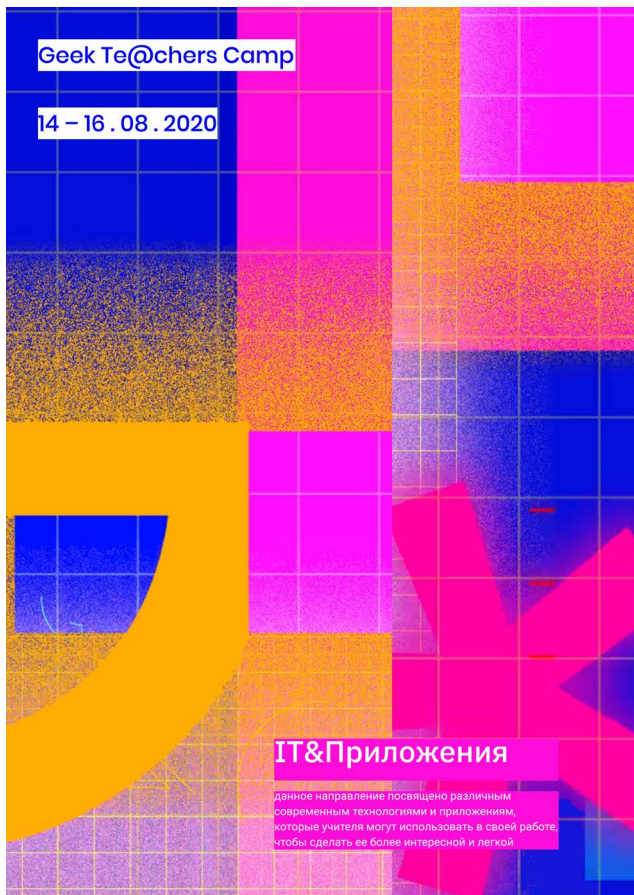


3. Имиджевые плакаты для направлений мероприятия.

Данные плакаты (вместе с общими плакатами) представляют фирменную графику мероприятия в целом и каждого направления в частности.

Могут быть использованы как в печатном виде (например, на самом мероприятии или на образовательных выставках), так и в медиа-форматах (в качестве промо-материалов, а так же в качестве основ для анимационных роликов, которые можно использовать для привлечения внимания аудитории).

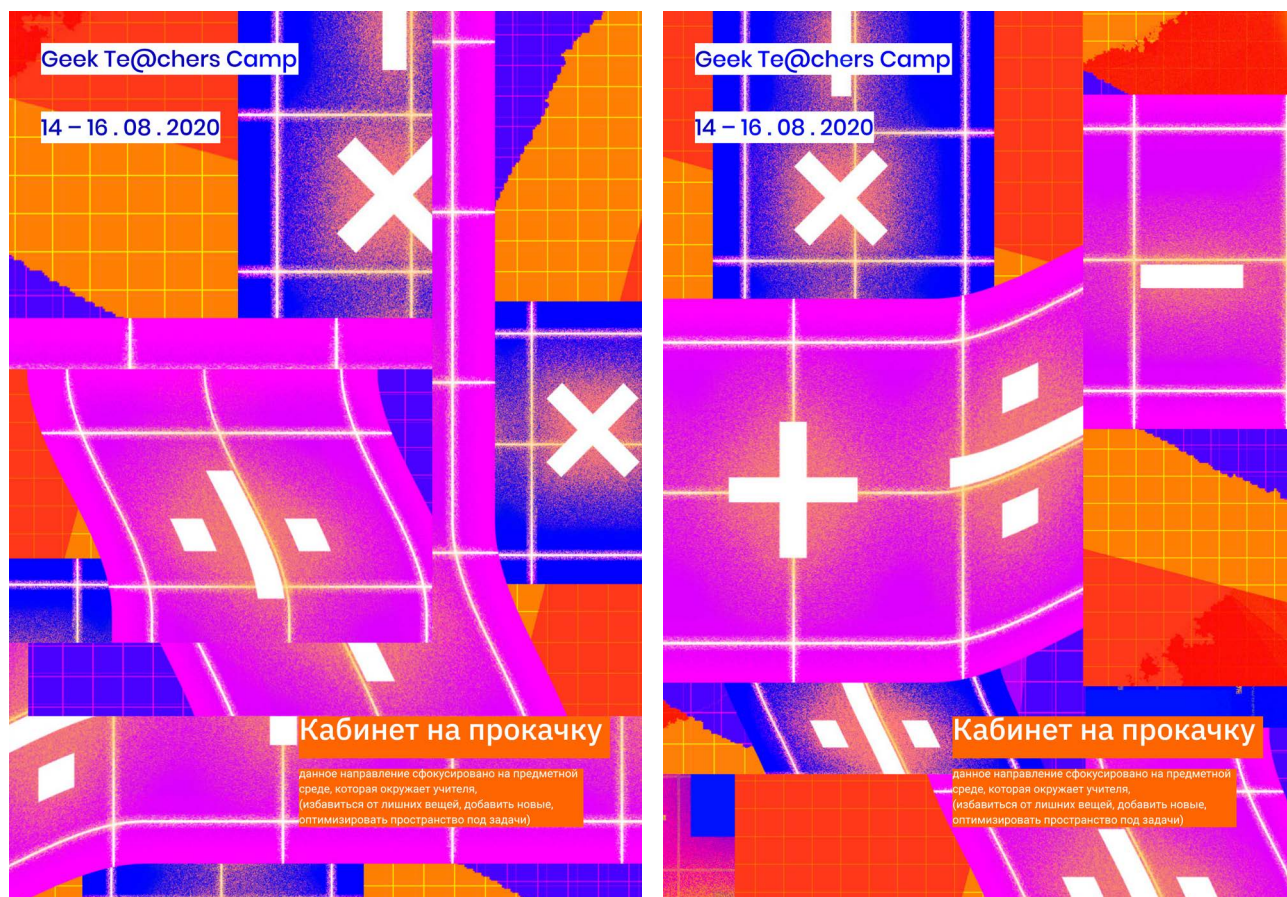
Плакаты для направления «IT & Приложения»



Плакаты для направления «Методики преподавания»

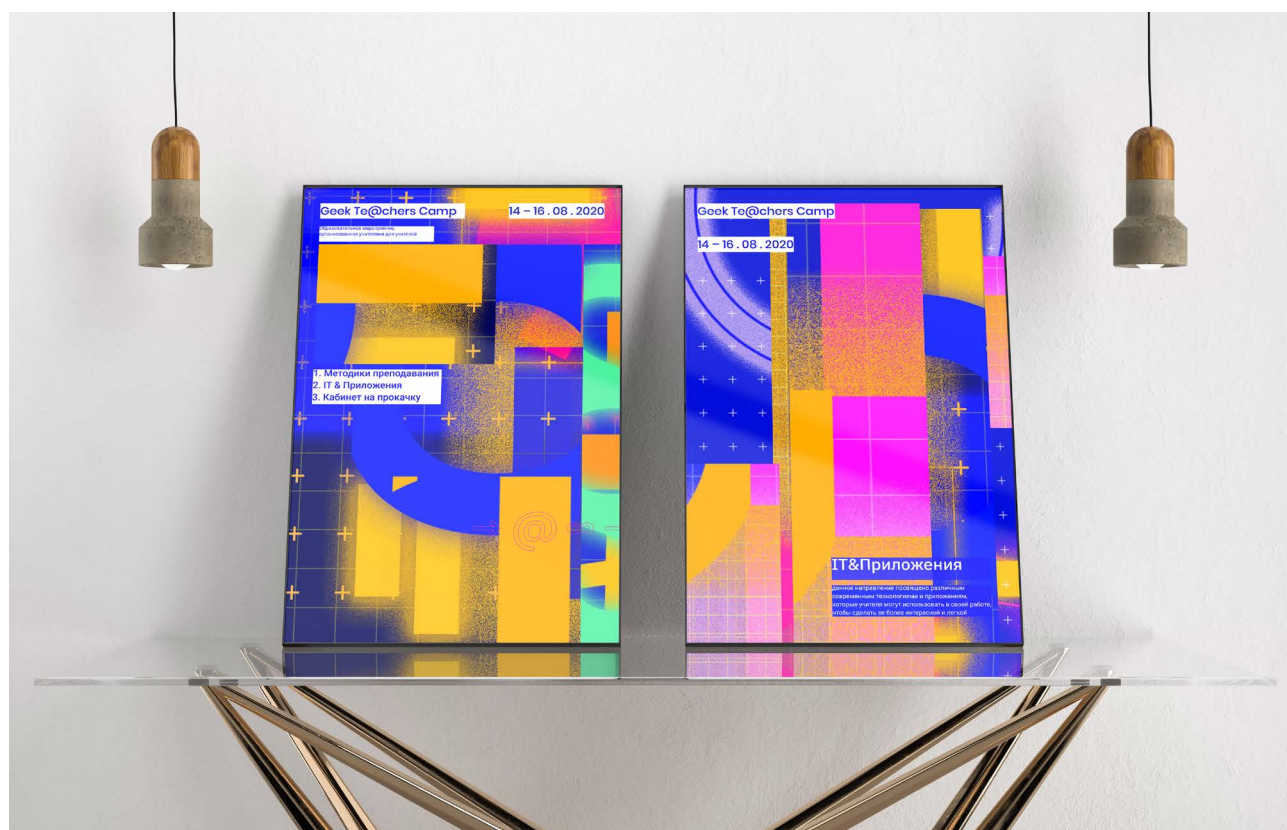


Плакаты для направления «Кабинет на прокачку»



Плакаты также можно использовать в качестве памятного сувенира, например распечатать их и использовать в качестве интерьерного украшения.

Оформление мероприятия в социальной сети «Instagram» состоит из оформления шапки



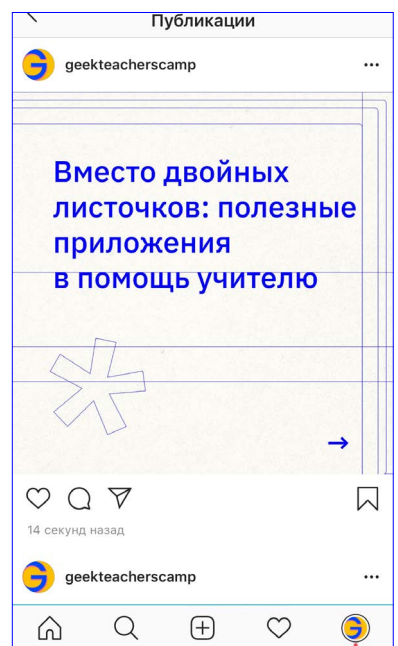
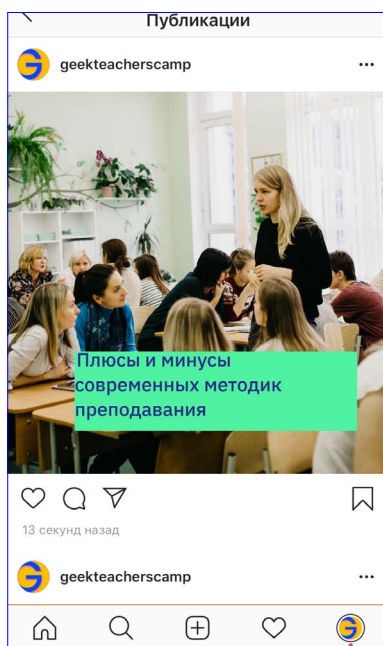
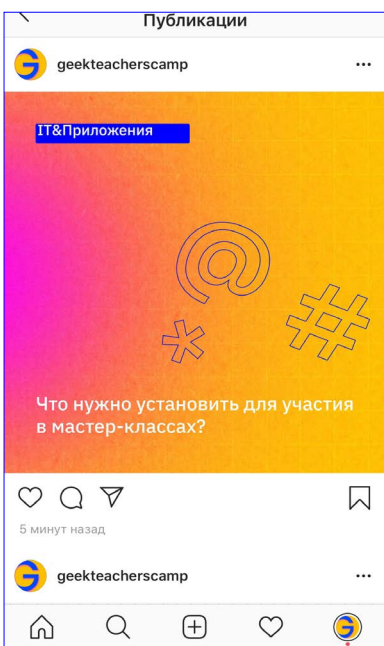
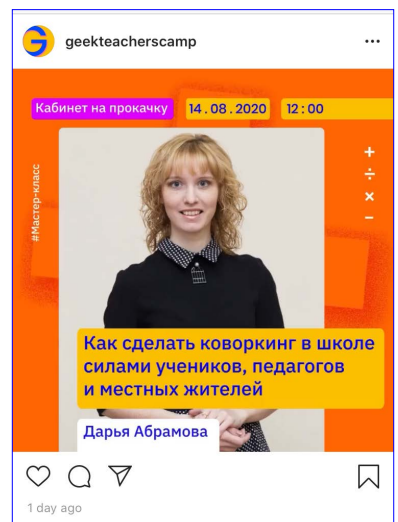
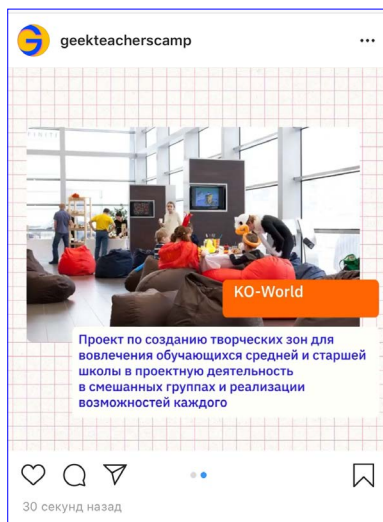
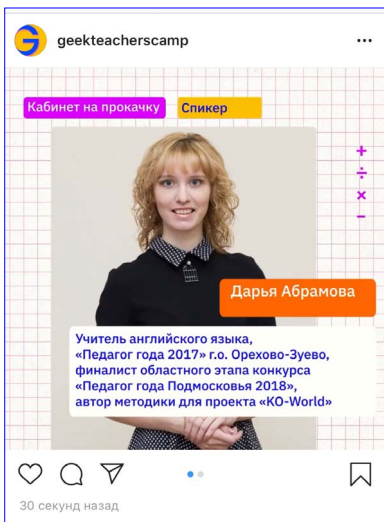
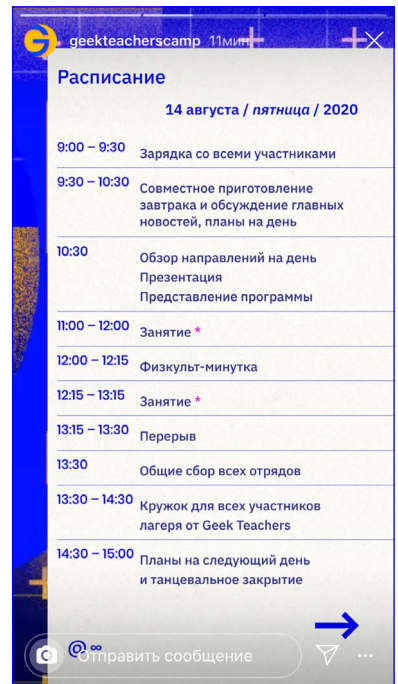
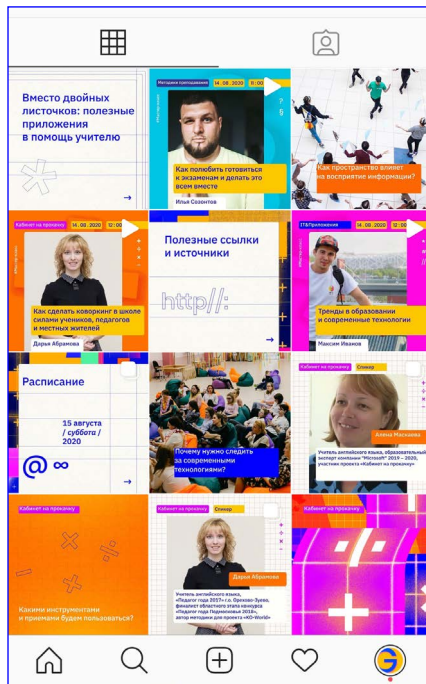
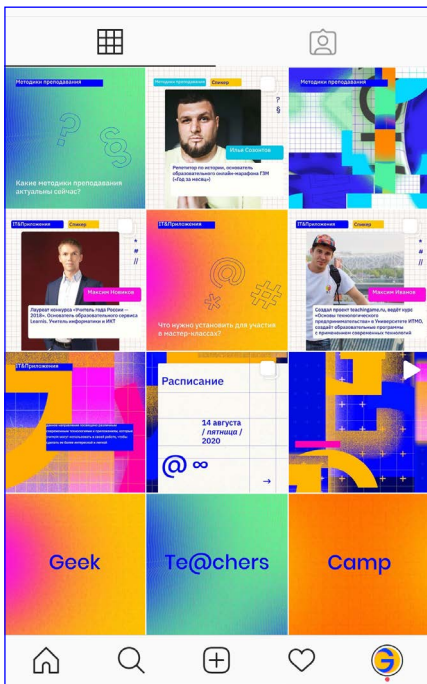
3. Оформление мероприятия в «Instagram».

Оформление шапки профиля включает в себя аватар страницы, а так же обложки для highlights (закрепленных stories). Они так же разбиты по направлениям (здесь представлен один из вариантов раскладки, названия, расположение и количество highlights может варьироваться).

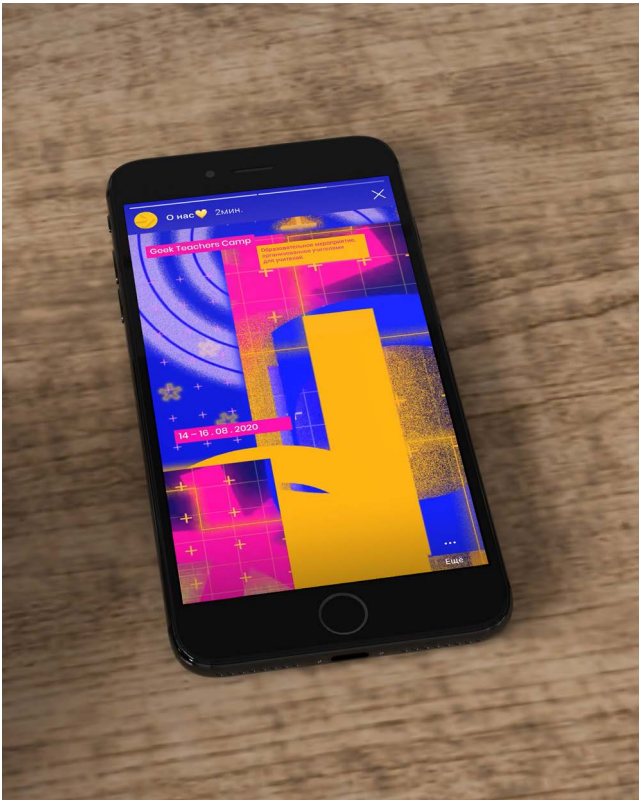


Сетка расписания мероприятия по дням (в формате обычного поста).

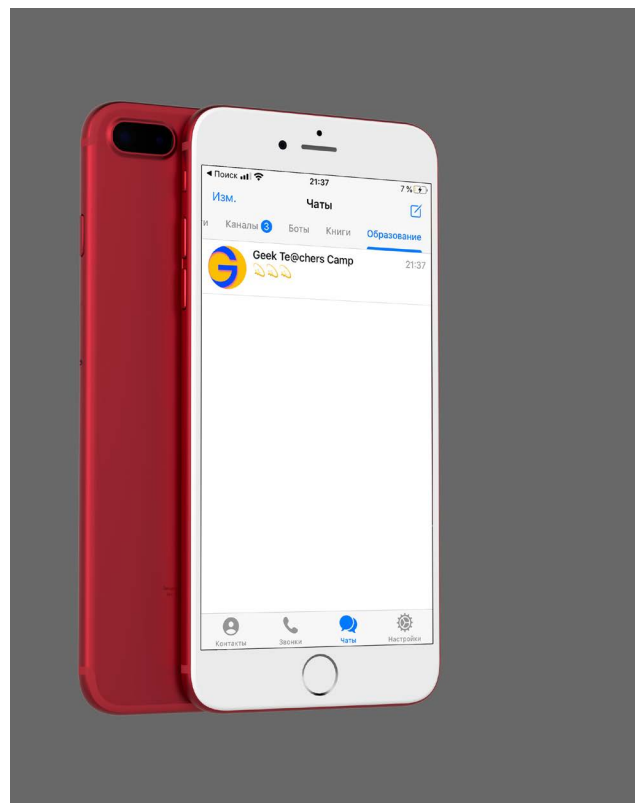
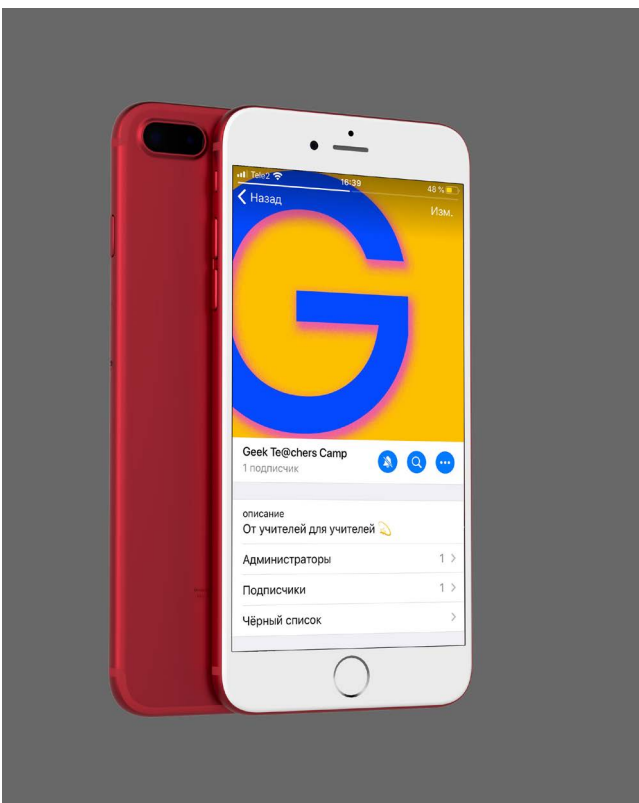




Анимированный плакат и промо-ролик, помещенные в stories.



3. Оформление канала в «Telegram».



4. Реализованный проект.

Графическое приложение №15 — концепты некоторых носителей

