

**MENTALTHY**

# **БРЕНД И РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСА В СФЕРЕ ПСИХОЛОГИИ И МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВЬЯ**

Научный руководитель:

PhD in Product Design

Affiliate Fellow of Chartered Society of Designers

Золотова Мария Леонидовна

Графический Дизайн

Магистратура 2 Курс

Ван Юйци

Тема здоровья приобрела особое значение в последние годы. Пандемия в очередной раз заставила задуматься о ценности человеческого здоровья, не только физического но и ментального. В разных странах вопросы здоровья вышли на первый план – возникла устойчивая потребность в технологических и коммуникационных проектах, связанных с решением проблем в области здоровья и медицины. Данная работа поддерживает обозначенную актуальную тему и стремится к разработке мобильного приложения, связанного с ментальным здоровьем человека.

### **Задача:**

1. Помочь людям с проблемами психологического здоровья и улучшить их психологическое самочувствие.
2. Пусть больше людей обращают внимание на проблемы психического здоровья и понимают их.

### **Цель :**

1. Целью данной работы можно определить создание графического мобильного приложения, посвященного проблемам ментального здоровья.
2. Целью данной работы также является проведение исследования, связывающего графический дизайн и маркетинговые подходы и технологии.

Глава 1. Фирменный стиль, брендинг и корпоративная айдентика в графическом дизайне первой половины XX века.

- 1.1. Коммерческая графика эпохи Модерн и ее специфика
- 1.2. Корпоративный дизайн и его основные принципы: Питер Беренс и AEG
- 1.3. Реклама и коммерческая графика ар-деко

Глава 2. Система фирменных стилей и их развитие во второй половине XX века.

- 2.1. Нью-Йоркская школа дизайна и ее коммерческая основа
- 2.2. Нью-Йоркская школа графического дизайна и ее основные представители
- 2.3. Идея корпоративной айдентики и Швейцарский стиль

Глава 3. Развитие концепции брендинга, корпоративной айдентики и фирменного стиля в маркетинговой системе и графическом дизайне XX века.

- 3.1. Брендинг, фирменный стиль и корпоративная айдентика: общая характеристика понятий
- 3.2. Корпоративная айдентика и ее особенности
- 3.3. Фирменный стиль и его специфика
- 3.4. Брендинг и его общая характеристика

Глава 4. Описание графического проекта

- 4.1 Методология и процесс разработки графического проекта
- 4.2 Финальная концепция проекта и результат

Заключение

Список литературы

## Основные факты

Психическое здоровье — это не только отсутствие психических расстройств.

Психическое здоровье является неотъемлемой частью здоровья; действительно, без психического здоровья нет здоровья.

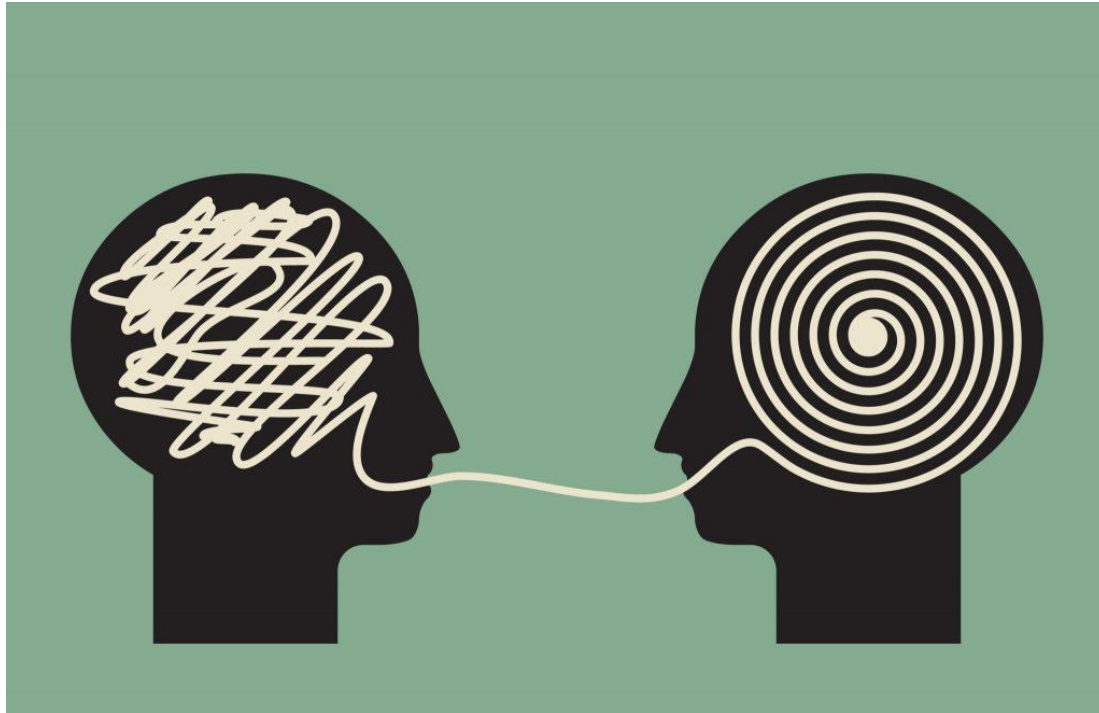
Психическое здоровье определяется рядом социально-экономических, биологических и относящихся к окружающей среде факторов.

Для укрепления психического здоровья существуют эффективные по стоимости межсекторальные стратегии и мероприятия общественного здравоохранения.

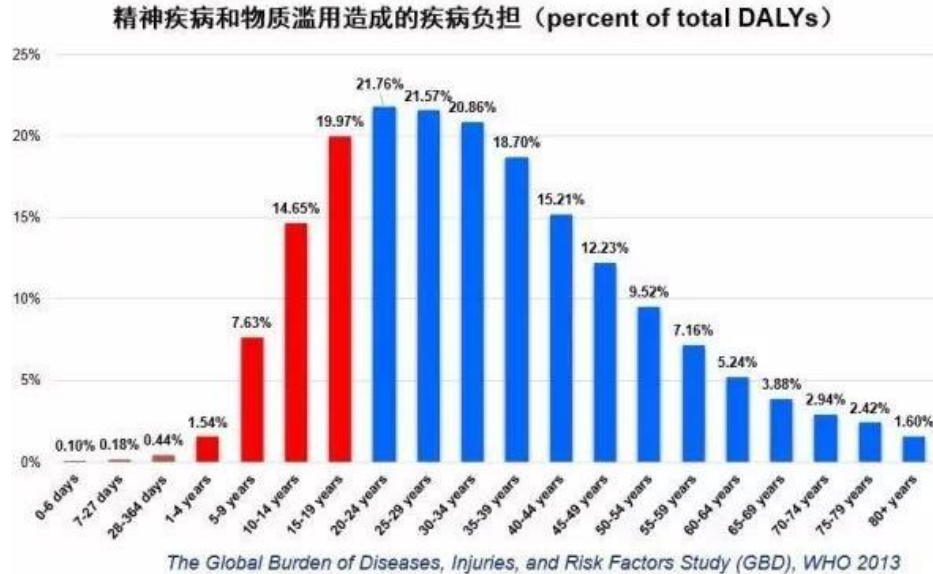
Психическое здоровье является неотъемлемой частью и важнейшим компонентом здоровья. В Уставе ВОЗ говорится: "Здоровье является состоянием полного физического, душевного и социального благополучия, а не только отсутствием болезней и физических дефектов". Важным следствием этого определения является то, что психическое здоровье — это не только отсутствие психических расстройств и форм инвалидности.

Психическое здоровье — это состояние благополучия, в котором человек реализует свои способности, может противостоять обычным жизненным стрессам, продуктивно работать и вносить вклад в свое сообщество. В этом позитивном смысле психическое здоровье является основой благополучия человека и эффективного функционирования сообщества.

Психическое здоровье имеет важнейшее значение для нашей коллективной и индивидуальной способности в качестве разумных существ мыслить, проявлять эмоции, общаться друг с другом, зарабатывать себе на пропитание и получать удовольствие от жизни. Учитывая этот факт, укрепление, защита и восстановление психического здоровья могут восприниматься индивидуумами, сообществами и содружествами во всем мире как действия, имеющие жизненно важное значение.



Уровень психического здоровья человека в каждый данный момент времени определяется многочисленными социальными, психологическими и биологическими факторами. Так, например, насилие и устойчивое социально-экономическое давление признается фактором риска для психического здоровья. Очевидные фактические данные связаны с сексуальным насилием. Плохое психическое здоровье связано также с быстрыми социальными изменениями, стрессовыми условиями на работе, гендерной дискриминацией, социальным отчуждением, нездоровым образом жизни, физическим нездоровьем, а также с нарушениями прав человека. Существуют также особые психологические и личностные факторы, из-за которых люди становятся уязвимыми перед проблемами с психическим здоровьем. Биологические риски включают генетические факторы.



В 2017 году в отчете Economist Intelligence Unit «Психическое здоровье и социальная интеграция» было установлено, что в 15 странах Азиатско-Тихоокеанского региона, включая Китай, более половины людей с психологическими и психическими расстройствами до сих пор не получают лечения. Смертность от психологических и психических расстройств составляет более 20% всех смертей ежегодно.

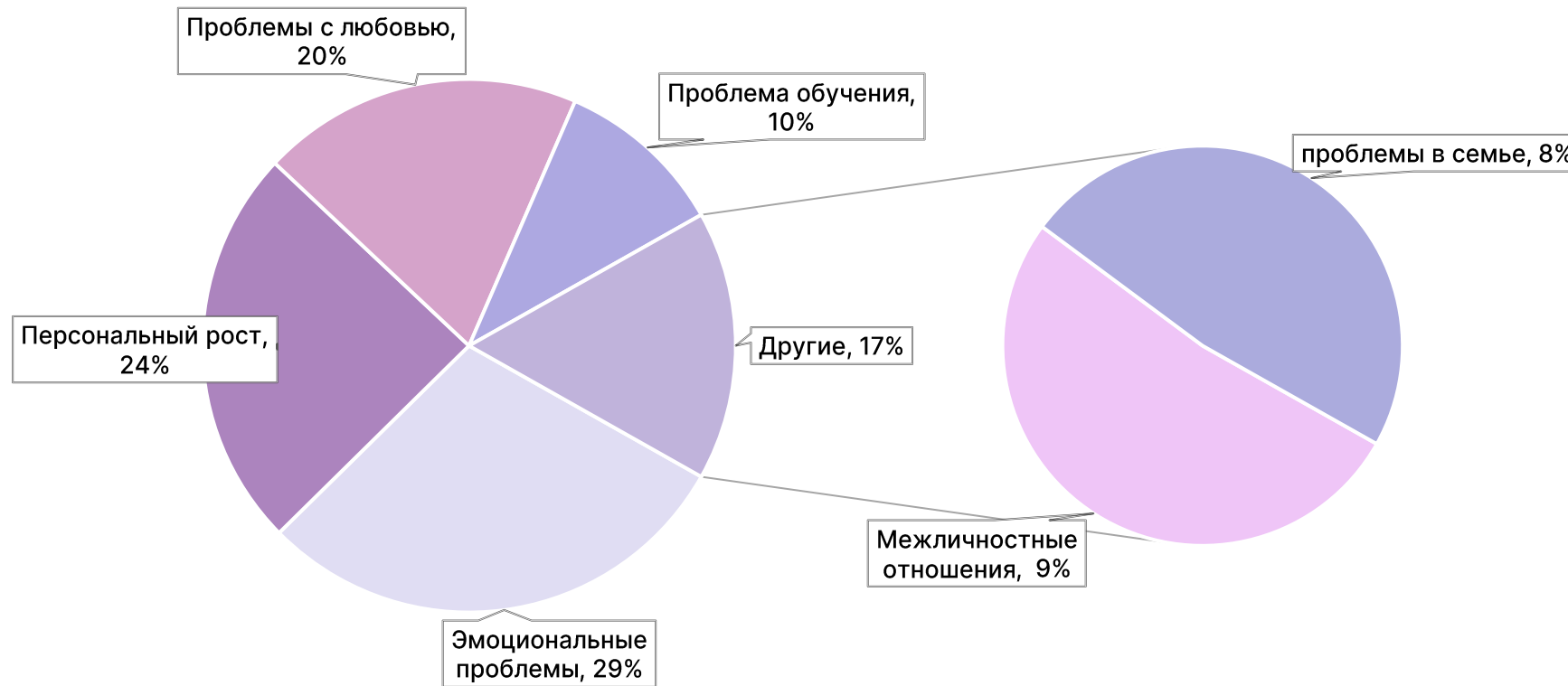
Из общего глобального бремени болезней 23% вызваны психическими заболеваниями, и они также являются основной причиной несмертельных заболеваний.

В Китае распространенность психических заболеваний составляет 17,5%, психическими заболеваниями страдают более 200 миллионов человек, из них около 20 миллионов тяжелых психических заболеваний, что составляет около 1%.



# РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА СРЕДИ ПОДРОСТКОВ

Ван Юйци / магистратура 2 курс



Источник данных: китайская база данных о психических состояниях.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМ И ПРОЦЕНТ КОНСУЛЬТИРОВАНИЯ

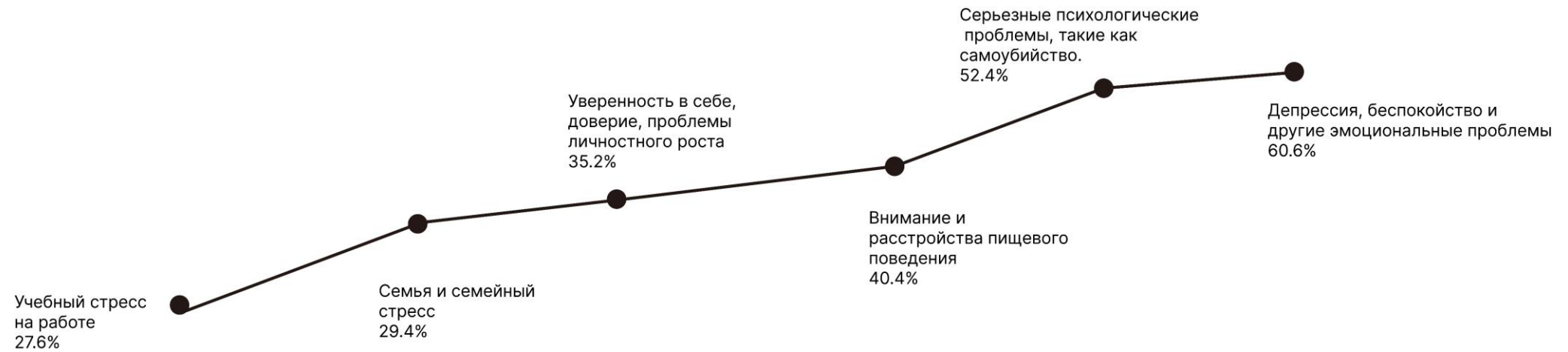
Ван Юйци / магистратура 2 курс



Источник данных: китайская база данных о психических состояниях.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМ И ПРОЦЕНТ КОНСУЛЬТИРОВАНИЯ

Ван Юйци / магистратура 2 курс



Источник данных: китайская база данных о психических состояниях.

### **1. ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА ПРИЛОЖЕНИЯ**

Разработка интерфейса мобильного приложения проекта.

### **2. ЛОГОТИП**

Создать логотип для проекта и объединить линии мозга с буквой М в качестве логотипа.

### **3. ГРАФИЧЕСКИЕ СИМВОЛЫ**

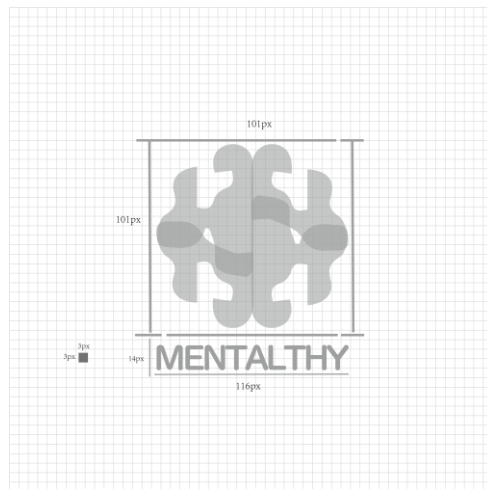
Графически выразить психологические состояния

### **4. ПЛАКАТ**

На основе графических символов сделать рекламный плакат бренда.

### **5. ВИДЕО-РОЛИК**

Анимация дизайна на основе графического дизайна в проекте.



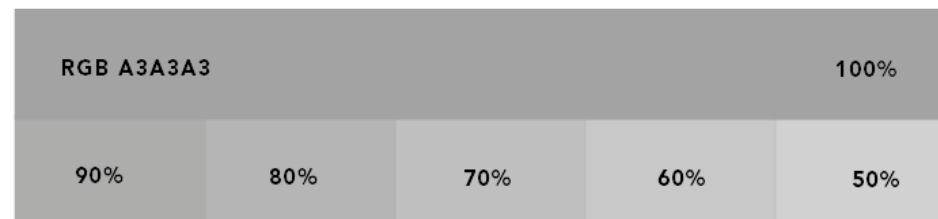
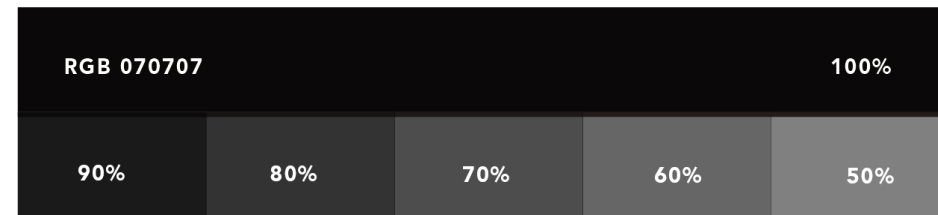
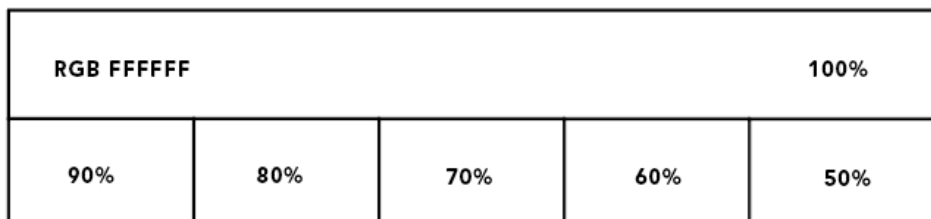
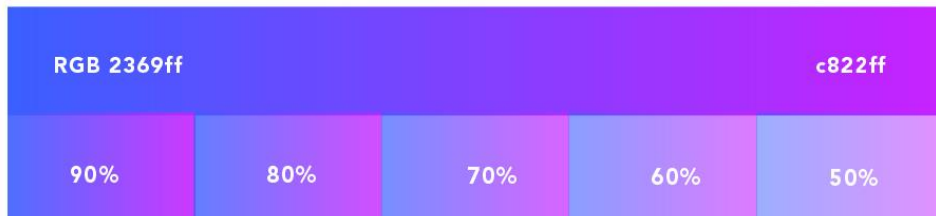
---

Форма логотипа в основном использует букву М в качестве основы для проектирования и выражает смысл "связи".

# ЛОГОТИП

Ван Юйци / магистратура 2 курс





В проекте используются градиентные цвета от холодных к теплым тонам, отражающие изменение психологического состояния от плохого к хорошему. Использование черного и белого цветов также подчеркивает контраст психологических состояний, а серый представляет собой переход между депрессией и позитивом.

**MENTALTHY**

**INTRO REGULAR**

Йй Цц Уу Кк Ее Нн Гг Шш Щщ Зз Хх

**АА**

Ъъ Фф Ыы Вв Аа Пп Рр Оо Лл Дд Жж

Ээ Яя Чч Сс Мм Ии Тт Ъь Бб Юю.

В ЛОГОТЕ проекта и полужирном шрифте используйте шрифт **INTRO REGULAR**.

**MENTALTHY**

Используйте шрифт INTER для обычного текста.

**INTER**

Йй Цц Уу Кк Ее Нн Гг Шш Щщ Зз Хх

**Аа**

Ъъ Фф Ыы Вв Аа Пп Рр Оо Лл Дд Жж

Ээ Яя Чч Сс Мм Ии Тт Ъь Бб Юю.



# ГРАФИЧЕСКИЕ СИМВОЛЫ

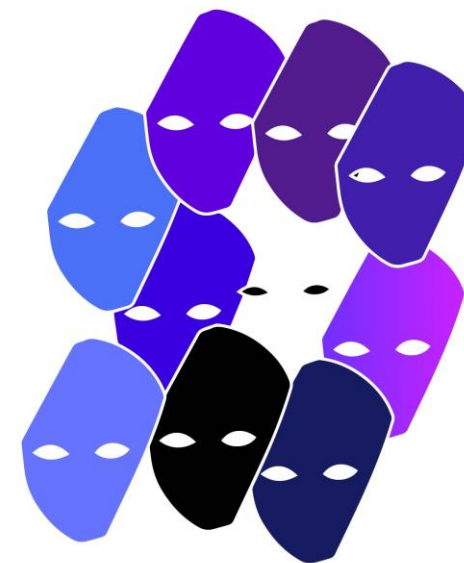
Ван Юйци / магистратура 2 курс



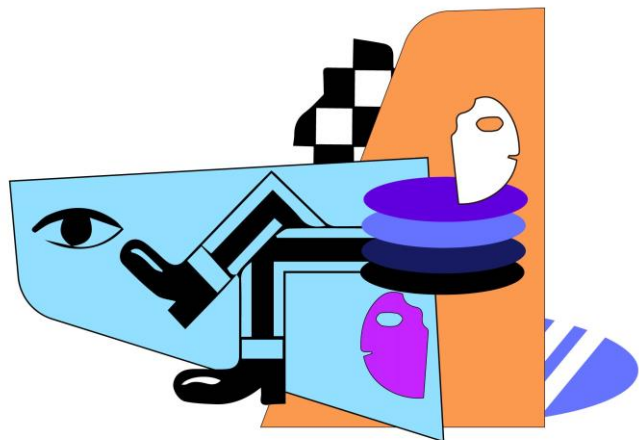
Фантомные конечности



Дисморфический страх  
тела



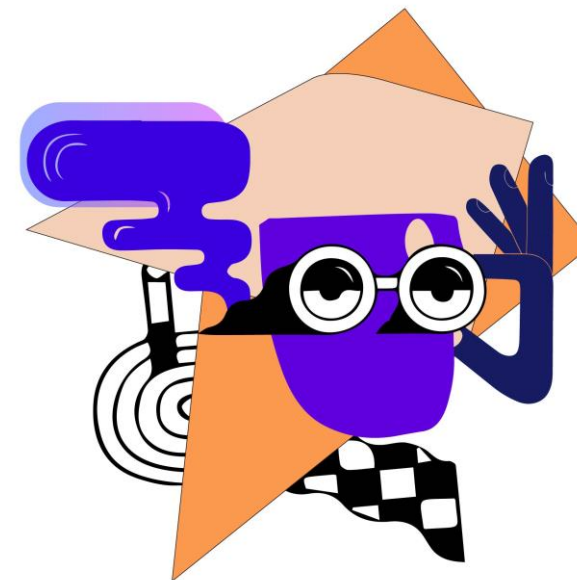
Несколько личностей



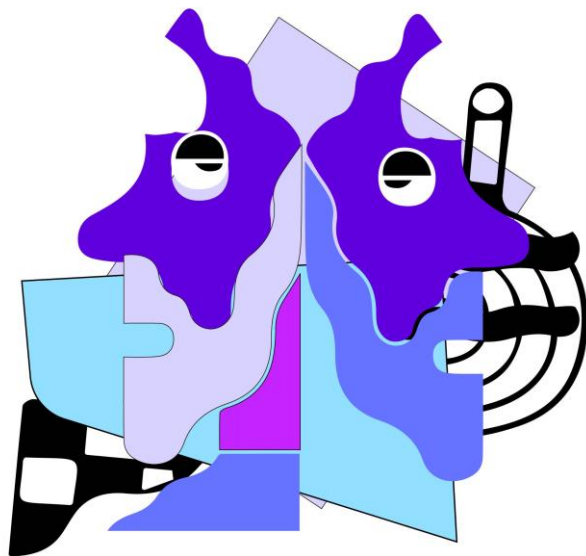
Паранойя



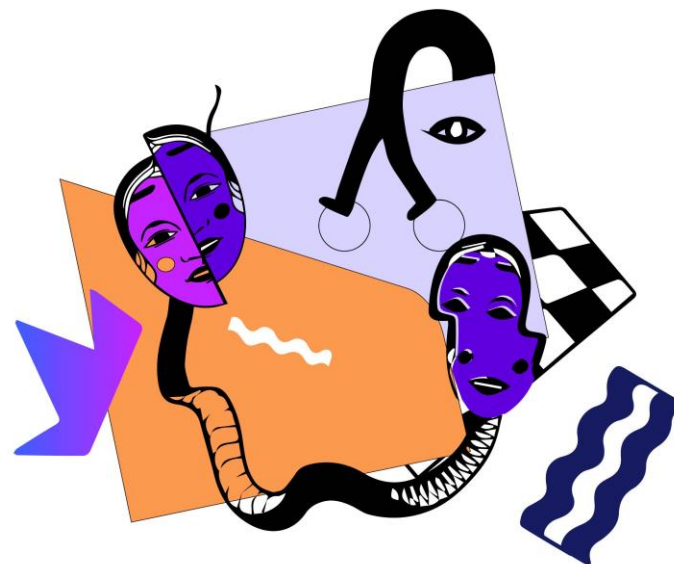
потеря памяти



мыслительная гипер-  
активность



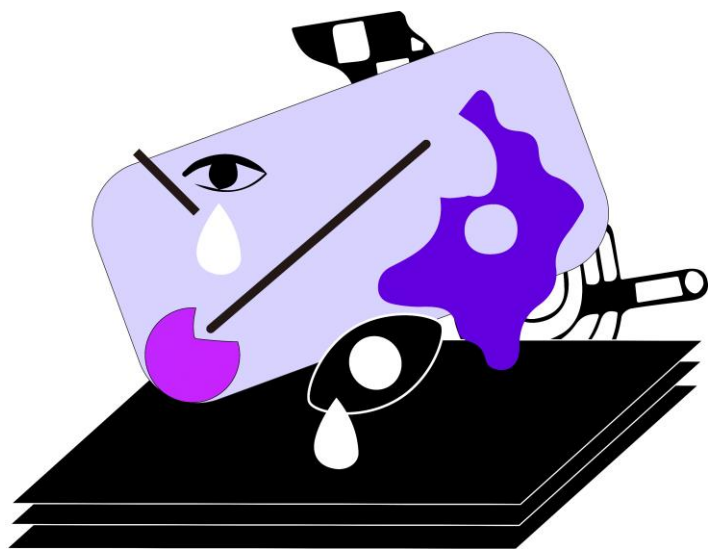
Социальный страх



мания преследования



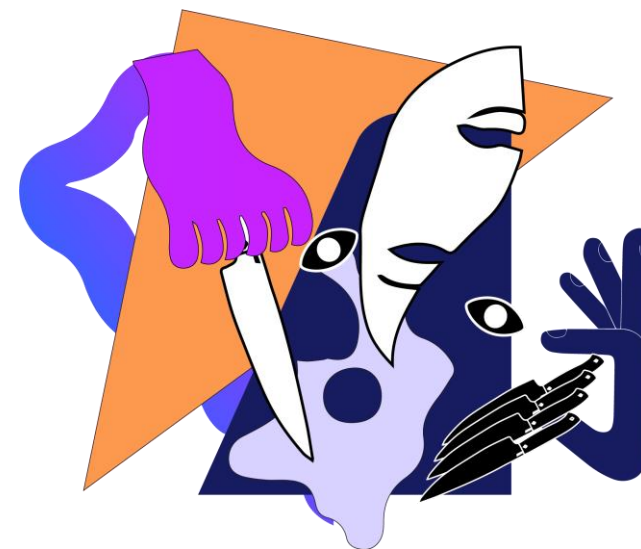
Когнитивные нарушения



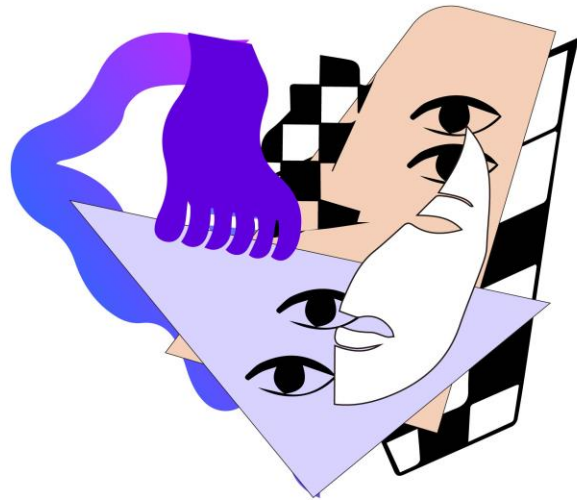
путаница в мыслях



подавленность



депрессия



расстройства



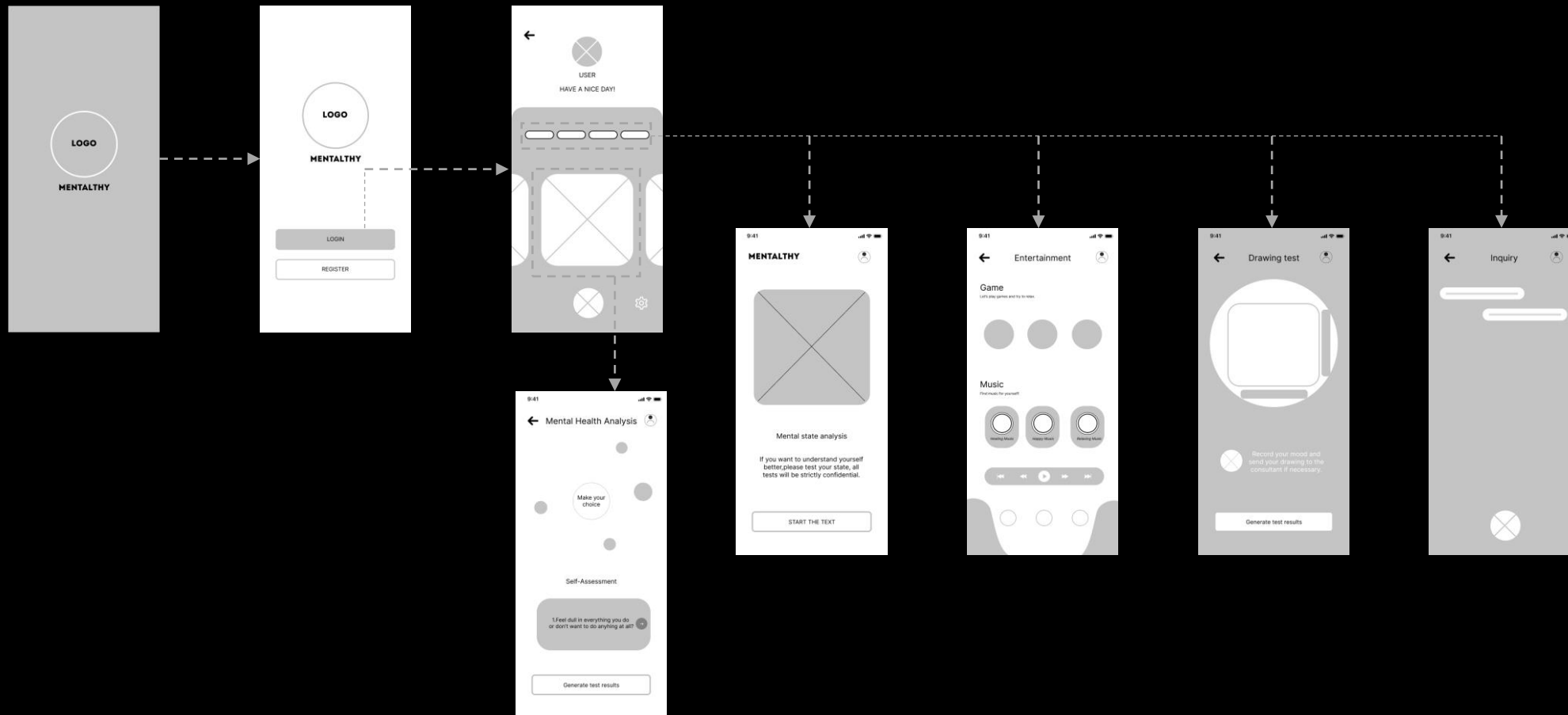
Аутизм

Компоненты приложения и то, как эти страницы работают для облегчения психологических проблем людей, также являются продолжением брендинга проекта.

Приложение включает в себя страницу входа, страницу продвижения плаката, главную страницу, страницу с музыки, тестовую страницу и страницу анализа.

# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Ван Юйци / магистратура 2 курс

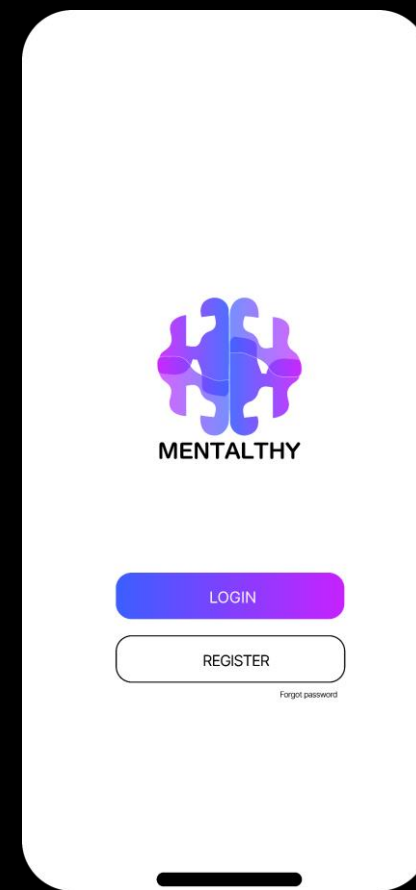


## РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Первая — это страница отображения ЛОГОТИПА и интерфейс входа пользователя. В интерфейсе отображения ЛОГОТИПА, как и в большинстве приложений, поместите ЛОГОТИП в центр интерфейса и используйте градиентный цвет в качестве фона. В пользовательском интерфейсе входа в систему поместите градиентный логотип в центр и спроектируйте кнопки так, чтобы один цвет был градиентным, а другой — белым для визуального контраста.



Ван Юйци / магистратура 2 курс

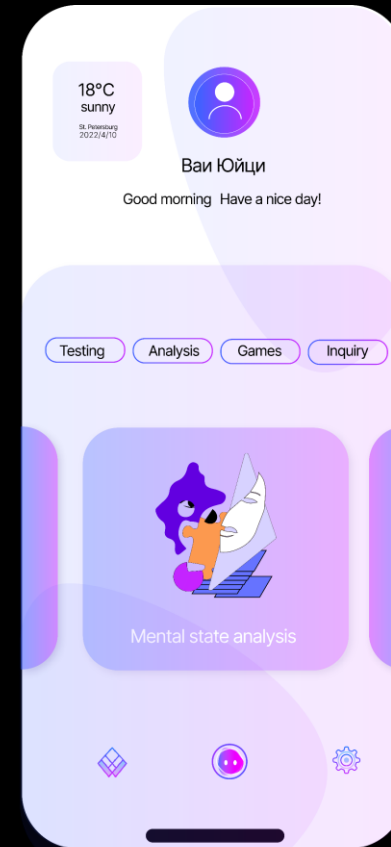




# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

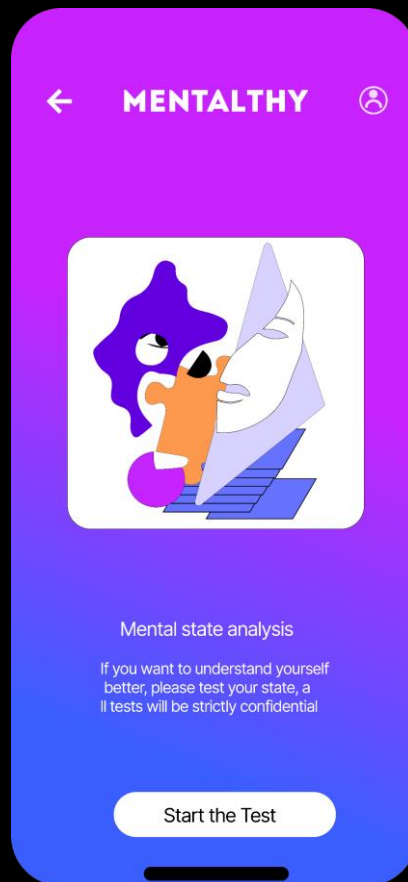
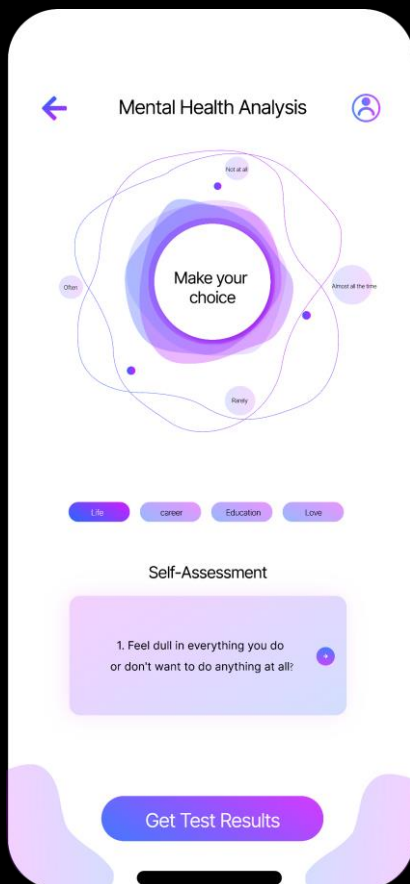
Главная страница включает в себя четыре модуля всего программного обеспечения, которые могут быстро войти в развлекательный интерфейс, интерфейс анализа, интерфейс тестирования и т. д. На главной странице также отображается личный статус пользователя и погодные условия.

Ван Юйци / магистратура 2 курс



# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

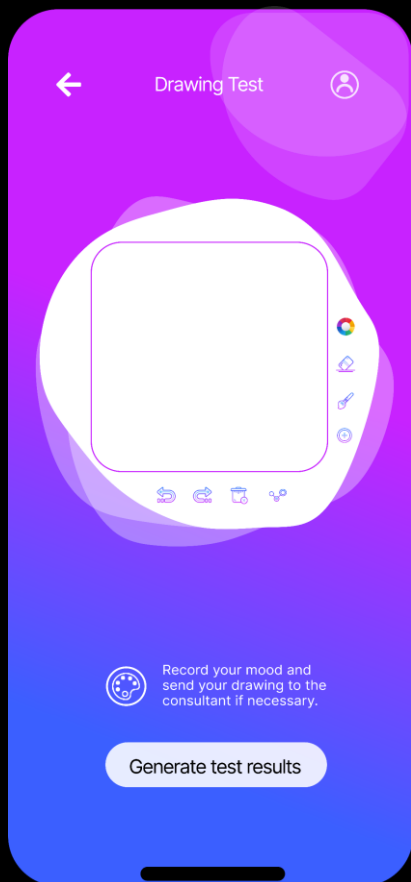
Ван Юйци / магистратура 2 курс



Страница теста психического здоровья В основном для проверки того, какая психическая проблема есть у пользователя Насколько серьезна психическая проблема Плавающий шар сверху - это выбор проблемы и может быть повернут, средняя кнопка - это выбор проблемы Соответствует жизни, карьере, любви, учебе и т.д. Разные модули имеют разные проблемы Результаты теста также разные

# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

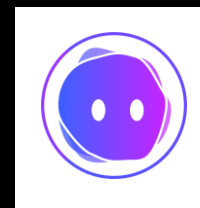
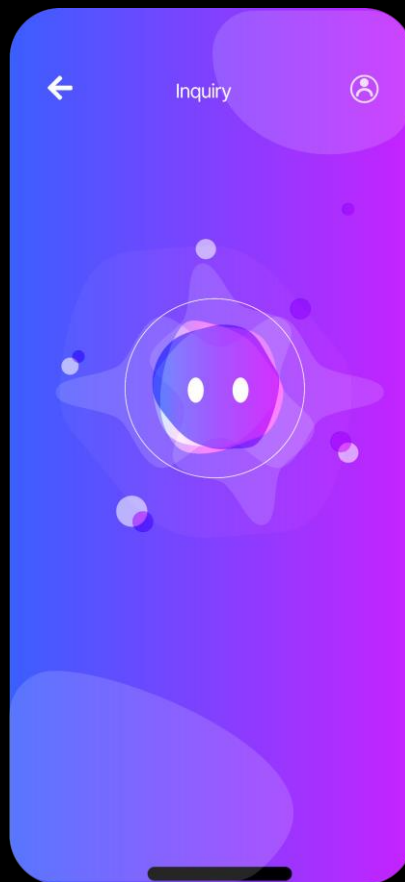
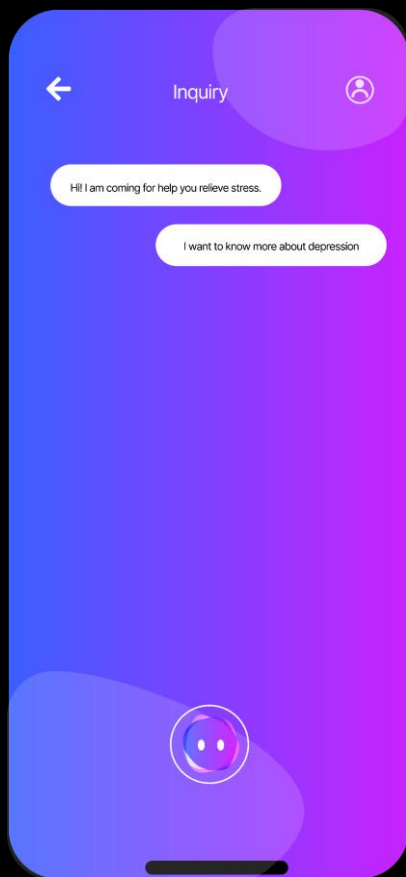
Ван Юйци / магистратура 2 курс



Страница анализа психологических проблем, в основном использует изображения, нарисованные пользователем для профессионального анализа, анализа текущих внутренних мыслей и колебаний пациента, с помощью профессионального искусственного интеллекта, чтобы дать профессиональные методы для облегчения проблемы. Но сейчас есть определенная сложность в его реализации, так что это одна из моих мыслей, Я думаю, что эту идею можно реализовать.

# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

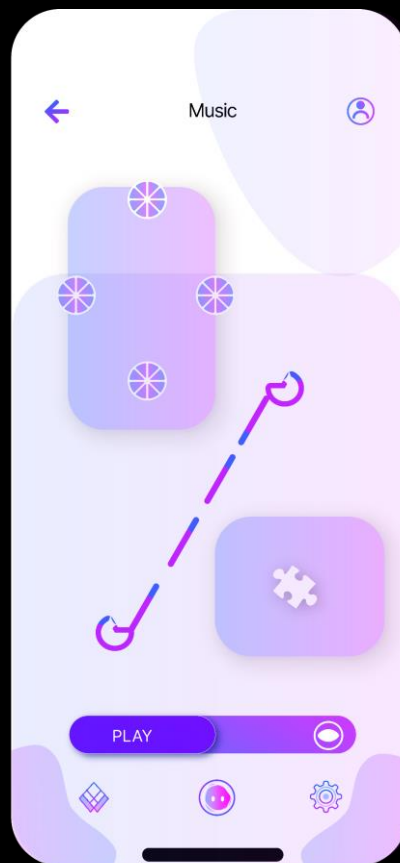
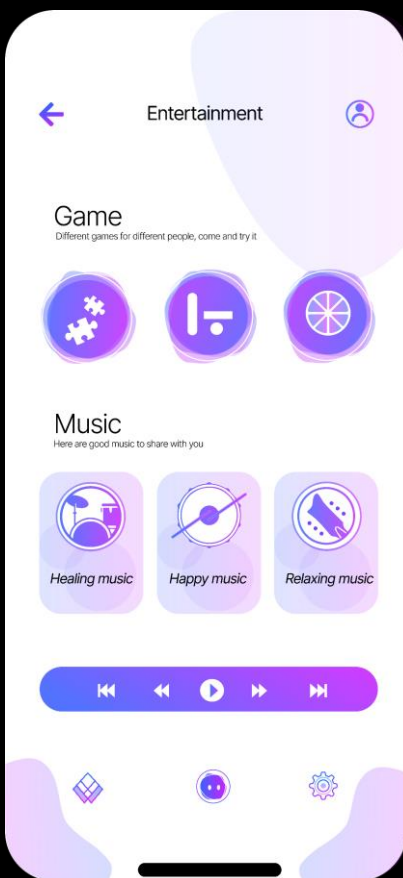
Ван Юйци / магистратура 2 курс



Голосовая система искусственного интеллекта AI в основном отвечает за консультации, вопросы, общение в чате и другой контент для пользователей, а также за интеллектуальную систему всего программного обеспечения. Как Siri, она может легко общаться с пользователями, отвечать на психологические вопросы и помогать.

# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Ван Юйци / магистратура 2 курс



Развлекательный интерфейс, развлекательный интерфейс разделен на игровой модуль и музыкальный модуль, а игровой модуль выполняет соответствующую декомпрессию для разных пользователей с разными режимами игры.

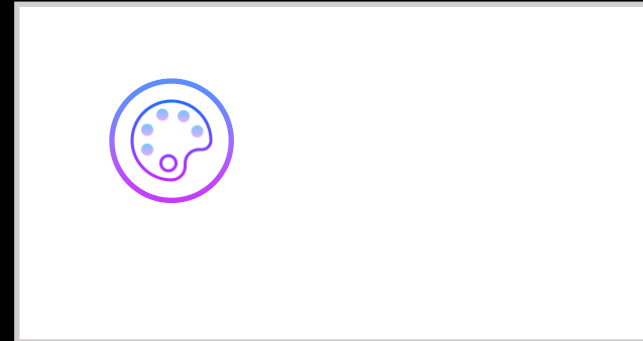
Страница с подборкой музыки, и музыка делится на расслабляющую музыку, веселую музыку, чтобы расслабиться и настроить настроение.

# ЗНАКИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ

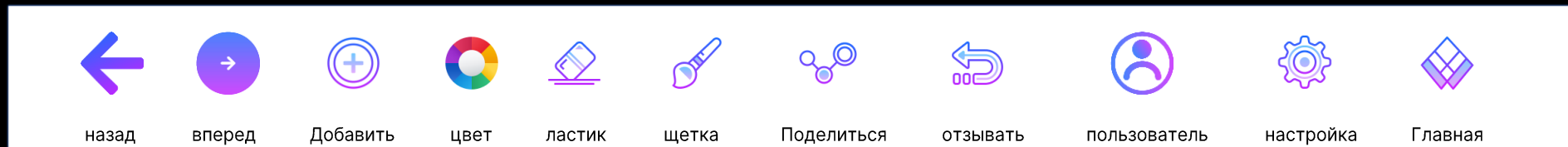
Ван Юйци / магистратура 2 курс



With the gradient background,  
Use white outline icons.



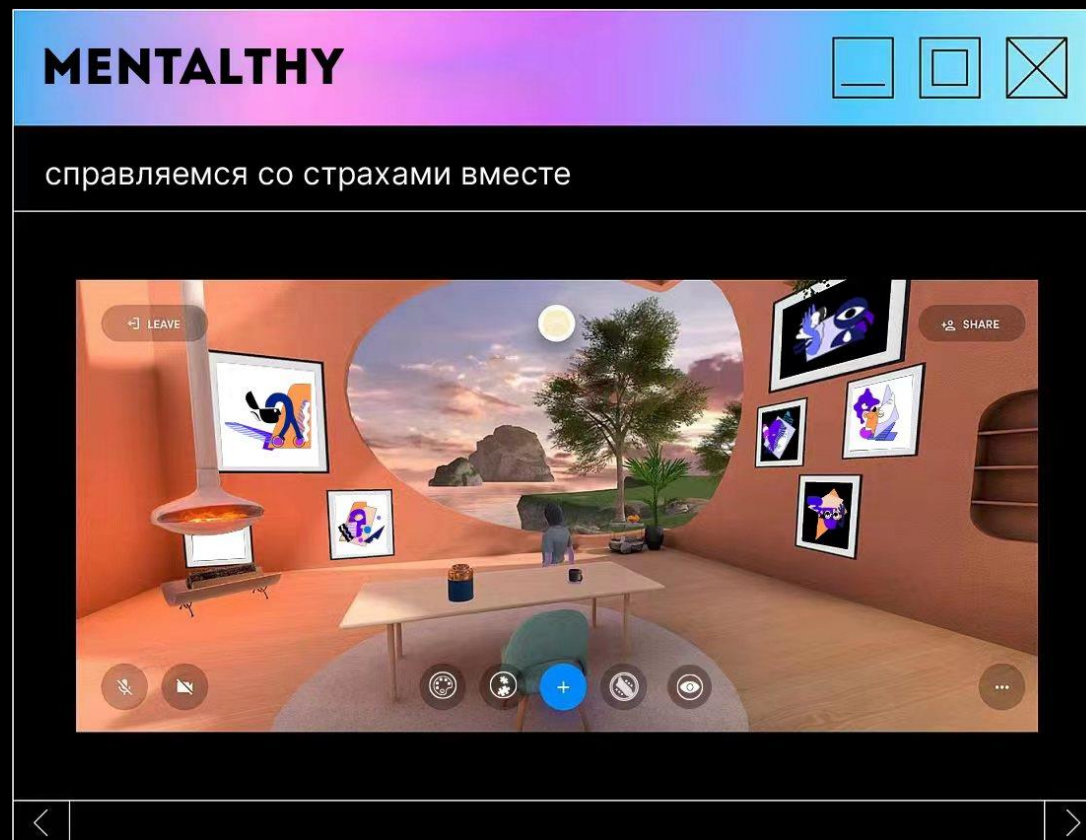
With the white background,  
Use gradient outline icons.



# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Ван Юйци / магистратура 2 курс

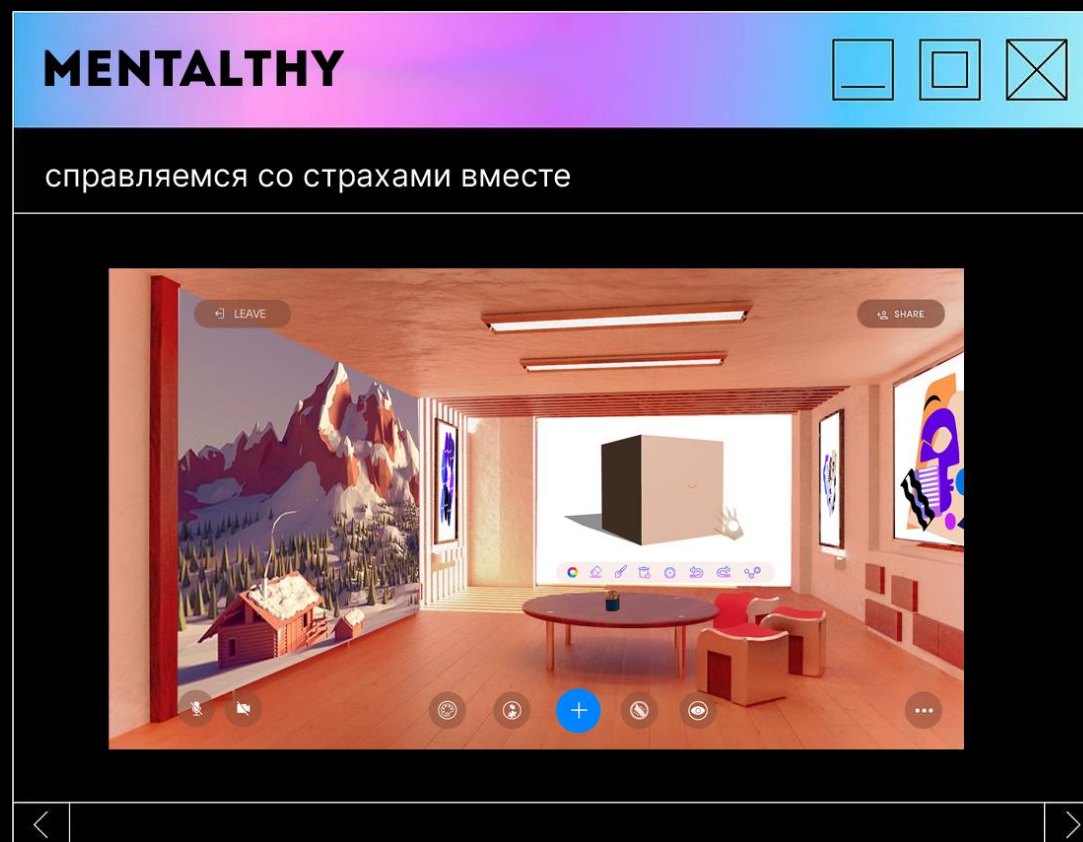
Вход в окно интерфейса VR через гарнитуру VR позволяет людям испытать в нем максимально реалистичные ощущения. Основная цель — помочь пользователю расслабиться. Основной интерфейс включает в себя игры, музыку, динамическое рисование и максимально реалистичную симуляцию сцены. Вы можете выбрать сцену, в которой чувствуете себя наиболее расслабленно. Пользователи могут нажимать на разные фоторамки в зависимости от различных ситуаций и входить в голосовой диалог ИИ, чтобы расслабиться, что очень полезно для работы и жизни.



# РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Ван Юйци / магистратура 2 курс

Интерфейс рисования VR в основном реализуется через шлем и ручку VR. Войдя в интерфейс, вы можете наслаждаться рисованием или создавать 3D-рисунки. Нарисовав свой собственный контент, вы можете загрузить его и получить анализ, который имеет более высокую степень свободы и более интересен.





# ПЛАКАТЫ БРЕНДИНГА

Ван Юйци / магистратура 2 курс



# ПЛАКАТЫ БРЕНДИНГА

Ван Юйци / магистратура 2 курс



# ЦИФРОВАЯ РЕКЛАМА

Ван Юйци / магистратура 2 курс

