

**Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет**

Кафедра дизайна

Шифанова Полина Евгеньевна
4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

Дизайн-графическое сопровождение мероприятия «swap party»

Направление 54.03.01 «Дизайн»
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель дипломного проекта:
Азарян Вероника Александровна
старший преподаватель кафедры дизайна

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения,
доцент с возложенными обязанностями заведующего
кафедрой дизайна К. Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

Вводная часть:

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи
6. Практическая значимость разработки, ее новизна, возможные условия внедрения или рекомендации для дальнейшего использования.

Основные этапы работы:

1. Предпроектное исследование:
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта

Вводная часть.

1. Тема выпускной квалификационной работы

Дизайн-графическое сопровождение мероприятия «swap party»

2. Основание для выполнения работы

Тема проекта была выбрана в связи с личной заинтересованностью, а также в связи с заинтересованностью организаторов данного мероприятия.

3. Актуальность выбранной темы

«Swap party» — это не только увлекательное времяпрепровождение, но и важный шаг в направлении популяризации осознанного потребления. В современном мире, когда проблема излишков и перерасхода становится все более актуальной, такие мероприятия могут стать настоящим спасением для окружающей среды.

Дизайн-проект на тему "swap party" актуален и интересен тем, что он включает в себя создание уникального стиля для мероприятия, информационных материалов и прочего. Дизайн должен быть ярким, привлекательным и информативным, чтобы привлечь внимание потенциальных участников и сделать мероприятие запоминающимся.

В целом, дизайн-проект на тему "swap party" может помочь сделать мероприятие более привлекательным, организованным и успешным, способствуя не только обмену вещами, но и созданию сообщества, где ценится устойчивое потребление и взаимопомощь.

4. Цель работы

1 Создать дизайн-графическое сопровождение передающие настроение и цели мероприятия.

2 Привлечь внимание людей к подобным мероприятиям.

5. Задачи

1. Провести интервью с заказчиком

2. Изучить и проанализировать существующие прямые и не прямые аналоги.

3. Проанализировать целевую аудиторию

4. Разработать концепцию проекта

5. Определить основные носители фирменного стиля

6. Разработать ключевые элементы фирменного стиля – цвета, шрифт, графика.

7. Разработать печатные носители.

6. Практическая значимость разработки, ее новизна, возможные условия внедрения или рекомендации для дальнейшего использования.

Практическая значимость разработки дизайн-графического сопровождения для мероприятий типа «swap party» заключается в создании привлекательного и информативного визуального контента, способного привлечь целевую аудиторию и подчеркнуть уникальность идеи обмена вещами. Новизна данной разработки заключается в возможности использования современных тенденций и технологий в дизайне, что помогает выделиться на фоне других мероприятий и привлечь больше участников.

Основные этапы работы:

1. Предпроектное исследование:

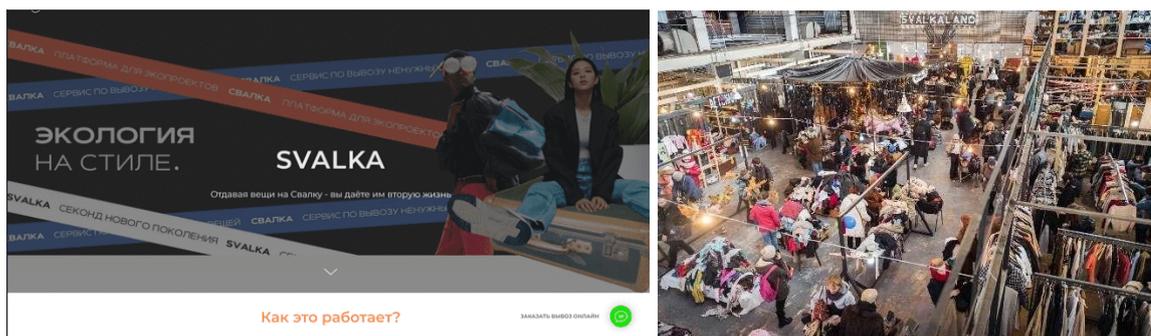
1.1 Анализ ЦА: У мероприятия нет четких границ целевой аудитории, единственное ограничение – 14+. Мероприятие создано для всех возрастных групп.

1.2 Анализ аналогов



Первый аналог — это «Гаражная распродажа» на Севкабеле. Цель мероприятия принести вещи, которыми ты уже не пользуешься/не носишь, и подарить им новую жизнь. Помимо этого, люди приносят туда свои изделия ручной работы (свечи/украшения/одежда и т. д.). Это мероприятие длится несколько дней и за это время можно приобрести не только новые вещи для души, но и новые знакомства.

Второй аналог — это сервис по вывозу ненужных вещей. Данная организация занимается сортировкой и обработкой вещей, которые приносят им люди. После всех этапов сортировки они дарят вещам новую жизнь и отправляют в секонды по всему городу. Периодически устраивают собственные мероприятия.



Изучив аналоги, можно сделать вывод что все они направлены не только на экологию и ресайклинг, но и на создание собственных комьюнити по интересам в которых люди находят новые знакомства и получают взаимную выгоду.

2. Концепция проекта.

В концепцию графического решения легли фотографии, в сочетании со швейной строчкой, что придает работам настроение праздника. Цвета подобраны яркие, шрифт простой, но композиционно динамичный. Этот же прием используется и для мелкой печатной продукции. Для успешной разработки дизайн-графического решения, его точности необходимо учитывать основные цели и ценности мероприятия, создать яркий и запоминающийся образ, а также заложить в проект адаптивность под различные типы коммуникации.

3. Эскизное проектирование.



Здесь представлены первые эскизы плакатов. Создавая их, я искала стилистику основных работ. Как итог, было принято решение провести съемку чтобы можно было работать с фотографией, использовать швейные строчки для создания настроения вечеринки и работать со сканированием материала, после доработка в фотошопе.

Шрифт в конечных работах останется таким же как в эскизах.

1. Проведение фотосъемки:



Была проведена съемка. На основе сделанных фотографий строится дальнейший визуал всего проекта. Снимки используются не только для плакатов, но и для мелкой печатной продукции.

4. Компьютерная разработка.

Плакаты:

Созданы на основе проведенной фотосъемки. Поверх распечатанных фото были прошиты графические элементы. Они создают настроение вечеринки и самого свопа. Так же была выбрана динамическая композиция текста и других графических элементов, что дополнительно создает настроение праздника.

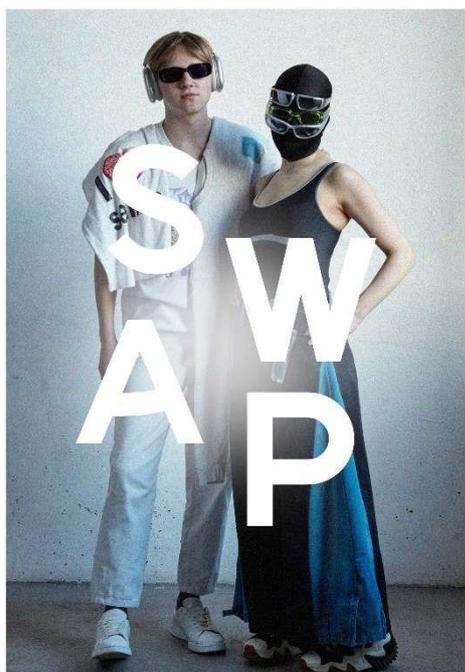
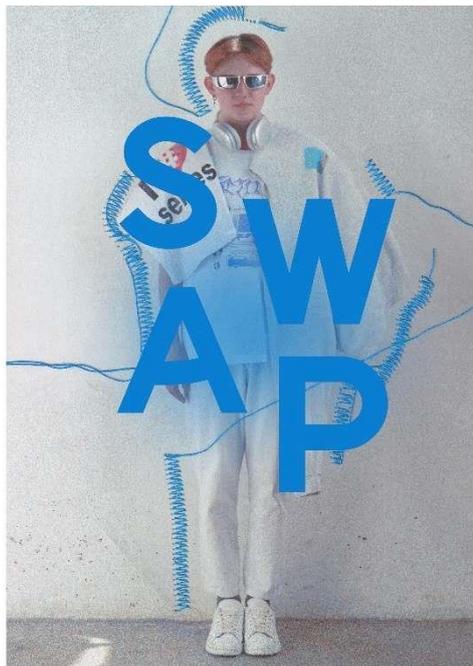
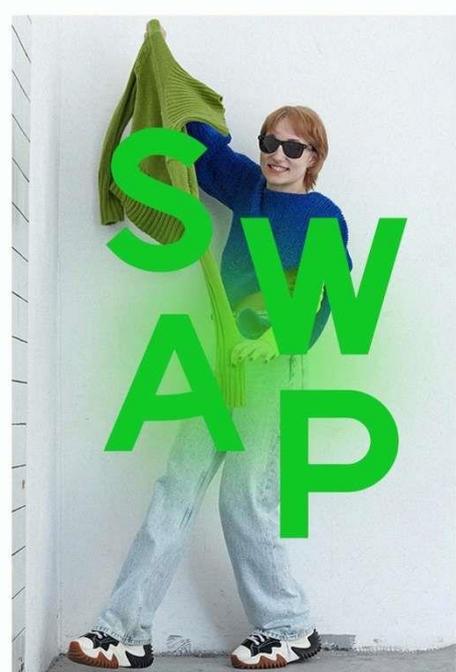


Программа

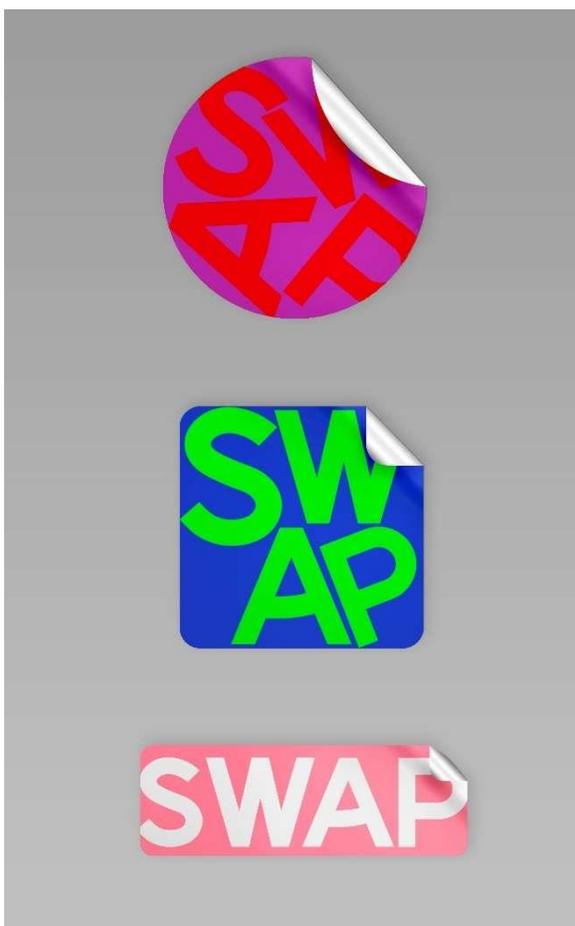


Так же создана на основе печатных фото, только в более плакатном формате.
Обратную сторону можно использовать как мини постер.

Открытки



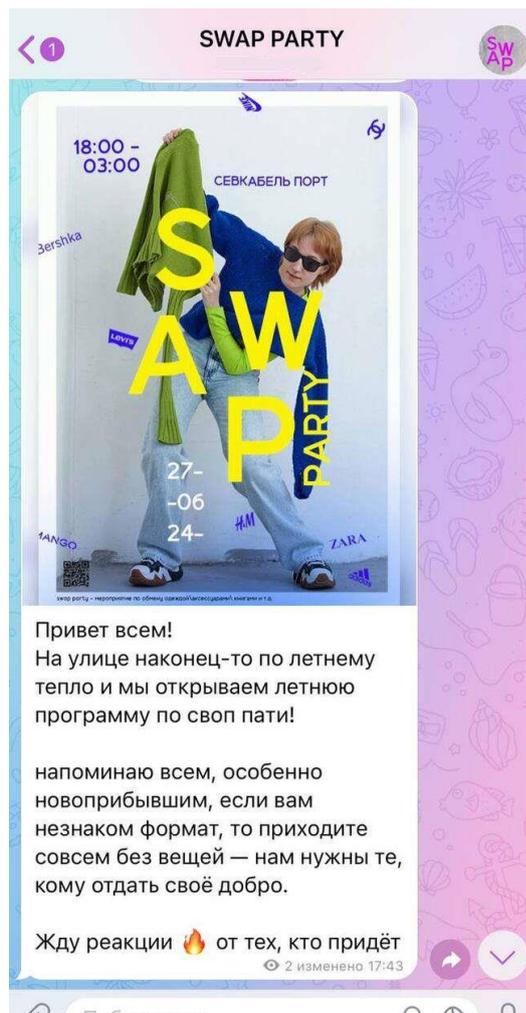
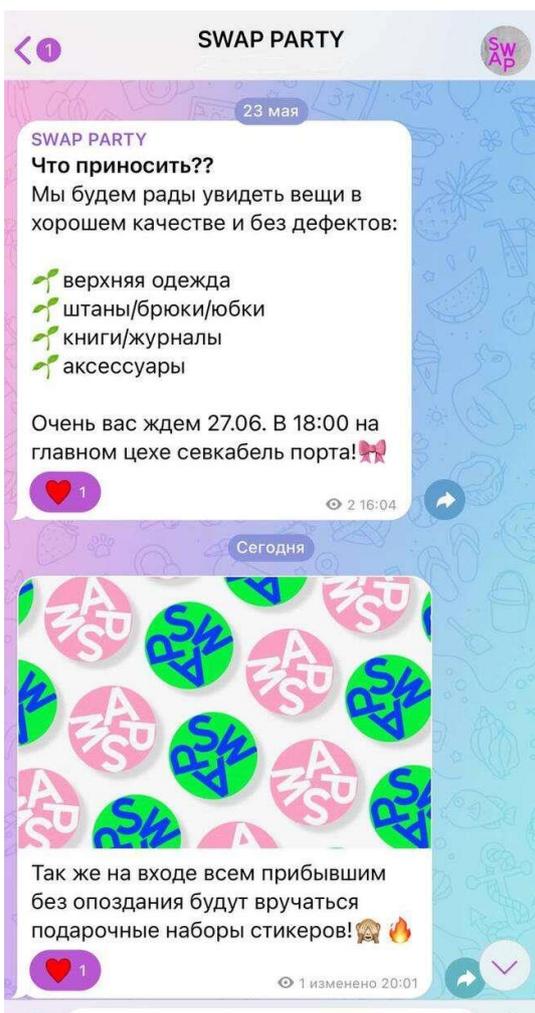
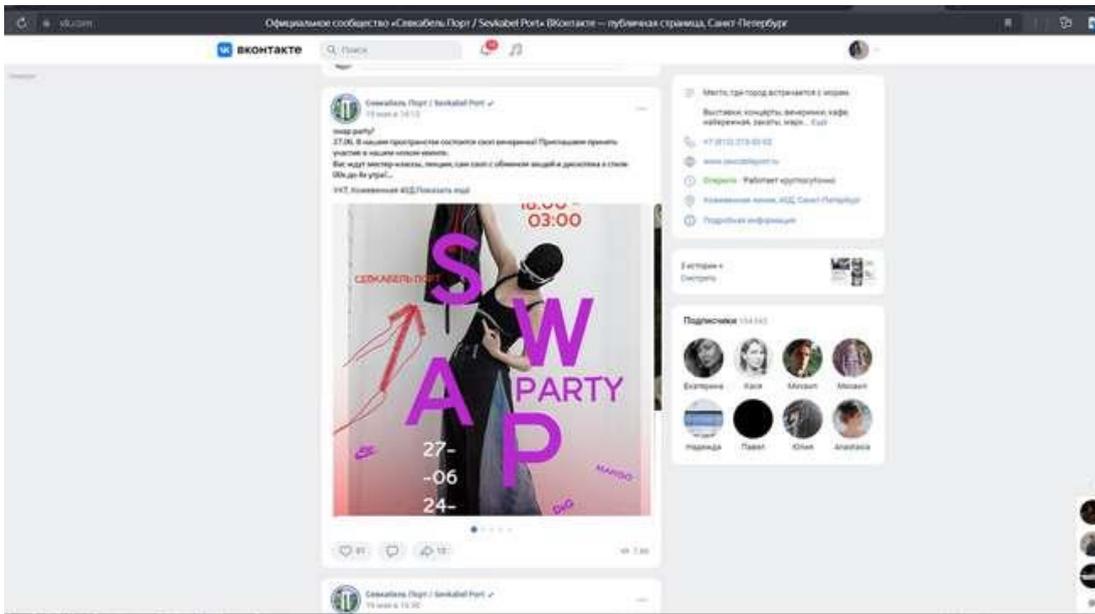
Стикеры



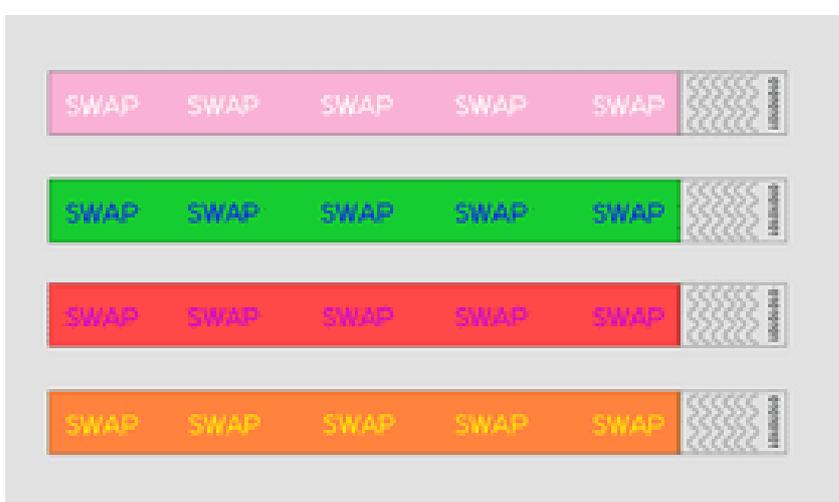
Шоперы:



Соц.сети



Бэйджи и пропускные ленты:



Стаканчики:



Плакаты в среде:



Сайт:

https://webdesignprojects.spbu.ru/diploma_24/shifanova.html

Литература:

<https://sevcableport.ru/ru>

<https://svalka.me/>