

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 “Дизайн”

Магистерская программа “Графический дизайн”

Дизайн как инструмент изучения общественного мнения.

Проект “Healthy SPbU: мониторинг здоровья студентов СПбГУ”

Килинбаева Эльвира

Автореферат

Научный руководитель:

Старший преподаватель

кафедры Дизайна

Факультета искусств СПбГУ

Александрова Татьяна Игоревна

Научный руководитель

теоретической части:

Доктор философских наук,

Профессор кафедры дизайна

Факультета искусств СПбГУ

Лола Галина Николаевна

Санкт-Петербург, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1. КОММУНИКАТИВНЫЙ ДИЗАЙН В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

1.1 Роль социально-гуманитарного знания в современном обществе

1.2 Понятие коммуникативного дизайна

1.3 Особенности цифровой реальности

ГЛАВА 2. ДИЗАЙН – ИНСТРУМЕНТ РАБОТЫ С ИНФОРМАЦИЕЙ

2.1 Дизайн и изучение общественного мнения

2.2 Информационный дизайн

2.3 Система геймификации

ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА HEALTHY SPBU

3.1 О проекте “Мониторинг Здоровья HEALTHY SPBU”

3.2 Предпроектное исследование

3.3 Дизайн-бриф

3.4 Описание информационной системы проекта

3.5 Практическая значимость проекта

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

БИБЛИОГРАФИЯ

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Обзор аналогов

Приложение 2. Состав проекта

Данное исследование посвящено разработке графического и теоретического проекта, связанного с проведением социологического опроса студентов “HEALTHY SPBU”, который пройдет в 2020 году в Санкт-Петербургском государственном университете. Мониторинг здоровья – важное ежегодное событие, которое проводится в связи с инициативой руководства выявить состояние благополучия студентов и сформировать представление о текущей ситуации в университете, что поможет предпринять необходимые меры по улучшению условий во время обучения студентов.

Актуальность исследования. В связи с популяризацией социологических исследований, растет необходимость поиска новых инструментов, для повышения эффективности их проведения. В работе рассматривается дизайн, как инструмент для сбора и структурирования информации в проектах, посвященных изучению общества.

Это исследование представляется важным, потому как студенты являются важной частью университета и то, как реализуется их процесс обучения, какие факторы влияют на него, во многом зависит от состояния здоровья самого студента, как основы жизнедеятельности любого человека. Для поддержания должного уровня и минимизации возможных рисков, влияющих на здоровье студентов, университету важно понимать ключевые факторы, влияющие на здоровье и то, как оценивают свое состояние сами обучающиеся СПбГУ.

Согласно отчету представителей социологической клиники СПбГУ, в котором они исследуют постановления Всемирной организации здравоохранения за 2019 год ¹, подтверждается, что в мире наблюдаются

¹ World health statistics 2019. Monitoring Health for the SDGs // World Health Organization. Режим доступа: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/324835/9789241565707-eng.pdf> (дата обращения: 29.03.2020)

следующие тенденции в сфере здоровья: увеличение продолжительности жизни (с 66.5 до 72 лет) и здоровой продолжительности жизни (с 58.5 до 63.3 лет); улучшение показателей ЦУР (целей устойчивого развития). При этом актуальным является решение таких проблем как ¹: снижение количества больных инфекционными заболеваниями и улучшение сферы здравоохранения; улучшение профилактики и лечения зависимости от психоактивных веществ; обеспечение доступа к услугам по охране репродуктивного здоровья, в целом развитие инструментов по поддержанию развития.

Период студенчества является сенситивным, так как в этот период происходит становление личности человека, развитие психики, формирование склада мышления, который характеризует профессиональные ориентации человека ². В связи с этим важно понимать, какие риски присутствуют в жизни студентов, наносящие урон их физическому, социальному и психологическому благополучию, а также, насколько студенты осведомлены по вопросам, связанным со здоровьем.

Объект исследования в данной работе – это современная цифровая среда, **предметом** исследования является коммуникативный дизайн. В работе рассматриваются актуальные проекты дизайна, в которых он выступает как инструмент работы с информацией, в частности по изучению общественного мнения.

Цель исследования – рассмотреть современный дизайн как инструмент по изучению общества.

¹Цель 3: Обеспечение здорового образа жизни и содействие благополучию для всех в любом возрасте // Цели в области устойчивого развития. URL: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/ru/health/> (дата обращения: 29.03.2020)

²Васькова Н. А., Садова Н. Г., Григоренко И. Н. Особенности развития личности студента // Научные труды Дальрыбвтуза. 2007

Задачи работы:

1. Обзор современного положения социально-гуманитарного знания в процессе глобализации современного общества.
2. Анализ коммуникативного дизайна в цифровой среде
3. Рассмотрение дизайна как познавательного инструмента социально-гуманитарного знания.
4. Изучение феномена цифровой реальности и связанного с этим появления нового “цифрового” поколения.
5. Определение информационного дизайна.
6. Изучение системы геймификации.

Методика исследования. В рамках данного проекта рассматривается теоретический и изобразительный материал. В ходе подготовки проекта рассмотрены основные труды по выбранной теме – работы, посвященные коммуникативному дизайну и социологии. Рассмотрены вопросы, посвященные изучению общества инструментами социологи и дизайна; цифровой реальности, и относящимся к ней новым методам дизайна.

Были отобраны и изучены цифровые социальные проекты, выполненные посредством дизайн-практик, исследование которых позволило сформировать собственную графическую программу.

Характеристика литературы. В теоретической части затрагиваются вопросы, связанные с положением социально-гуманитарных наук (Завражин А., Каган М., Calhoun С.); коммуникативным дизайном (Лола Г., Папанек В., Глазычев В., Аронов В., Филл Ш.); особенностями цифровой среды (Манович Л., Эпштейн М.) и

анализом ее практических проектов; рассматриваются проекты в области изучения общественного мнения (Гидденс Э., Смелзер Н.); принципы информационного дизайна (Лаптев В., Остриков С.), а также современные методики геймификации (Prensky M., Симонов П., Salin A., Nacke, L.).

Первая важная задача аналитической части – проследить настоящее положение дизайна в сфере социально-гуманитарного знания, а также подчеркнуть возможности коммуникативного дизайна активно участвовать в изучении общественного мнения, вместе с тем, предоставлять научные данные в сопряжении с другими дисциплинами. Внимание уделяется также социологическим методам исследования. Следующая задача – изучить феномен цифровой реальности, повлиявшей на становление нового молодого поколения, а также выявить эффективные методики работы с современной молодежью, рассмотреть примеры, в частности систему геймификации.

Новизна исследования. Новизной исследования может считаться анализ современного дизайна в сопряжении с изучением общественного мнения в цифровой среде. В настоящий момент существует ряд исследований, посвященных проблеме социологических исследований. Есть также исследования, рассматривающие работу с современным поколением. В то же время, исследований, которые стремятся обозначить взаимосвязь современного дизайна и визуализации научных данных недостаточно. Кроме того, практически нет исследований, рассматривающих цифровой дизайн как инструмент изучения общества в актуальное время. Новизна данного исследования связана с обращением к этим вопросам.

Основное содержание работы. Теоретическое исследование состоит из Введения, трех глав и Заключения.

Глава 1.

Первая глава направлена на исследование в области социальных наук, современного дизайна, а также процесса цифровизации реальности. Целью этой главы является обоснование цифровой ориентированности проекта.

1.1. В первой части произведен обзор современного положения социально-гуманитарного знания в процессе глобализации современного общества. Сделаны выводы, о том, что ученые гуманитарии или деятели искусства могут использовать в своей практике воображение как инструмент, который помогает создать смысл, и в результате вызывает эмпатию субъекта или общества, на которого направлено как исследование, так и акт искусства. Особенностью социально-гуманитарного знания является отсутствие центральной истины, как например в естественных науках – социально-гуманитарное знание и все, что к нему относится, подвержено непрекращающимся изменениям и направлено, в первую очередь, на личность человека, что является ценным в мире глобализации и способствует поддержанию и развитию духовного, культурного и социального уровня общества.

1.2. Вторая часть первой главы рассматривает дизайн как коммуникативную практику, которая также представляет собой познавательный инструмент социально-гуманитарного знания. Описаны основные положения дизайна, его актуальное состояние и анализ практических примеров.

Были выведены следующие тезисы: коммуникативный дизайн нацелен на передачу сообщений между передающим и принимающим и способен создавать ситуацию впечатления у зрителя, соответственно главной функцией коммуникативного дизайна считается его направленность на пользователя.

Коммуникация, как важнейшее явление коммуникативного дизайна, является объектом рассмотрения многих гуманитарных наук: семиотики, социологии, лингвистики, психологии, антропологии и многих других, а дизайн, в свою очередь, в практических проектах нередко используется в интеграции с этими науками. Практические проекты коммуникативного дизайна развивались и существуют внутри и в зависимости от цифровой среды. В тексте приводится аргументация в пользу того, что взаимосвязь различных специализаций является важным отличием коммуникативного дизайна как современного направления.

1.3. Третья часть первой главы рассматривает феномен цифровой реальности и проблемы, с которыми сталкиваются пользователи в поле цифровой информации (информационной перегруженности визуальной среды), а также речь идет о причинах возникновения нового вида мышления. В рамках исследования вопроса представления информации в современное время, рассмотрены темы: “цифровой мир”, “цифровое поколение”, “информационный взрыв”. Данная часть обосновывает цифровую трансформацию практической части проекта, а также рассматривает некоторые методики взаимодействия с целевой аудиторией.

В этой части уделяется большое внимание дизайну как инструменту в работе с современным поколением, так как он используется в цифровой среде, решая многие проблемы: визуальное представление, организацию структуры информации и постановку необходимых акцентов, привлечение внимания и упрощение сложных действий для пользователя. Приведен анализ практических примеров современного дизайна.

Глава 2.

В данной главе рассмотрены ключевые аспекты практической части проекта. Так как будущий дизайн-проект направлен на изучение общественного мнения, в главе изучены методы исследования

общественного мнения в социологической практике исследований, рассматриваются возможности, которыми обладает дизайн в изучении общества, приводятся примеры подобных проектов. Описано явление информационного дизайна, очерчена область его практики. Во второй части главы непосредственно изучается важный для проекта вопрос геймификации: сферы ее применения, положения и примеры.

2.1. Так как в проекте “Мониторинг здоровья HEALTHY SPBU” социология выступает в роли важной теоретической базы, в первой части описывается процесс изучения общества возможностями социологии. В проекте методы изучения общества используются в сопряжении с коммуникативным дизайном.

Дизайн рассматривается, как важный социальный феномен современности, являющийся центральным фактором гуманизации инновационных технологий и решающим фактором культурного и экономического обмена. В соответствии с этой парадигмой, анализируются проекты дизайн-студий Sagmeister & Walsh, Pentagram, IDEO. Общей чертой всех описанных аналогов является предоставление визуализации полученных данных.

2.2. Во второй части описан феномен информационного дизайна, который участвует в двух этапах научных исследований: анализе и представлении данных. Информационный дизайн служит для обработки, структуризации и визуального отображения результатов исследования. Инструменты, которые задействует информационный дизайн – инфографика и разнообразная визуализация данных (диаграммы, схемы, таблицы). Это является важным аспектом исследования, так как открывает для практической части проекта возможность визуализации научных данных посредством дизайна. Приводятся примеры существующих

продуктов от Google ¹ и Apple, а также арт-проекты для бьеннале по типографике Turojanchi 2015 ² и проект “I-remember” ³.

2.3. Третья часть второй главы посвящена актуальному методу работы с молодым поколением, рассматривается система геймификации. Приводятся аргумента в пользу того, что этот метод можно применять к проектам разного рода, а подбирать нужные инструменты следует в зависимости от поставленных задач и аудитории, на которую направлена геймификация. В тексте описан предшествующий опыт введения геймификации в области социальных исследований.

Глава 3.

В третьей главе предоставлен результат использования методов информационного дизайна. Событие “Мониторинг здоровья HEALTHY SPBU” преобразовано в систему. Описана актуальность, процесс работы над проектом. Определены выявленные в процессе работы проблемы и обозначена цель, и задачи практической части. Определены ключевые группы целевой аудитории, основные носители. Указаны компетенции и позиционирование продукта, описана концепция графической части. Сделаны выводы относительно проделанной работы.

Выводы.

В теоретической части исследуются положения, связанные с социально-гуманитарными науками; коммуникативным дизайном; особенностями цифровой среды; рассматриваются дизайн-проекты в области изучения общественного мнения. Были изучены методы дизайна в качестве познавательного инструмента социально-гуманитарного знания. Исследование прослеживает, как поменялся цифровизированный мир, как

¹ Google Tables. Режим доступа: <https://www.google.ru/intl/ru/sheets/about/> (дата обращения 16.03.2020)

² Turojanchi 2015. Режим доступа: <http://turojanchi.org/2015/en> (дата обращения 22.04.2020)

³ I remember. Режим доступа: <https://www.google.ru/intl/ru/sheets/about/> (дата обращения 22.04.2020)

дизайн может помочь современному человеку в ситуации “информационного взрыва”.

В тексте были описаны существующие теоретические положения и практические дизайн-проекты, отобраны и изучены цифровые социальные проекты. Теоретическое исследование состоит из Введения, трех глав и Заключения.

В данном исследовании были сделаны выводы, касательно актуального положения дизайна:

- дизайн в современное время стоит рассматривать как коммуникативную практику;
- дизайн используется в цифровой среде, решая многие проблемы – постановку необходимых акцентов, привлечение внимания и упрощение сложных действий для пользователя;
- дизайн существует в сопряжении с иными сферами (изучение общества);
- информационный дизайн в цифровой среде отвечает за визуальное представление и организацию структуры информации.

Был рассмотрен феномен цифровизации мира и современного цифрового поколения:

- к нынешнему моменту, на равных правах с окружающей предметной средой устойчиво сформирована цифровая реальность;
- взросление и прохождение социализации цифрового поколения происходит в условиях значительного развития цифровых технологий;
- внедрения интерактивности, сокращение лишней информации, преобразование текстовых данных в изобразительные – эти меры могут облегчить работу пользователя в цифровой среде.

Практическое применение.

Разработана система для участников-пользователей, а также для самих

организаторов.

Прикладная часть была реализована созданием:

- серии плакатов (информационные, для подведения итогов);
- профиля социальной сети Instagram;
- цифровой анкеты социологического опроса;
- экранных диаграмм (система визуализации данных);
- футболки волонтера;
- сувенирной продукции.

В графической части проекта были использованы актуальные графические методы, и учтен опыт современных практик дизайна с их тенденцией к внедрению генеративных принципов и кода в разработку информационных и графических систем. Проект построен на исследованиях в области геймификации и информационного дизайна, выполнен с учетом особенностей восприятия информации цифровым поколением, и с особым вниманием к пользовательскому опыту.

Теоретическая часть и полученные в ней данные могут быть использованы для проведения дальнейших исследований в области изучения современного дизайна, а также для анализа описанных методик работы с современным поколением.