

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Птюшкина Юля Алексеевна

**РАЗРАБОТКА ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ
ДИНАМИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ
ДЛЯ ПРОЕКТА ЛАБОРАТОРИИ
КОГНИТИВНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ
7 – LAB EVENTS.**

Автореферат

Научный руководитель:
старший преподаватель кафедры
дизайна факультета искусств СПбГУ
Т. И. Александрова

Научный руководитель
теоретической части:
доктор философских наук
профессор кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Г. Н. Лола

Санкт-Петербург

2020

Содержание

Введение	3
Глава 1. Значение динамических структур в современной информационной среде	
1.1 Влияние современных информационных инструментов на концентрацию внимания человека.....	10
1.2 Процесс формирования динамических способов представления данных.....	14
1.3 Формы интерактивного взаимодействия.....	17
Глава 2. Дизайн как способ создания динамических структур	
2.1 Сервисное проектирование и адаптивные подходы.....	34
2.2 Экспериментальные интерпретации в дизайне.....	41
2.3 Динамическая айдентика.....	47
Глава 3. Разработка концепции проекта	
3.1 Лаборатория когнитивных исследований 7-Lab.....	56
3.2 Проект 7-Lab-events.....	57
3.3 Предпроектные исследования.....	59
3.4 Концепция проекта.....	62
3.5 Описание проекта.....	67
Заключение.....	72
Библиография.....	74
Приложение.....	80

Тема: разработка экспериментальной динамической системы
для проекта лаборатории когнитивных исследований 7 Lab-events

Введение

Настоящая работа посвящена исследованию актуальных принципов проектирования графического сопровождения научных образовательных проектов, изучению экспериментальных методов в дизайне, а также изучению принципов разработки динамической айдентики. Данные принципы были применены в практической части исследования – при разработке дизайн-проекта для лаборатории когнитивных исследований 7-Lab.

Актуальность исследования обусловлена тем, что глобальные цифровые изменения привели к появлению большого количества новых многофункциональных сервисов, с множеством предложений, опций и функций, которые все больше захватывают внимание своих пользователей. Интенсивное использование медиа ресурсов приводит к потреблению больших объемов данных, которыми становится сложно управлять. Регулярное переключение внимания с одних информационных ресурсов на другие сформировало новый стиль восприятия, способствовало снижению когнитивной активности, активировало проблемы дефицита внимания и инфляции информации.

В контексте информационных изменений, культурные и научные организации, такие как музеи, лаборатории, театры, давно стали популярными местами для образования, отдыха и общения. Демократичность интернета и в частности социальных сетей привела к тому, что большинство таких орга-

низаций пересматривают свою деятельность, все больше внедряя интерактивные подходы, направленные на взаимодействие с различными типами аудиторий и включая различные динамические способы представления собственного контента. Сегодня, культурные и научные институции — динамичные, трансформирующиеся среды. Борясь за внимание своих посетителей, они конкурируют с другими активно развивающимися учреждениями, стремятся делать опыт своих посетителей более увлекательным, интенсивным и продуктивным. Концепция Museum web 2.0 стала новой тенденцией в коммуникации между учреждениями и людьми, но несмотря на то, что использование современных технологий помогает успешно справляться с интерпретацией собственного материала, обилие технологических внедрений не способно в полной мере удовлетворять настоящие потребности пользователей.

Проблема в том, что организация материала не всегда направлена на выявление ценностей и личных интересов посетителей. Исследования показывают, что интерес к предмету не является первостепенным критерием посещения. Посещение события или участие в том или ином проекте — это всегда многосторонний опыт, который включает в себя личный, социальный, пространственный и эмоциональный аспекты.

В проектах, ориентированных на аудиторию необходимо создавать баланс между самоидентификацией участников и отражением ценностей самого учреждения. Существуют разные типы аудиторий, и далеко не каждый посетитель всегда достаточно хорошо понимает, что именно он хочет увидеть или

узнать. Опыт каждого посетителя строится на индивидуальных побуждениях, связанных с их интересами, родом деятельности, психологическими характеристиками, настроением, образом жизни, целями и тд. Если организации не будут принимать во внимание личные предпочтения и особенности своих посетителей, то посетители не будут получать персонализированные впечатления. Разрабатывая проекты направленные на взаимодействие необходимо проводить глубокий анализ аудитории, для того, чтобы понимать что тот или иной проект может привести в жизнь каждого человека.

Дизайнерские эксперименты в этом контексте помогают искать новые формы представления и познания, которые будут не только способствовать более глубокому осмыслению материала, но и менять привычные ожидания и формировать новые неожиданные индивидуальные взгляды.

Визуальная идентификация учреждения играет важную роль в формировании индивидуального опыта посещения. Динамический принцип в основе визуальной организации может помочь выстроить наиболее функциональные отношения между организацией и его аудиторией, благодаря тому, что такой подход всегда отражает изменения активной деятельности организации и принимает во внимание изменчивость личности посетителя. В ходе исследования была рассмотрена динамическая визуальная идентификация международных образовательных и исследовательских, научных и культурных центров, лабораторий, музеев таких как: BAFTA Guru, IDTV, MitMedia Lab, Visit Nordkyn, DAE, OCAD, Casa da Musica, Brooklyn Museum, а также динамические принципы организации таких событий как: See & Say, Solothurn Film Festival.

Объект исследования

Объектом исследования являются экспериментальные когнитивные исследования в образовании.

Предмет исследования

Предметом исследования является динамическая визуальная идентификация экспериментального образовательного проекта.

Цель исследования

Целью исследования является изучение основных принципов и способов представления научного материала в контексте визуальной организации научно-образовательных событий и исследовательских проектов.

Задачи:

1. Исследование влияния медиа на концентрацию внимания человека и организацию его деятельности;
2. Исследование возникновения и развития динамической информационной структуры;
3. Исследование форм интерактивного взаимодействия в науке, культуре и образовании;
4. Рассмотрение основных этапов в истории развития динамической айдентики;
5. Анализ существующих методологий и практик взаимодействия с аудиторией в проведении культурных и научных событий;
6. Обзор инструментов методологий UX;

7. Исследование адаптивных экспериментальных подходов в дизайне;
8. Исследование способов организации и представления научных данных;
9. Изучение актуальных принципов проектирования динамической визуальной идентификации.

Цель проекта

Целью проекта является визуальная идентификация проекта 7-Lab-events.
Разработка визуальной динамической системы для событий проекта.

Задачи проекта:

1. Анализ деятельности научной группы, выявление основных направлений работы и форматов мероприятий;
2. Анализ опыта участника и организаторов недели экспериментов до, во время и после мероприятия;
3. Систематизировать полученные данные;
4. Идентифицировать роли сотрудников лаборатории;
5. Разработать дизайн-бриф;
6. Сформировать основные системообразующие принципы визуализации;
7. Систематизировать информацию об экспериментах в сети;
8. Разработать шаблоны презентаций;
9. Разработать основные носители, с которыми взаимодействуют участники;
10. Разработать навигацию.

Методы

Изучение предмета исследования базируется на следующих методах: искус-

ствоведческий, историографический метод, метод художественного анализа.

Литература

Основой теоретической базы исследования стали работы по теории медиа, музеологии, социальной философии, культурологии, экспериментальной психологии, нейробиологии, истории дизайна, динамической айдентике, кибернетике, искусству психологии визуального восприятия.

Среди источников литературы, посвященных исследованию влияния современных информационных технологий на возникновение новых форм восприятия и способов проектирования в дизайне можно выделить следующие книги: Г. Ловинк. Критическая теория интернета; Н. Больц. Азбука медиа; Л. Манович. Язык новых медиа; К. Пол. Цифровое искусство; Г. Дженкинс. «Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа», а также статьи: Н. Dubberly. Design in the age of biology/ What is interaction.

Также особое внимание было уделено работам, посвященным анализу развития адаптивных информационных систем в художественном, научном и образовательных контекстах: М. Раш. Новые медиа в искусстве; Н. Саймон. Партиципаторный музей; J. Falk. Identity and the Museum Visitor Experience; Guida F. Dynamic identities for the Cultural Heritage; Tromp N. Social design – How products and services can help us act in ways that benefit society; статьи: Enactive cinema paves way for understanding complex real-time social interaction in neuroimaging experiments; P. Tikka. Eisenstein Again?, Enactive cinema; A. Lang. Aesthetics in Information Visualization; M.W.Meyer, D.Norman. Changing Design Education for the 21st Century; и роли концептуального, экспериментального дизайна в современном обществе Э. Данн, Ф. Рэби.

Структура теоретической части состоит из введения и трех глав. В первой главе рассматривается понятие динамических структур, как способа интерпретаций данных о мире; значение динамических структур, основные этапы формирования и их влияние на современное общество и визуальную культуру. Во второй главе рассматриваются возможности дизайна участвовать в процессах развития динамической адаптивной информационной визуализации. В третьей главе изложены результаты дипломного проектирования.