

Правительство Российской Федерации

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Байкова Евгения Андреевна

Тема: «Методы и средства проектирования мобильного приложения для посещения
Елагиноостровского дворцово-паркового ансамбля»

Автореферат

Научный руководитель:

Кандидат искусствоведения

Член Союза дизайнеров России,

Доцент кафедры дизайна СПбГУ

А.А.Зырянова

Руководитель теоретической части:

Кандидат искусствоведения,

Доцент, Лауреат Государственной
премии в области литературы и искусства,

Доцент кафедры дизайна СПбГУ

А.Г.Бойко

Санкт-Петербург

2021

Оглавление

Введение

Глава I. Теоретические основы создания приложения для Дворцово-паркового ансамбля

1.1 Дворцово-парковый ансамбль как уникальное культурное наследие и объект разработки мобильного приложения.

1.2 Теоретические аспекты дизайн-проектирования мобильных приложений для Дворцово-парковых ансамблей (включая Принципы и методы разработки мобильных приложений для Дворцово-парковых ансамблей)

1.3 Структура приложения.

1.4 Этапы создания приложения

Глава II. Практические аспекты дизайн-проектирования приложения для Дворцово-парковых ансамблей

2.1. Средства проектирования мобильных приложений для Дворцово-паркового ансамбля

2.2. Практическая направленность (ценность) приложения во Дворцово-парковом ансамбле для отдыха, познания и душевных наслаждений

2.3. Обзор приложений как анализ практики создания приложений для дворцовых ансамблей

Глава III. Проектирование мобильного приложения для Дворцово-паркового ансамбля

3.1 Постановка целей и задач

3.2. Анализ целевой аудитории

3.3. Разработка концепции дизайна приложения

3.4. Разработка пользовательских сценариев и графической части

3.5. Разработка макета дизайна приложения

Заключение

Список литературы

Приложение

Настоящая дипломная работа посвящена исследованию методов и средств проектирования мобильных приложений, а также разработке приложения для посещения Елагиноостровского дворцово-паркового ансамбля по заказу ЦПКиО им. Кирова.

В рамках исследования ставится задача выявить особенности разработки приложений для смартфонов в проектно-художественном, визуальном и в технологических аспектах.

На основании изученных материалов в области истории искусств и развития новых технических возможностей ставится цель создать приложения для посещения Елагиноостровского дворцово-паркового ансамбля. Это приложения должно стать путеводителем по памятнику архитектуры, созданному архитектором Карлом Росси.

Целью исследования является:

- Изучение художественных, визуальных и технологических аспектов в проектирование мобильных приложений
- Разработка визуально-графических принципов приложения для ансамбля

Задачи исследования:

- Исследовать теоретические аспекты разработки приложений для смартфонов
- Произвести анализ и сравнение существующих приложений
- Постановка задач, для которых проектируется приложение
- Анализ целевой аудитории
- Проектирование приложения: создание макеты приложения, удовлетворяющего требования пользователя.

Актуальность работы определяется:

- Фрагментарностью исследований в области дизайна и визуальной коммуникации для организации досуга.
- Повышенным интересом современного общества к виртуальным источникам информации.
- Отсутствием новых визуально-графических форм коммуникации с виртуальной средой дворцово-паркового ансамбля

Объектом исследования является -архитектурно-парковый ансамбль, как произведение искусства.

Предметом исследования является методы и средства проектирования мобильного приложения.

Практическая значимость исследования: проектирование приложения нацелено на обеспечение досуга посетителя Елагиноостровского Дворцово-паркового ансамбля с акцентом на познавательную и эстетическую стороны отдыха, а также предполагается к реализации по заказу ЦПКиО им. Кирова.

Важным является то, что данное приложение имеет интерактивные возможности, с помощью которых пользователь сможет увидеть Дворцово-парковый ансамбль таким, каким его видел архитектор Карл Росси.

Структура работы обусловлена целями и задачами исследования. Работа состоит из введения, четырех глав, заключения, списка использованной литературы и иллюстративных приложений.

В первой главе рассматривается история объекта исследования, а именно Дворцово-паркового ансамбля. Особое внимание уделяется принципам и методам проектирования мобильных приложений. А также структура приложения и этапам проектирования мобильных приложений.

Вторая глава посвящена средствам проектирования мобильных приложения во Дворцово-парковом ансамбле. А так же раскрыта практическая ценность данного приложения. В этой же главе аналоги существующих приложений в контексте данной темы.

В третьей главе рассматривается ход практической работы. А именно: постановка целей и задача проектной работы, анализ целевой аудитории, разработка концепции приложения, описание пользовательского сценария и создание графических материалов, а так же описание проектирование макета приложения.

Научная новизна работы состоит в том, что в данном исследовании большое внимание уделяется различным концепциям, так или иначе связанных с проблематикой проектирования мобильных приложений и созданию новых коммуникативных возможностей взаимодействия человека со средой посредством виртуального ресурса (приложения).

Научно-практическая значимость диссертации состоит в том, что ее основными тезисами и результатами смогут помочь в разработке методики проектирования мобильных приложений для организации досуга людей во дворцово-парковом ансамбле.