*Аннотация выпускной квалификационной работы*

Код направления: 072500

Наименование направления: Дизайн

Магистерская программа «Графический дизайн»

Научные руководители: член Союза Художников и Союза Дизайнеров Санкт-Петербурга, старший преподаватель кафедры Дизайна факультета Искусств СПбГУ ­Т.И. Минаева; член ассоциаций Adobe Expert Professional,

Microsoft Professional System, старший преподаватель кафедры Дизайна факультета Искусств СПбГУ И.А. Маховикова

Научный руководитель теоретической части: ­доктор философских наук,

профессор кафедры дизайна факультета искусств СПбГУ Г.Н. Лола

Рецензент: старший преподаватель кафедры информационных систем в искусстве и гуманитарных науках Факультета Искусств СПбГУС.В. Швембергер

Интерактивные мультимедиа как способ развития креативного сознания: визуальная новелла «О Подвигах и Землянике»

Магистерская диссертация посвящена исследованию вопросов креативного мышления и интерактивных мультимедиа в современной социокультурной среде и разработке проекта «Визуальная новелла ”О Подвигах и Землянике”».

Актуальность исследования определяется богатым ресурсом, способствующим развитию креативного мышления, заложенным в проект, а также использованием современных мультимедийных технологий и демонстрацией возможностей работы с ними.

Первый объект исследования: креативное сознание как феномен современной культурной ситуации, занимающий своё место в научных и публицистических трудах, а также в сознании человечества. Второй объект исследования: интерактивные мультимедиа, путь и история их развития и методов и приёмов, используемых ими.

Предмет исследования: исследование способов и методов развития креативного сознания.

Ключевая цель: исследование возможностей развития креативного сознания в современном мире с разных точек зрения и последующий их анализ и уточнение с целью применения в проектной работе.

Работа состоит из трёх глав и двух приложений:

В первой главе рассмотрены понятия креативного мышления и интерактивных мультимедиа независимо друг от друга, в целом, и роли, которые они играют в современной культурной среде. Таким образом, первый параграф первой главы посвящён креативному мышлению, а второй, соответственно, интерактивным мультимедиа.

Во второй главе основным предметом исследования оказываются уже непосредственно принципы и методы интерактивных мультимедиа, которые могут быть использованы для развития креативного сознания. В первом параграфе ставится вопрос послания, которое несёт визуальная новелла как и проблем, которые она решает, во втором же рассматриваются непосредственно инструменты, которые могут быть использованы в проекте.

Третья глава полностью посвящена проекту и его разработке.

В заключении делается вывод о роли проекта в области современных интерактивных мультимедиа.