САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Павлюк Тимофей Павлович

ПРИНЦИПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ СОЦИАЛЬНОЙ ИНТРАСЕТИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ (НА ПРИМЕРЕ КАФЕДРАЛЬНОЙ СЕТИ «СОКРУЖЕСТВО»)

Автореферат

магистерской диссертации

Научный руководитель:

Член Союза дизайнеров России,

Кандидат искусствоведения,

Внештатный преподаватель кафедры дизайна

Факультета искусство СПБГУ

А.А.Зырянова

Научный руководитель теоретической части:

Кандидат искусствоведения, доцент,

лауреат Государственной премии РФ в области литературы и искусства,

доцент кафедры дизайна СПбГУ

А.Г.Бойко

Санкт-Петербург

2015

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ**

Настоящая работа посвящена исследованию актуальных тенденций в проектировании социальных интрасетей для мобильных платформ и разработке на основе исследования концепции проекта «Социальная интрасеть для мобильных платформ „Сокружество“»

В исследовании рассмотрено понятие социальной сети, изучены основные примеры их реализации, выявлены характерные черты и методы работы. Помимо этого, были исследованы предпосылки к возникновению такой отрасли web-разработки как мобильные приложения, её основные принципы и особенности. Сложность данного исследования заключается в том, что теоретическая база, посвященная вопросам проектирования интерфейса и формообразования для мобильных медиа, недостаточно сформировалась.

**Актуальность**

В данный момент, во многих ВУЗах, институтах, колледжах сложилась парадоксальная ситуация, когда информационные технологии шагнули далеко вперед, студенты умеют с ними обращаться, но университет не применяет их на практике. Работая над этим проектом, я в первую определил для себя проблему оперативной передачи и обработки информации об учебном процессе, с которой сам сталкивался неоднократно.

К сожалению, не существует единой системы обмена информацией внутри такой среды как образовательное учреждение. Студентам и преподавателям представлен большой выбор средств коммуникации, в том числе социальные сети, чье количество растет с каждым годом. Но фрагментированность этих средств связи, их перенасыщенная функциональность, отсутствие инструментов для узконаправленных задач, делает их неэффективными.

Преподаватели и студенты хотят иметь сервис, который поможет их работе/обучению, и для создания такого сервиса в данный момент существуют все возможности. Уже были предприняты попытки создать продукт, частично выполняющий указанные нами задачи. Но аналогов этому проекту, собирающему в себе и социальную сеть и базу данных, и органайзер не существует. К тому же, на рынке ощутима нехватка качественных русскоязычных приложений, ориентированных на реалии нашей страны, с поддержкой наших ресурсов.

Мобильные приложения год за годом делают стремительные шаги в области проектирования пользовательского опыта. Технологические компании, разработчики программного обеспечения, дизайнеры интерфейсов и постоянно находятся в поиске новых форм и методов в проектировании опыта использования. Одни паттерны поведения сменяют другие, новые идеологии, как например «Материальный дизайн» от компании «Google», привносят не только новый подход к формированию визуального стиля, но и помогают формировать новые привычки в пользовательском поведении, что ведёт к изменению самого сознания рядового пользователя.

По большей части, изучение такого феномена как социальные сети, акцентируется на его сущности – на коммуникативном пространстве социальных сетей, их архитектуре и функционировании. Дизайн социальных сетей практически не являлся предметом значительных самостоятельных исследований.

**Цель исследования**

Обоснование и разработка концепции социальной интрасети образовательного учреждения, необходимой для проектирования конечного продукта на основе принципов и профессиональных подходов современного дизайна.

**Для достижения цели решались следующие задачи:**

1. формирование программы исследования и проектирования в рамках данной магистерской диссертации;
2. исследование основных принципов логической и визуальной организации современных социальных сетей;
3. анализ дизайна мобильных приложений по категориям: электронные календари, органайзеры, клиенты социальных сетей, базы данных;
4. изучение и структурирование хранения, передачи и представления информации в интрасети учреждения высшего образования;
5. исследование проблем проектирования программ в среде мобильных приложений (эргономика, формообразование, компоновка информации);
6. отбор графических и частично-динамических форм для наглядного представления информации (динамическая типографика и инфографика).

**Объект исследования**

Дизайн социальной интрасети учреждения высшего образования.

**Предмет исследования**

Проектирование мобильного приложения для социальной интрасети учреждения высшего образования.

**Теоретической базой** исследования стали труды, посвящённые проектированию программного обеспечения и графического интерфейса пользователя. (Д. Раскин, D. Pacholczyk, В.В. Головач, J. Clark, Дж. Гарретт), особенностям дизайн-практики и роли дизайнера в современном мире (Г.Н. Лола, В.О. Глазычев, А.Н. Кавешникова, О.И. Томсон), формированию образа и визуальному восприятию (Р.Арнхейм, Р.Барт, И.Иттен).

**Концепция**

Социальная интрасеть для мобильных платформ «Сокружество» представляет собой приложения для мобильных устройств, являющихся клиентами интрасети, построенной внутри учебного заведения. Два продукта являются основой цельной системы: приложение для планшетного компьютера преподавателя и приложение для смартфона студента.

Неотъемлемой частью проекта является визуальное воплощение понятия «Сокружество», ставшее элементом визуальной идентификации и главной составляющий интерфейса интрасети, его динамической проработки и функциональности.

В данной магистерской диссертации представлен синтез проработки мультимедийного продукта с точки зрения визуального, графического языка и аналитического подхода к проектированию. Полагаем, он может стать основой для будущих проектов, направленных на создание более эффективной коммуникационной среды в учебных организациях.

**Практическая значимость**

Практическая значимость настоящей работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы при подготовке предложенного и иных мультимедийных продуктов, необходимых для установки коммуникации внутри относительно небольшой целевой аудитории.

Обоснованное с точки зрения структурного моделирования и графического оформления готовое решение может быть реализовано при поддержке со стороны университета с учетом необходимости сформировать соответствую программную составляющую интрасети.

Данная работа состоит из теоретической и практической части исследования. Выводы, сделанные в процессе работы над теоретическим исследованием, легли в основу проекта «Социальная интрасеть для мобильных платформ „Сокружество“»

**ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Во введении** обосновывается актуальность исследования, кратко изложена концепция и сформулированы аспекты исследовательской проблематики, цель, задачи, объект и предмет исследования, его практическая значимость.

**Первая глава** исследования **«Мобильные приложения и коммуникация в виртуальном пространстве. История вопроса, особенности и принципы проектирования»**посвящена месту, которое мобильные приложения занимают в жизни современного человека, и предпосылкам становления данной ситуации. Высокие технологии перестают быть вещами исключительно для интересующихся ими людей. Массовый пользователь использует возможности новых технологий и желает делать это максимально эффективно и просто. Возникает потребность в подробном изучении принципов проектирования мобильных приложений, в поиске новых путей развития технологий и способов взаимодействия с ними. Сознание человека меняется, он становится все сильнее интегрированным в виртуальною, техногенную среду.

В первой главе также раскрыты понятия «социальные сети» и «коммуникативная среда», дан анализ актуальных тенденций и особенностей функционирования данных информационных пространств.

**Вторая глава** **«Проектирование виртуального коммуникативного пространства в учебном заведении»** посвящена анализу структуры известных социальных сетей, изучению коммуникативного пространства университета, перспективам интеграции в него интрасети для мобильных платформ. Во второй главе также приведено описание концепции проекта «Староста», который послужил точкой отсчета для этого исследования. На основе выводов второй главы, строится содержание третьей, в которой описывается непосредственно производство конечного состава подачи

**Третья глава** **Разработка концепции проекта «социальная интрасеть для мобильных платформ „Сокружество“»** посвящена разработке концепции проекта, в ней также уделяется внимание поиску графического языка системы визуальной идентификации. Подробно раскрыто проектированию интерфейса с точки зрения соответствия образу, идеологии «Сокружества» и новым формам интерактивности, которые можно извлечь из динамической айдентики.

В третьей главе так же представлены этапы работы над поиском графического решения.

**В заключении** представлено решение практических задач, подведены итоги работы.