

Интерактивная композиция инфографики достигается, когда графическое представление информации может изменяться в реальном времени за счет оперирования данными пользователем и все могут наблюдать за ходом их изменений.

Практический опыт дизайнеров, работающих в этой области по проектированию различных типов графических средств представления информации, позволил определить ряд следующих условий при дизайне композиции инфографики:

– выразительность. Композиция любой инфографики должна обладать лаконичностью и выразительностью, содержать лишь те элементы, которые необходимы для сообщения зрителю существенной информации. Данное условие достигается если в композиции используется принцип контрастности, создаваемый путем применением контрастных цветов, форм и фактур;

– обобщение и унификация. При разработке композиций различных форм инфографики, дизайнер должен создать композицию, которая будет иметь обобщающий характер, а не наоборот – быть излишне дробной и разобщенной. В дальнейшем, работая над композицией, дизайнер должен помнить, что единство композиции создается если использовать символы и условности, обозначающие одни и те же объекты или явления, т.е. унификацию;

– логичность восприятия. В композиции, как правило, используются несколько важных частей, блоков графических средств, поэтому дизайнер строит композицию структурированную, четкую, легко воспринимающуюся и запоминающуюся, отражающую характер сообщения;

– ассоциации. Средствами дизайн-проектирования графических средств представления информации являются символы и изображения, которые должны представляться зрителю как понятные и узнаваемые образы, основанные на устойчивых и привычных ассоциаций, а также на стереотипных решениях. Очень важно, чтобы оптимальное соотношение сходства и его формальное изображения в графике унификации символов сходных объектов было логически понятно и узнаваемо.

Заключение. Таким образом, в рамках проведенного исследования нами выявлено, что в процессе дизайн-проектирования и использования инфографики в учебном процессе, необходимо учитывать следующие факторы:

- типологическую структуру инфографики: типы и виды;
- основные условия композиционного построения главной базы графического изображения.

Важным моментов для студентов специальности «Дизайн», является грамотно и профессионально решать проблемы, связанные с предоставлением информации по различным темам.

1. Боумен У. Графическое представление информации. – М.: Изд. «Мир», 1971. – 225 с.
2. Что такое инфографика? [электронный ресурс]. Режим доступа: https://spravochnick.ru/informatika/informaciya_i_informacionnye_processy/. Дата доступа: 04.01.2020.

ПРИНЦИПЫ ИНФОРМАЦИОННОГО ДИЗАЙНА М. ФОЭССЛЯЙТНЕРА: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ И ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

*Т.А. Мануйко
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

XXI век характеризуется неуклонным ростом объема информации и обновлением знаний, увеличением коммуникативного пространства. В связи с этим все больше внимания уделяется такому подходу в оформлении информации, который способствует более удобному и эффективному пониманию людьми. Такой отраслью дизайна, которая занимается коммуникацией в простых и ясных формах, является информационный дизайн. Роберт Якобсон в своем исследовании определил информационный дизайн как «отрасль дизайна, практика художественно-технического оформления и представления различной информации с учётом эргономики, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации и некоторых других факторов»[1]. Информационный дизайн представляет информацию таким образом, чтобы людям было легче воспринимать и использовать ее.

Актуальность проблемы определяется сложностью ориентации в современном городском пространстве, насыщенном различной информацией, которая практически вышла из-под контроля человека. Проблеме предоставления информации в городской среде Витебска был посвящен воркшоп для студентов художественно-графического факультета «УНОВИС. Новая утопия», руководителем которого стал австрийский дизайнер, вице-президентом Международного института информационного дизайна Мартин Фозэслийтнер.

Целью работы является раскрытие эффективности использования средств информационного дизайна, разработанных Мартином Фозэслийтнером, в процессе дизайн-проектирования на примере студенческого дизайн-проекта макета проездного документа для железнодорожного транспорта.

Материал и методы. Основными источниками информации стали материалы интернет-изданий, научные труды в области теории информационного дизайна. В процессе работы использовались хронологический, сравнительно-сопоставительный и описательный методы исследования.

Результаты и их обсуждение. Проводя воркшоп со студентами, М. Фозэслийтнер предложил использовать в дизайн-проектировании авторскую концепцию «кофе-эспрессо». Согласно ей информационный дизайн можно сравнить с итальянским эспрессо. Для его приготовления необходимо соблюдать ряд условий: использовать только крепкие бобы, которые олицетворяют содержание; они должны быть хорошо прожаренными, что означает компетентность; добавить столько воды, сколько необходимо, а значит мало; сварить при помощи кофемашины, что делается весьма просто; подать сладким и годным к употреблению, что выражается в эстетике; ощутить вкус от происходящего вокруг, что определяется контекстом.

Также М. Фозэслийтнер считает, что дизайн процесс включает в себя три основных компонента (три бриллианта): исследование, разработку и тестирование. Стадия исследования предусматривает анализ объекта по определенным критериям: место, имя (название), время, категории и иерархия. Такую систему разработал американский графический дизайнер Ричард Сол Вурмен и называл он ее – LATCH (аббревиатура). Согласно его мнению: «Любой дизайн происходит в ситуациях. Любая ситуация – это набор данных. Любые данные могут быть организованы и представлены как минимум в пяти основных измерениях: местоположения, отображаемые на картах; алфавит, как глоссарий или указатель; время, как сроки или последовательности; категории, созданные на основе отличий; иерархии в измеримых цифрах [2]».

Организовав студентов в малые группы, им было предложено исследовать пространство железнодорожного вокзала г. Витебска. В результате были получены сведения, которые учитывались в процессе дизайн-проектирования.

По мнению М. Фозэслийтнера, важной частью процесса исследования объекта проектирования является его фотофиксация. Это способ демонстрирует наше окружение и то, как мы относимся к нему. Также значимой частью исследования является социальное взаимодействие дизайнера с субъектами дизайн процесса. Данный этап осуществляется посредством проведения интервью с потенциальными потребителями продукта. В результате беседы с людьми студентами был сформулирован ряд недостатков по планировке и оформлению вокзала. Высказывая свое мнение, некоторые люди говорили о мрачном впечатлении от интерьера здания, о нехватке ярких акцентов, некоторые об отсутствии запоминающего графического стиля в оформлении. Но в основном все ответы людей сводились к тому, что горожане и туристы часто не в состоянии идентифицировать место своего пребывания в городе, а также в ощущении затруднения при выборе конкретных путей передвижения. На основе проведенного анализа, была выделены две основные проблемы – отсутствие отражения культуры города для его жителей и гостей, а также труднодоступная навигация.

В качестве отправной точки в выборе объекта проектирования Мартин предлагает использовать принцип универсального дизайна, который учитывает все возраста, разные культуры, языковой барьер, ограничения людей, их социальный статус и другие факторы. Концепция универсального дизайна позволила студентам определиться с темой – новый формат и дизайн проездного билета.

В процессе проектирования Мартин предложил использовать аналогию с потерей пса. «Если вы потеряли свою собаку, – считает М. Фозэслийтнер, – может быть три стратегии воссоединения: поиск собаки, предугадывание повадок собаки, представление того, что вы соба-

ка... Представьте что, как, когда, где кем бы вы хотели быть представлены, обработаны, сообщены или переработаны [3]». Студенты попытались представить себя в качестве билета и высказались какими бы они хотели быть – компактным, чтобы их не мяли, информативными, чтобы на них не злились, и привлекательными, чтобы их не выбросили, а оставили на память. На основе полученных представлений, студенты определили, что данный документ будет содержать не только сведения о поездке (время, маршрут, номер поезда и т.д.), но и ссылку на городской портал, с помощью которого каждый желающий сможет получить основную информацию о достопримечательностях и общественных местах города.

В результате разработки нескольких вариантов эскизов, был принято наиболее простое и лаконичное решение с интерактивным элементом – qr-кодом. За основу графического оформления билета были взяты элементы, присущие супрематическому стилю, которые отражают культурное наследие города.

Полученный продукт продемонстрировал использование еще одного принципа в информационном дизайне - “Айсберг”. Его основная идея заключается в скрытии за визуальной формой очень важных компонентов – анализа, понимания, структуры, концепции, систематизации.

На завершающей стадии тестирования был проведен оценочный опрос населения о полученном продукте дизайна, в ходе которого местные жители с энтузиазмом поддержали идею модернизации проездного документа для железнодорожного транспорта.

Заключение. Благодаря предложенной концепции Мартина Фоэссляйтнера, студенты убедились в важности каждого этапа дизайн-проектирования. В результате они создали продукт информационного дизайна, важной составляющей которого стала ясность коммуникации через точное послание от отправителя (дизайнера) и правильное восприятие получателем (пользователем).

1. Jacobson, R. Information design methods and the applications of virtual worlds technology at worlddesign. R. Jacobson // CHI '93: Proceedings of the INTERACT '93, 1993. – 463–464 p.
2. Wurman, R. Information architects. P. Bradford, R. Wurman // Graphis Press Cor/ p, 1996. – 235 p.
3. Information Design Notebook. Martin Foessleitner // Режим доступа: <https://issuu.com/foessleitner/docs/ristretto-roberta-v1>. Дата доступа 03.11.2019.

РАЗВИТИЕ КОНСТРУКТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ РИСУНКУ ПРИ ПОСТРОЕНИИ ИЗОБРАЖЕНИЯ АНАТОМИЧЕСКОГО ТОРСА ЧЕЛОВЕКА

*В.О. Юрдынский
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Рисунок является одной из основных учебных дисциплин в системе художественной подготовки будущего художника-педагога.

Одним из условий успешного усвоения знаний и овладения опытом создания грамотного реалистического рисунка является освоение метода конструктивного подхода, т.е. организация мыслительной деятельности обучающихся как во время наблюдения и анализа изображаемого объекта, так и в процессе его изображения.

Изображение человеческого тела, как наиболее сложного и совершенного объекта для изображения, является одной из сложнейших задач в программе обучения реалистическому искусству и графической подготовке будущего художника-педагога.

Целью данной статьи является анализ конструктивного мышления студентов при восприятии самого объекта и его объемно-пространственного изображения при выполнении рисунка анатомического торса человека.

Материал и методы. В исследовании принимали участие 35 студентов 2 курса специальностей «Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы» и «Дизайн» художественно-графического ВГУ имени П.М. Машерова. Для достижения необходимых результатов и успешного развития основных познавательных процессов использовались