

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ПИКТОГРАММ ДЛЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Шаймарданов Р.А.

студент 5 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Кулененок В.В., канд. пед. наук, доцент

Разработка дизайн-концепции пиктограмм велась на основе основных принципов методологии проектирования, где в основе лежит системный подход и структурный метод анализа, который позволил на основе синтеза различных знаний создать дизайн-проект пиктограмм для общеобразовательной школы. Материалом для данного исследования послужили проект Николая Белкова, спортивные пиктограммы для летней олимпиады 1980 года, а также работы студентов специальности “Дизайн” ВГУ имени П.М. Машерова по дисциплине “Дизайн-проектирование”.

Предпроектный анализ. Пиктограмма (от лат. *pictus* – рисовать и греч. *γράφω* – запись) – знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предметов, явлений на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде [1]. Их главная функция – упростить и ускорить визуальную и смысловую передачу данных человеку, при этом позволяют в ряде случаев не использовать подписи. Главное требование к пиктограммам – быстрое считывания информации на ходу и одинаковое восприятия разными группами людей. Основная задача пиктограмм заключается в наиболее наглядной передаче комплекса информации, интуитивному восприятию и быстрому её усвоению посредством графических образов.

Цель работы – выявить принципы и закономерности разработки пиктограмм для общеобразовательной школы.

Задача – разработать дизайн-проект пиктограмм для общеобразовательной школы.

Проектная установка (дизайн-концепция и дизайн-сценарий). Дизайн-концепция пиктограмм для школы заключается в создании яркого лаконичного графического символа, отражающего реальные или абстрактные мотивы, процессы, действия или явления, которые будут ассоциативно понятными для целевой аудитории.

Дизайн-сценарий – грамотно разработанная система навигации, облегчает ориентацию в пространстве, создает комфортную среду и позволяет управлять потоком посетителей.

Проектное решение. В качестве прототипов нами были исследованы пиктограммы Н. Белкова, который разработал собственную систему пиктограмм. В основу своей системы пиктограмм он положил квадрат, разработал единый модификатор для построения горизонтальных, вертикальных и наклонных линий. Все вертикальные и горизонтальные линии строились параллельно сторонам квадрата, другие имели только один угол наклона -60° . Все круги и сопряжения выполнялись при помощи трех окружностей диаметром 32, 20 и 12 мм. Все пиктограммы имели четкий, легко воспринимаемый силуэт [2].

Таким образом, можно считать, что инструментом для создания пиктограмм являются модульная сетка, модули: круг, сектор, квадрат, треугольник (см. рисунок 1).



Рис. 1. Пиктограммы Николая Белкова

В процессе разработки пиктограмм можно выделить четыре важных принципа:

- ассоциативность предполагает соответствие визуального образа пиктограммы смысловому содержанию обозначаемой категории;
- доступность. Под доступностью пиктограммы принято понимать степень понимания пользователем тематического значения элемента;
- эстетичность. Красивые и эстетически выверенные вещи всегда привлекают людей, поэтому внимание всегда фокусируется на пиктограммах, выполненных на высоком художественном уровне;
- оригинальность пиктограмм – это свежий взгляд на привычные вещи.

На примере дизайн-проектов олимпийских пиктограмм, нами был разработан дизайн-проект пиктограмм для общеобразовательной школы. Инструментом для создания пиктограмм стала разработанная нами модульная сетка с углами $45-90-135^\circ$ и модулями (см. рисунок 2).

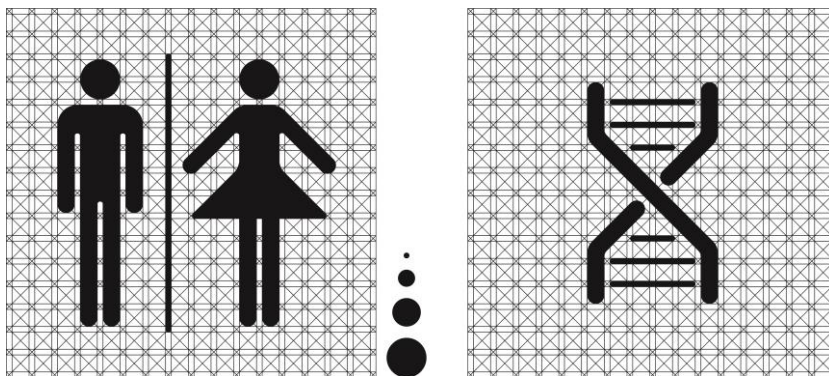


Рис. 2. Построения пиктограмм на модульной сетке

Благодаря методу построения пиктограмм по модульной сетке с использованием четырех радиусов скругления углов, разработанные пиктограммы имеют одинаковые элементы, формирующие единый визуальный стиль (см. рисунок 3).



Рис. 3. Серия пиктограмм для общеобразовательной школы

Закключение. В результате проведенного исследования можно сделать вывод, что пиктограммы – это простое графическое изображение, лаконично иллюстрирующее некий объект или понятие; главная задача пиктограмм заключается в наиболее наглядной передаче комплекса информации и облегчает ориентацию в пространстве.

Методика разработки дизайн-проекта может быть использована на занятиях коммуникативного дизайна по проектированию пиктограмм для различных учреждений.

Литература

1. Пиктограмма. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Пиктограмма>. - Дата доступа: 15.11.2017.
2. Кронид, Г.И. Художник и олимпийская Москва: Альбом / Г.И. Кронид. – М.: Советский художник, 1984. – 62 с.