

# ПИКТОГРАММЫ, КАК СИСТЕМА ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ.

## Создание системы навигации для предметно-пространственной среды.

Информационно-методические материалы для для студентов и преподавателей.

Курсовой проект 2 курса отделения «дизайн»

Преподаватель Ханнанова Т М

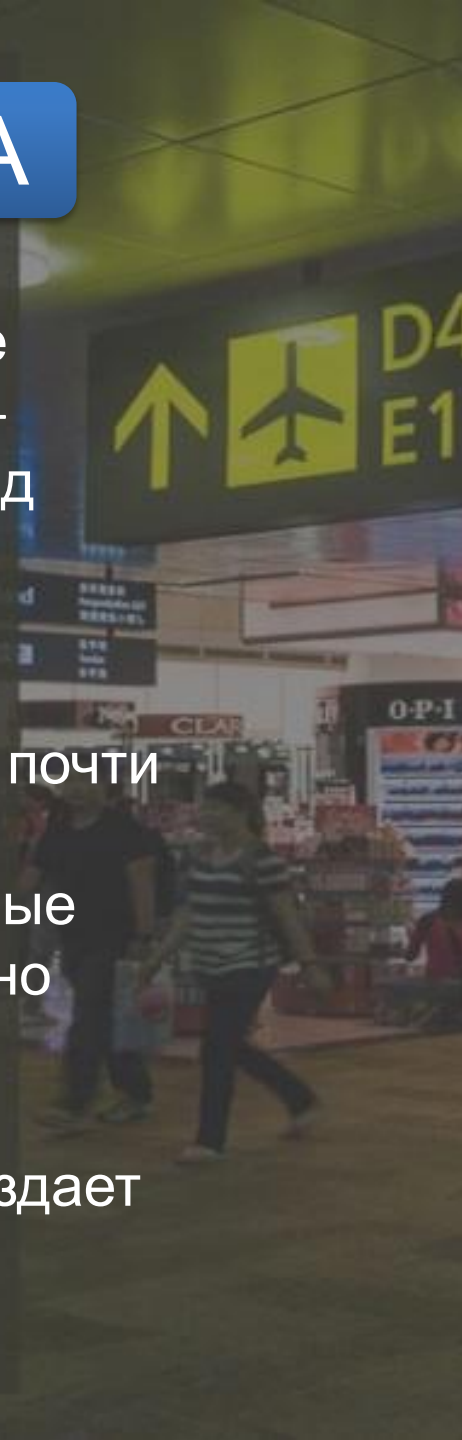
Работы студентов Нижегородского художественного училища

2015 год



# АКТУАЛЬНОСТЬ ВОПРОСА

- Универсальный язык ориентирования крайне важен для города и любой другой предметно-пространственной среды. Современный город фактически лишен средовых ориентиров, он нуждается в навигации как в посреднике взаимодействия человека со средой.
- Без навигации восприятие среды становится почти невозможным, а город превращается в труднодоступный лабиринт. Приезжая в разные города, порой бывает совершенно невозможно понять, куда идти и что делать.
- Поэтому хорошая концепция языка города открывает для него массу возможностей – создает новые точки притяжения, обозначает туристические маршруты и т.д.





# ЦЕЛИ:

Разработать систему визуальных коммуникаций (пиктограмм) с последующим их практическим применением в различной предметно-пространственной среде.

# ЗАДАЧИ

- Разработка концепции дизайн-проекта навигации в предметно-пространственной среде для правильной, понятной, современной и креативной организации пространства как внутри, так и снаружи зданий, сооружений.
- Творческая задача дизайнера состоит в том, чтобы спроектировать систему навигации для конкретной среды, а не просто набор разрозненных табличек.
- Уникальный индивидуальный дизайн-проект навигации призван создать "узнаваемое имя" объекта, значительно повысить его уровень и статус.





- Элементов навигации, спроектированных как объект графического или предметного дизайна с учетом средовых особенностей, очень мало. Они появляются крайне редко, точечно, а в городской навигации и вовсе отсутствуют.
- Город с нами разговаривает на языке ориентирования. Как в любом языке, у него есть свой алфавит, свои знаки.
- Язык города включает в себя навигацию, информационные носители, рекламу и т.п. Хороший дизайн языка города открывает для человека массу возможностей.

# КРЕМЛЬ KREMLIN

1

Вход в Кремль  
Entrance to Kremlin

Александровский сад  
Alexander Garden

2



Храм Христа Спасителя  
Christ the Saviour Cathedral



- Библиотека им. Ленина  
Biblioteka Imeni Lenina
- Арбатская  
Arbatskaya
- Александровский сад  
Aleksandrovsky Sad
- Боровицкая  
Borovitskaya

минут пешком *Approximately 5 minutes walk*



Собор Казанской Иконы Божьей Матери  
Cathedral of the Theotokos Icon of Kazan



Музей Отечественной войны 1812 года  
War of 1812 Museum



Музей Археологии Москвы  
Moscow Museum of Archaeology



Гостиница «Москва»  
Hotel Moscow



Государственный Исторический музей  
State Historical Museum

Манежная площадь  
Manezhnaya Ploshchad



Торговый центр «Охотный ряд»  
Okhotniy Ryad Shopping Mall



Центральный Манеж  
Central Manege

Ул. Охотный Ряд  
Ul. Okhotniy Ryad

Моховая улица  
Mokhovaya Ulitsa

4

1



Основные инструменты, которые мы можем использовать в нашей работе – это символы, пиктограммы, цветовое кодирование и смешанные решения. Символы являются наиболее эффективным инструментом придания какому-либо объекту определенных признаков в целях его выделения в среде.





- Необходимо учитывать, что системы ориентирования влияют на городскую среду, система навигации может как обогатить среду, так и привнести некоторый хаос. При проектировании систем навигации надо учитывать исторический, средовой и функциональный контекст, в котором находится проектируемый объект.

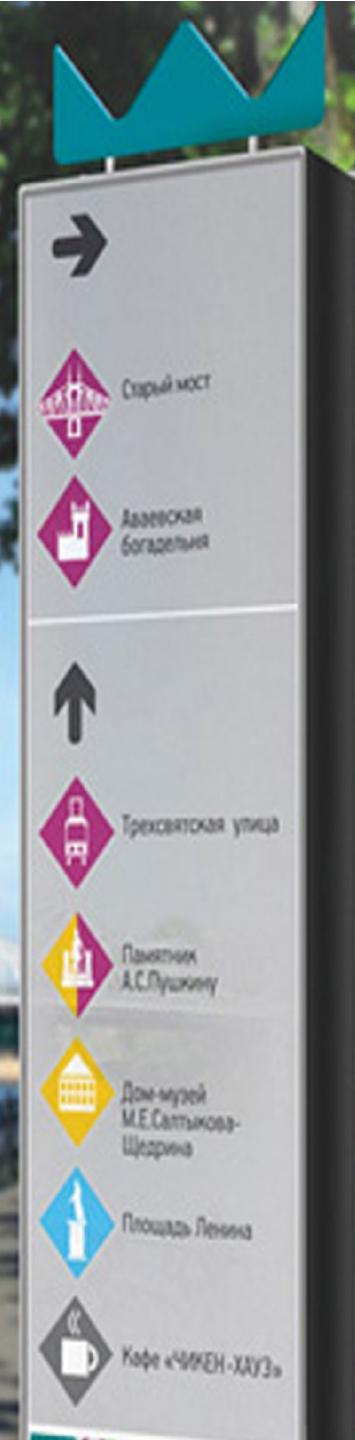




При создании информационных носителей следует определить стиль

предметно-пространственной среды, или создавать новый стиль.

В числе важнейших критериев средообразования стоит композиционная целостность, когда каждый элемент отражает свойства или часть свойств целого, отвечает требованиям ограниченности, связанности и компактности, которые помогают выделить объект из окружения.

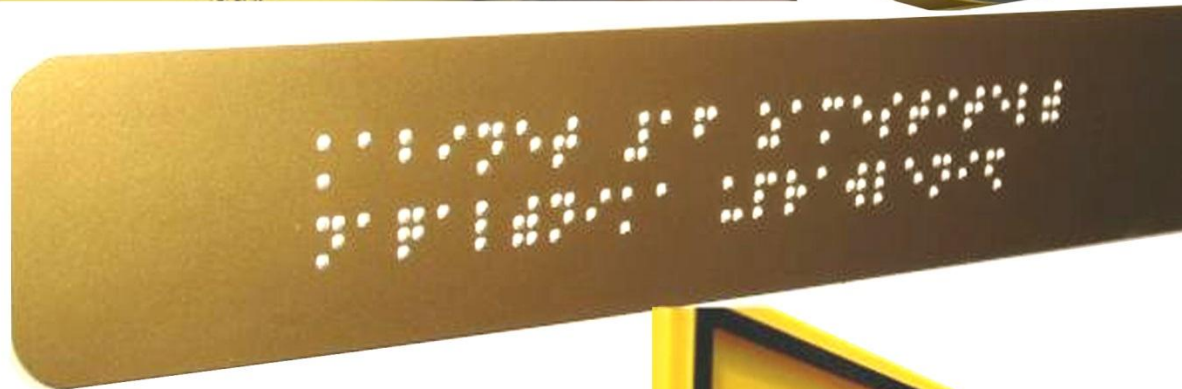


- Туристическая айдентика  
Твери



- Среда должна быть комфортной, доступной, эстетически привлекательной и предназначенной для всех групп пользователей.

- Условно мы привыкли называть такую среду «безбарьерной».



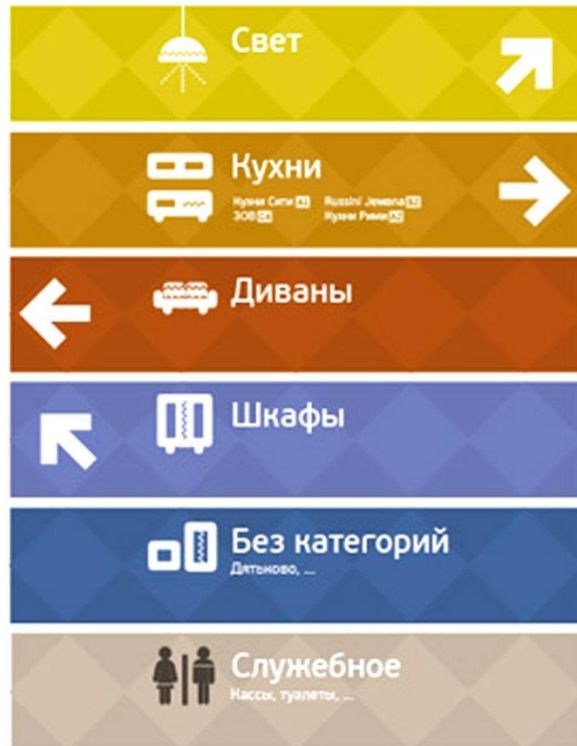




- Основная цель визуальной графики и средств визуальных коммуникаций – не только привлечь внимание зрителя. Информативные средовые элементы способны и созданы для того, чтобы структурировать жизнедеятельность человека, а также приносить удобство и комфорт.

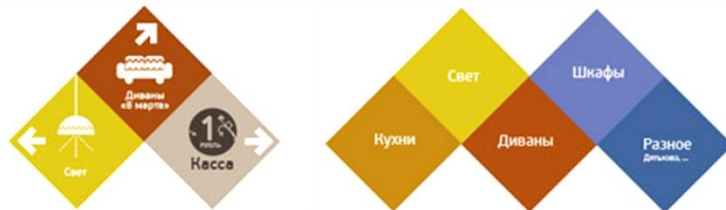


## Подвесные указатели, пиктограммы разделов



Напольные наклейки

Цветовое кодирование



Службные пиктограммы



- Визуальная коммуникация объединяет в себе речь, образы, письменный язык, с целью создания сообщений, которые обеспечат аудиторию необходимой информацией.
- Будучи выполненными должным образом, работы графического дизайнера информируют, инструктируют, побуждают и убеждают. В этом случае графический дизайнер является своего рода переводчиком.
- Знаки и символы помогают дизайнерам доносить до зрителя необходимую информацию, являются одним из самых эффективных средств коммуникации.



Our commitment to building and maintaining a diverse and inclusive culture is part of TETRA's heritage. We recognize that diversity brings business benefits. Taking account of different points of view, experience, backgrounds and cognitive engagement.



# АНАЛОГИ

В СССР был опыт разработки ориентирующих знаков к олимпиаде 1980



Кстати, эта работа получила золотую медаль биеннале графического дизайна в Брно.





Аналог системы — туристическая навигация для авто-  
дорог, brown signs. Brown signs появились во Франции в  
начале 80-х годов XX века, откуда перешли и в  
Великобританию.



Archer Castle  
10 miles

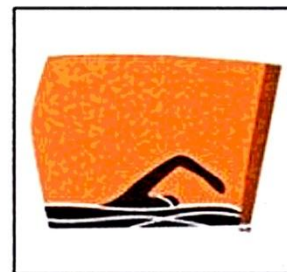
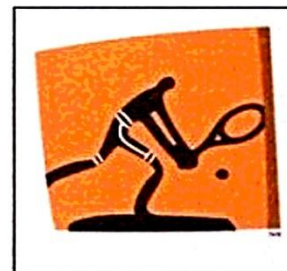




Фирменный стиль олимпиады в Мексике-1968  
Разработан на основании языка иероглифов индейцев майи.

# Афины -2004

Фирменный стиль основан на древнегреческом декоративном искусстве



# Этапы создания дизайн-проекта

1. Провести предпроектный анализ визуально-коммуникативной среды, определить количество и содержание необходимой информации.
2. Разработать дизайн-концепцию и методически обосновать ее.
3. Создать эскизный проект
4. Определить количество пиктограмм, исходя из важности этих объектов при организации пространства.
5. Разработать цвето-графические варианты.
6. Выбрать стилистику проекта.
7. Выбрать основной вариант и профессионально графически исполнить его.
8. Защитить свою работу на итоговом просмотре.

# Работы студентов 2 курса отделения «Дизайн»



разработка логотипа и системы пиктограмм  
горнолыжного курорта

## Шайга



Система пиктограмм для магазина

# САДОВОД



# Система пиктограмм для туристического маршрута



Потапова Екатерина 2 курс  
Дизайн

Система пиктограмм для пляжного отдыха

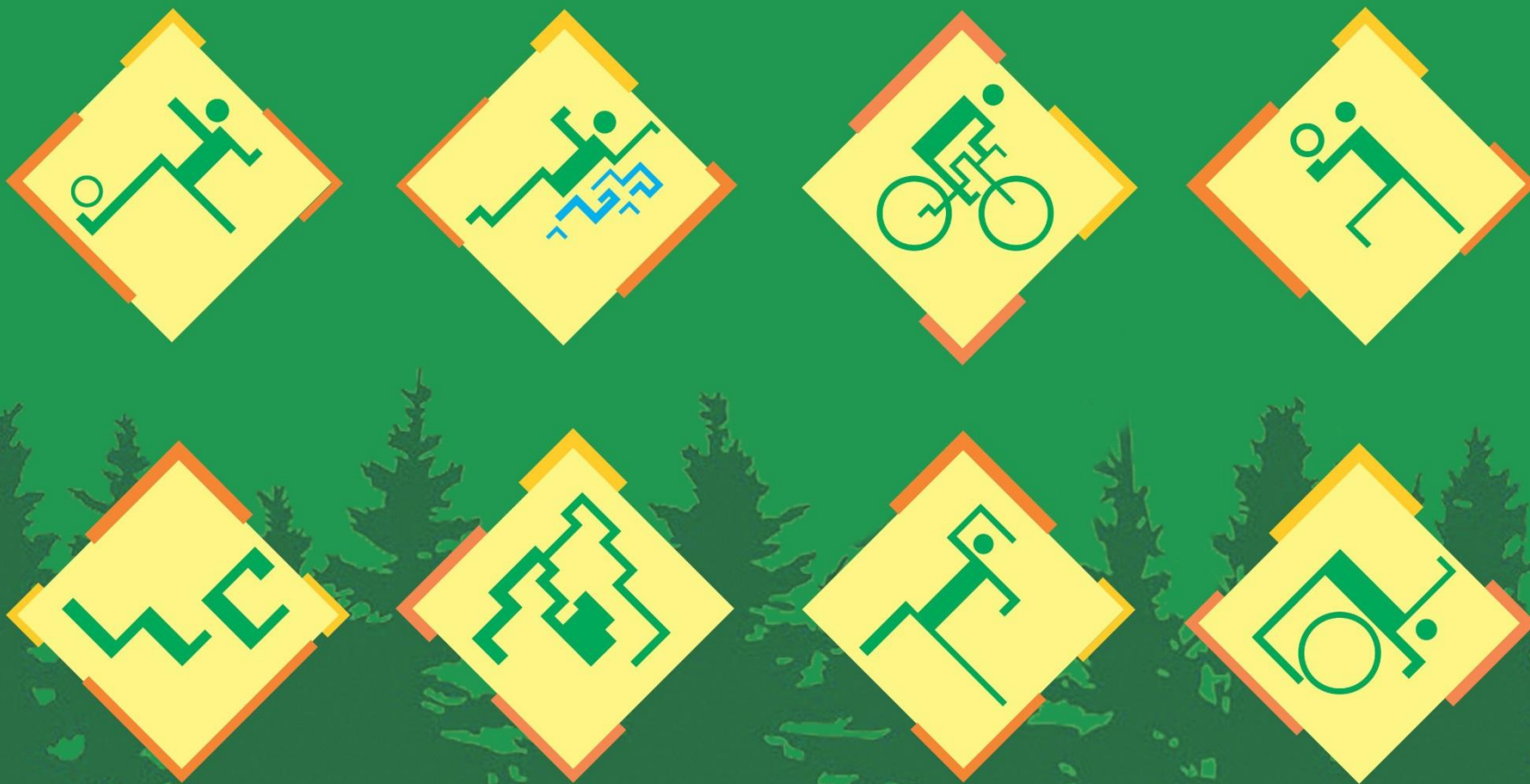
курорта

# СОЛНЕЧНЫЙ





# СИСТЕМА ПИКТОГРАММ ДЛЯ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЦЕНТРА



# Пиктограммы для парка культуры и отдыха

Хамин Иван 2 курс Дизайн



Информационно - методические материалы разработала  
преподаватель

Нижегородского художественного училища Ханнанова Т М

Использованы работы студентов 2 курса отделения  
«дизайн»

художественного училища

Ерофеевой Е

Комиссаровой А

Потаповой Е

Семисаловой Д

Сурковой Е

Хамина И

2015 год