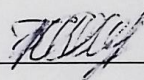


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)
Кафедра дизайна технической и компьютерной графики

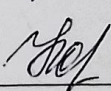
КУРСОВОЙ ПРОЕКТ
ДИЗАЙН-ПРОЕКТ СИСТЕМЫ ОРИЕНТИРОВАНИЯ ПАРКА
«ЧИСТЯКОВСКАЯ РОЩА»

Работу выполнила _____  _____ С.Д.Брага

Факультет архитектуры и дизайна

Направление 54.03.01 «Дизайн»

Научный руководитель
доцент _____  _____ В.В.Мирошников

Нормоконтролер
ст. преподаватель _____  _____ М.С.Кучеренко

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. Анализ предпроектной ситуации	6
1.1.Основные понятия информационного дизайна	7
1.2.Анализ существующих систем навигации парков	10
2. Практическая часть. Дизайн-проект системы ориентирования парка «Чистяковская роща».....	15
2.1.Разработка концепции системы навигации парка	18
2.2.Разработка основных элементов навигации	22
Заключение	28
Список использованных источников	29
Приложения	31

Введение

Краснодар – один из самых зеленых городов на юге России. И в центре, и на окраинах палитру городского пейзажа оживляют яркие краски многочисленных цветников и бульваров, скверов и парков. Парк «Чистяковская роща» – один из старейших, и вместе с тем самый молодой парк Краснодара. История парка начинается с 1900 года, когда городской голова Гавриил Чистяков предложил посадить рощу, которой впоследствии и было присвоено его имя. После масштабной реконструкции малость «одичавшая» Чистяковская роща превратилась в современный ландшафтный парк с аллеями и фонтанами. Рощу стилизовали в духе старинных русских традиций, применив при этом экологически чистые материалы. Здесь на территории в восемь гектаров обустроен самый большой в Краснодаре детский городок, установлены аттракционы для детей и взрослых, в том числе и единственный в городе «Веревочный парк» с тремя маршрутами разной сложности: детским, семейным и экстремальным. В парке царит романтическая и спокойная атмосфера. Молодоженам особенно понравилась «Свадебная аллея», на которой жених и невеста могут заложить свадебную плитку со своими именами, как символ крепкого фундамента своих отношений. На территории парка установлено несколько памятников воинам Великой Отечественной войны, расположена Краснодарская станция юннатов. Также здесь работают кафе, открытая эстрада и «кинотеатр на траве», а по выходным в роще действует книжный рынок.

Изучаемая тема *актуальна* по причине того, что в настоящее время многие российские парки лишены поддержки и совсем не развиваются. Отсутствует навигация в парках, а значит, нет даже минимальной коммуникации с посетителем. В таком парке люди не могут найти то, что их интересует, есть опасность, что дети потеряются. От этого возникают раздражение, гнев, страх, вместо чувства комфорта в эстетичном месте. Навигационная и информационная инфраструктура – это язык, на котором

город говорит с жителями и гостями. Навигация открывает городу новые возможности: создает дополнительные точки притяжения, обозначает туристические маршруты, располагает к себе и вызывает доверие. В парках собираются, чтобы спокойно провести время вдали от городской суеты, это позволяет использовать в навигации неформальную дружескую интонацию.

Проблема ориентирования – одна из основных проблем восприятия пространства. Основополагающими в процессе «прочтения» предметно-пространственного окружения принято считать крупные средовые ориентиры: ландшафтные (природные) и архитектурные (рукотворные). Они не только обеспечивают возможность эффективного ориентирования в пространстве, но и выполняют средоформирующую функцию. Современные тенденции превращают системы навигации в значимые пластические акценты в среде. Они становятся своего рода арт-объектами, объединяя информационную составляющую, цвет, светодизайн и дизайн оборудования, являясь органичной частью современных предметно-пространственных комплексов.

Новизна. Визуальное ориентирование в парках может не только информировать, но и выполнять различные социальные функции. Рационализирующая функция проявляется в целесообразности использования определенных материалов, а также в удобстве прочтения и просмотра объектов навигации. Благодаря новым подходам реализуется гуманизирующая функция, навигация помогает людям находить общий язык между собой (дизайн способствует коммуникации) и объектами в парке (аттракционы, площадки, кафе, беседки, аллеи и т.д.).

Цель исследования. Разработать дизайн-проект системы навигации парка «Чистяковская роща», который будет не только обеспечивать возможность эффективного ориентирования в пространстве, но и выполнять средоформирующую функцию.

Задачи, сформулированные в процессе выполнения курсовой работы:

– анализ предпроектной ситуации;

– исследование аналогов систем ориентирования в парках, обобщение сведений;

– этап планировки размещения в среде, нахождение точек функционального размещения с целью создания логически развивающейся системы подсказок, расположенных там, где они необходимы и не перегружены лишней информацией;

– определение видов указателей, необходимых в данном месте и в данное время согласно схемам функционального размещения и распределения и перераспределения пользователей систем навигации;

– выбор систем кадрирования (буквенная, цифровая, цветовая) системы пиктограмм и шрифтов и их эффективное сочетание на указателях различных видов;

– разработка концепции;

– проектирование систем навигации;

– разработка демонстрационных планшетов.

Объект исследования – «Чистяковская роща».

Предмет исследования – процесс разработки визуальной системы навигации в парке.

В ходе работы использовались такие методы *исследования*, как:

– теоретические – анализ предпроектной ситуации, исследование и синтез конкурентных аналогов;

– эмпирические – сравнение, самооценка.

Практическая значимость состоит в том, что данный дизайн-проект системы ориентирования парка обеспечит возможность не только эффективного ориентирования в пространстве, но и выполнит средоформирующую функцию.

Структура курсового проекта состоит из практической и теоретической частей. В теоретическую часть входит введение; две главы; заключение и приложения. В практическую часть – один демонстрационный планшет, на котором представлено проектное предложения по исследуемой

теме; оригинал-макет книжного издания; CD-диск с информацией о курсовом проекте в цифровом варианте.

1 Анализ предпроектной ситуации.

Чистяковская роща – крупный парк в центре Краснодара, является одним из старейших городских парков (Заложен в 1900 году). В 2009 году признан лучшим парком развлечений в России с количеством посетителей от 250 до 500 тыс. человек. Обновленный, современный облик роща имеет уже 7 лет, так как последняя реконструкция была проведена в далеком 2008 году. Что касается размеров, роща довольно-таки просторная. Площадь полезного пространства занимает около 36 гектаров .

По всему парку нет ни одного метра пространства, которое бы не выполняло какую-то функцию и не считалось самостоятельной ландшафтной единицей. В то же время в Чистяковской роще все взаимосвязано и прекрасно работает на то, чтобы оставить у прибывших гостей самые приятные впечатления (множество аттракционов, аллеи для игры в теннис и подвижных спортивных развлечений, детское кафе, фонтаны с подсветкой, которая включается в ночное время, и многое другое), чего не скажешь насчет визуальной навигации в парке.

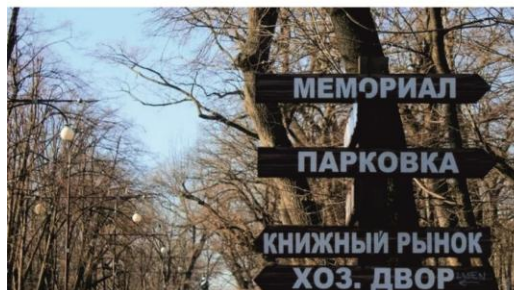
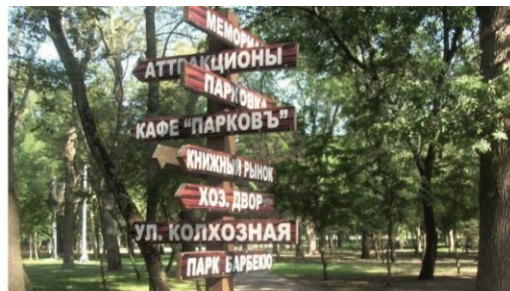


Рисунок 1 – навигация в парке «Чистяковская роща»

Основное средство навигации на озелененных территориях – карта, с ее помощью можно показать масштаб территории, рассказать о всех услугах и помочь не заблудиться, что особенно важно в лесопарках. Средства визуальной коммуникации – важный элемент городской среды и составляющая культурного ландшафта. Современные тенденции превращают системы навигации в значимые пластические акценты в городской среде, мощную суперграфику на фасадах и в интерьерах.

1.1 Основные понятия информационного дизайна

С информационным дизайном, так или иначе, сталкивался каждый. Презентации, мультимедийные и печатные издания, графические иллюстрации учебников, диаграммы, схемы, чертежи, сайты и многое другое – всё это является продуктами инфодизайна. Его название, терминология и специфика известны единицам, но результатом – пользуются миллионы. Надежно войдя в жизнь каждого из нас, он существенно упрощает процессы восприятия и понимания, делая некоторые сложные вещи более доступными

и легкими. Информационный дизайн (дизайн мультимедийного продукта или медиадизайн), в широком понимании, подразумевает под собой одну из наиболее развивающихся отраслей представления и художественно-технического оформления информационных данных, где учитывается: эргономика работы с источниками и сервисами; функциональность возможностей представления; эстетика визуальных форм; психология восприятия и пр.

Основная задача информационного дизайна состоит в донесении до пользователя (читателя, зрителя и т.д.) наибольшего объема информации в течение наименьшего времени. Для достижения этих целей используются различные приемы, позволяющие структурировать данные (упорядочить по алфавиту, хронологии, географическому положению, иерархии) и ориентировать их на преобладающую аудиторию (в соответствии с возрастом, уровнем знаний, положением и др.). В работе информационного дизайнера не существует мелочей. Положение элемента на странице, его яркость, масштаб и прорисовка имеют для него принципиальное значение.

Термин «информационный дизайн» не получил общепринятого употребления в России в отличие от понятия «инфографика». К последней относят не только визуальное представление информации в газетах, журналах, книгах, прочих печатных и электронных изданиях, но и перевод числовых данных в графический вид. Зарубежные авторы рассматривают и инфографику, и визуализацию данных в качестве составных частей информационного дизайна. Информационный дизайн как вид междисциплинарной проектно-художественной деятельности, направленной на создание связей и для передачи информационных сообщений при помощи визуальных графических средств, интегрирует естественно-научные, технические и гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление. Он включает в себя аналитические исследования, планирование, представление и понимание сообщений, их содержания, языка и формы.

Действительно, форма информационного послания представляется важнейшей компонентой этого вида деятельности.

Происхождение информационного дизайна настолько древнее, как сама история человечества. Его корни – в науке, образовании, инженерии, архитектуре и графическом дизайне. Инфографика, являясь неотъемлемой частью дизайна, визуально представляет и интерпретирует вербальные сообщения, улучшая их коммуникационные возможности. Замена слова на изображение значительно ускоряет процесс приема и обработки данных, их восприятия и опознания. В итоге, можно определить инфографику как область коммуникативного дизайна, в основе которой лежит графическое представление информации, связей, числовых данных и знаний.

Основной целью информационного дизайна является ясность коммуникации: сообщение должно не только быть точно передано отправителем, но и правильно понято получателем. Информационный дизайн строится на функциональных и эстетических принципах.

К функциональным принципам можно отнести:

- облегчение понимания и обучения;
- чёткая структура сообщения;
- ясность;
- простота;
- единство элементов сообщения;
- обеспечение высокого качества сообщения;
- уменьшение стоимости.

К эстетическим принципам относятся:

- гармония и пропорциональность.

Информационный дизайн находит применение в различных областях деятельности, таких как:

- информационные материалы (в любом виде) и формы для получения информации;
- внутренний документооборот предприятия;

– указатели и организация среды для ориентации в пространстве.

1.2 Анализ существующих систем навигации парков

С момента своего появления в начале XX в. дизайн занят гармонизацией среды обитания человека, притом во все возрастающих масштабах. В крупных городах дизайнеры сегодня все чаще решают вопросы взаимодействия человека и городской среды, в том числе на визуальном уровне. Инструментами визуальных коммуникаций выступают средства передачи информации, такие как знаки, рисунки, текстовые блоки, типографики, интерактивные элементы, образы, инфографика, навигация. Как показывает практика, продукты дизайна способны быть одним из самых эффективных и общепонятных способов общения с широкой аудиторией. Значение графического дизайна для современной цивилизации велико. Уже не раз на практике доказывалось, что визуально человек воспринимает информацию изображений на совершенно ином, подсознательном уровне, нежели в случае с текстом или речью. Сегодня графический дизайн, с одной стороны, решает задачи по гармонизации окружающей среды в соответствии с законами восприятия. А с другой стороны – выполняет функцию отбора и структурирования информации, а затем преобразовывает ее в визуальные сигналы, которые воспринимаются и интерпретируются получателем однозначно или максимально близко к заданным значениям. Навигация может не только информировать, но и выполнять различные социальные функции. Рационализирующая функция проявляется в целесообразности использования определенных материалов, а также в удобстве прочтения и просмотра объектов навигации. Здесь подразумевается размер шрифта, объектов изображений, понятность этих форм, удобство восприятия. Материал для изготовления элементов для внешней среды должен отвечать экологической функции, быть экологичным, пригодным для использования в различных климатических условиях. Созидательная функция также

проявляется в создании графических элементов навигации, реализацией принципиально новых дизайнерских идей, образов и форм для представления информации. Благодаря новым подходам реализуется гуманизирующая функция, навигация помогает людям находить общий язык между собой (дизайн способствует коммуникации) и объектами в парке (аттракционы, площадки, кафе, беседки и т. д.). При создании внешнего облика графических элементов учитывается их эстетическая функция: образы не должны отталкивать, а наоборот, должны нести положительное восприятие информации, формируя при этом элементы, воспринимая которые, думаешь только о графическом образе. И использование 499 в проектировании общеизвестных знаков и символов помогает интуитивному восприятию информации. Парк представляет собой большую озелененную территорию с множеством аллей, беседок и фонтанов, предназначенную для отдыха. Чтобы посетители смогли быстро сориентироваться на новом месте и получить полную информацию об объектах инфраструктуры, устанавливается система навигации. Специфика навигации для парков заключается в том, что все её элементы устанавливаются на открытом воздухе. Именно поэтому для их изготовления следует использовать материалы, устойчивые к различным погодным факторам. В ином случае после первого снегопада или жарких выходных вывески, указатели и другие информационные конструкции могут принять не самый привлекательный вид.

Навигация для парка должна органично вписываться в его общее оформление. Для обеспечения удобства ориентирования на территории необходимо создание целостной системы информации и навигации, включающей в себя всевозможные приемы указания местоположения объектов (указатели, обозначения основного маршрута движения на пешеходных покрытиях), предоставления исчерпывающей информации о них (стойки информации, интерактивные информационные стенды, QR-коды), а также организацию экскурсионных программ для разных групп посетителей (детских и школьных групп, студентов и взрослых).

Отдельным пунктом этой системы являются тактильные таблички, знаки и мнемосхемы для слабовидящих и незрячих людей, специальные информационные терминалы, предупреждающие знаки, знаки доступности и системы вызова помощника для маломобильных граждан. Необходимо использование тактильной плитки и контрастной маркировки, предоставляющей информацию о наличии препятствий и направлении движения, установка информационных индукционных систем для слабослышащих и систем тифлокомментирования для слабовидящих в зонах проведения лекций и кинопоказов.

В качестве примера рассмотрим парк им. Горького в городе Москва. Парк стал модным столичным местом – ежедневно его посещают тысячи человек. Здесь выделены зоны для отдыха, работы, игр на свежем воздухе, занятий спортом, танцами, появились новые кафе и продуманная программа мероприятий. Разносторонней парковой активности требовалась единая и универсальная, но нескучная «упаковка». Парк получил, на первый взгляд, сдержанный стиль, построенный на строгой и красивой типографике. Необходимую долю веселья и беззаботности ему придает тонкая, не сразу заметная глазу игра – небольшие символы, скрытые в словах и связанные с их значением. Для каждого слова или фразы, которые нужны парку в текущем оформлении, придумана своя метафора. Такой дизайн интуитивно понятен и позволяет посетителям парка легко ориентироваться. Парк Горького – самый любимый у москвичей: 32% жителей столицы именно туда ходят чаще всего. И до, и после изменений 24% москвичей были в парке. 18% обновленный парк нравится больше: он «стал лучше, облагородился», в нем «все выглядит современно», «отношение к людям и к человеку стало лучше». 4% больше нравился парк до реконструкции – эти люди скучают по аттракционам. Монументальное сооружение высотой 24 метра с пропилями, циркумференциями и металлической оградой (ковка, литье) в каменных столбах является главным входом в парк; оно тоже может расцениваться как элемент создания визуальных коммуникаций посетителя с парком, так как

позволяет почувствовать значимость парка, помогает ориентироваться в нем, выполняя организующую функцию. По всему парку установлены таблички, графический дизайн которых своим видом напоминает электронные сообщения («зона, свободная от табака и алкоголя» – возле детской площадки, табличка с необходимыми телефонами, «спасибо, что не уносите пуфы и шезлонги с этой поляны»). Это создает впечатление, что 500 парк разговаривает» со своими посетителями, подсказывает. Такие элементы привлекают внимание, информируют в нужный момент и интуитивно понятны каждому. В парке оборудована комфортная среда визуальной коммуникации с детьми. Например: Monstrum – датское бюро, специализирующееся на детских постройках. Детские площадки этой компании отличаются не только оригинальным дизайном, но и повышенными требованиями к безопасности и экологичности. Это первая подобная площадка в России. Она уникальна тем, что дети заранее не знают, как ими пользоваться: сначала они должны исследовать пространство. Здесь находятся сразу несколько интригующих объектов: затонувший корабль, одинокий маяк, осьминог и прочие замысловатые и мистические фигуры. Monstrum использует мягкую подсветку, что делает площадку эффектной вечером, когда включают освещение. В сказочном домике рядом с Фонтанной площадью живут Мудрая Сова, Кролик и Кошка. Маленькие гости Парка могут внимательно рассмотреть все происходящее внутри и с помощью специального механизма оживить декорацию, а каждый вечер вокруг домика зажигаются волшебные фонари. Вскоре рядом с домиком появится почтовый ящик Мудрой Совы – каждый ребенок сможет написать письмо, пожелать Сове что-то хорошее или задать вопрос, чтобы в скором времени получить ответ. Такая коммуникация позволяет детям развиваться, исследовать пространство, общаться с другими детьми как в детских площадках monstrum. Благодаря такому элементу, как «почтовый ящик Мудрой Совы», парк общается с детьми и в игровой форме позволяет ребенку узнать новое. В парке также расположено большое количество

беседок, лавочек, скамеек и других комфортных мест для удобства посетителей. Благодаря дизайну навигации все эти объекты становятся видны посетителю. Пространство парка приобретает настолько коммуникативный образ, что посетитель легко ориентируется, дизайн предостерегает в случае опасности и создает «нескучную» атмосферу. Объекты дизайна сами подсказывают, как организовать время с пользой, отдыхом и удовольствием в парке.



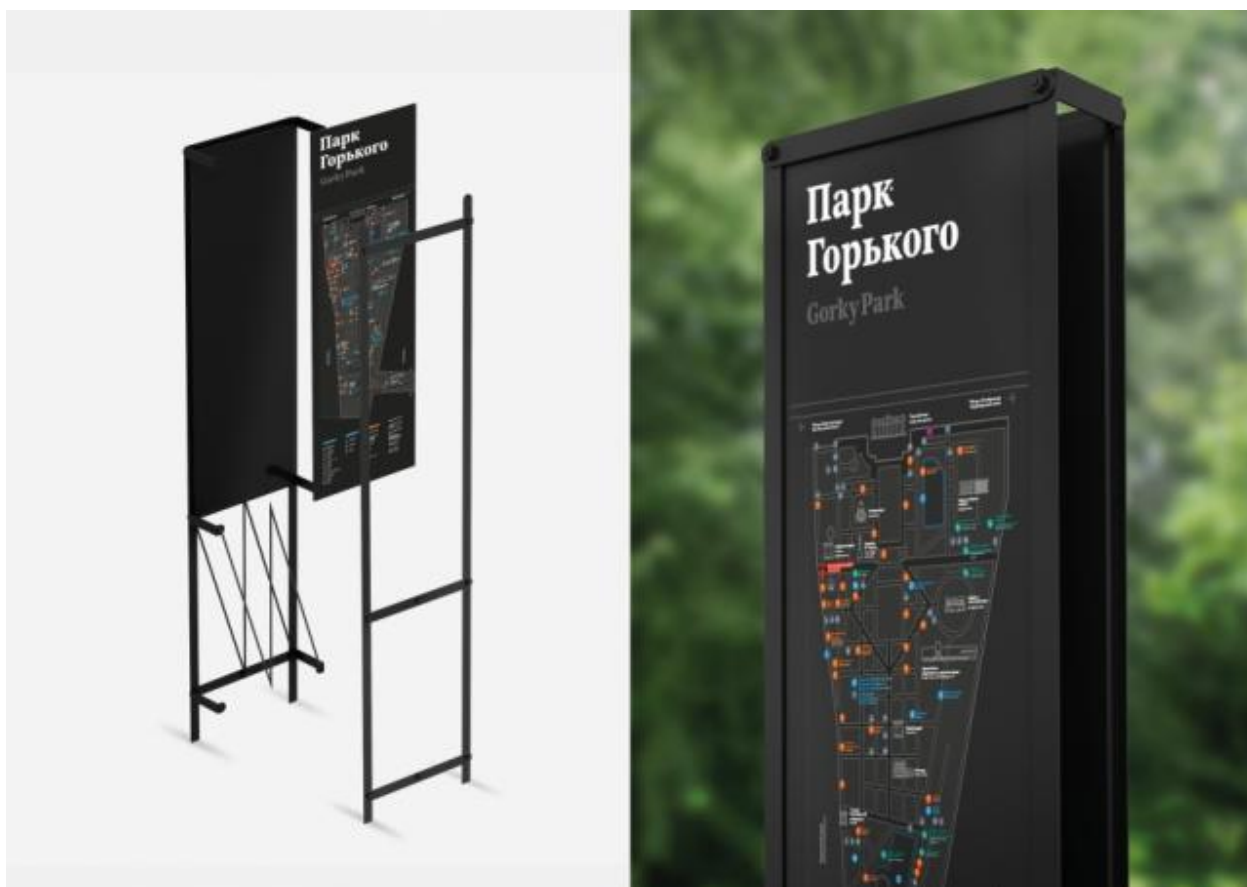


Рисунок 2 – Навигация в парке Горького

2 Дизайн проект навигации парка

Проектирование визуальных систем навигации включает:

- предпроектный анализ ситуации, потребностей пользователей в информации и среды в доразвитии;
- этап планировки размещения в архитектурной среде, функциональное зонирование, нахождение точек функционального размещения с целью создания логически развивающейся системы подсказок, расположенных там, где они необходимы и не перегружены лишней информацией;
- определение видов указателей, необходимых в данном месте и в данное время согласно схемам функционального размещения и распределения и перераспределения пользователей систем навигации (пешеходов, пассажиров, посетителей);

- выбор систем кадрирования (буквенная, цифровая, цветовая) и системы пиктограмм и шрифтов и их эффективное сочетание на указателях различных видов;

- выработку пластической концепции системы;

- проектирование систем навигации.

Система визуальной навигации облегчает человеку процесс нахождения нужного ему кабинета, этажа или крыла здания, ведь в гипермаркетах, офисах или парках порой трудно ориентироваться без карты. В этом помогают системы визуальной навигации, представляющие собой логичные и понятные знаки, показывающие в какую сторону надо идти, чтобы попасть именно туда, куда нужно. Выделяются следующие типы визуальной навигации:

- объемные буквы, как светящиеся, так и нет;

- дверные таблички, которые бывают гравированными, двухсторонними, металлическими, пластиковыми и модульными, то есть позволяющими заменять на них информацию своими силами;

- мониторы, экраны и табло, показывающие нужную информацию и указывающие путь;

- графические знаки, которые показывают местонахождение ключевых точек;

- напольные навигаторы – известные всем стрелки на подставке, а также стенды с информацией, содержащие карту и обозначение местонахождения человека в крупных сетевых магазинах;

- настенные или подвесные указатели.

Шрифты являются частью общественного пространства и архитектуры. Они меняют визуальное пространство, облегчают или усложняют перемещение на территории.

Утилитарные требования и технологии накладывают определенные ограничения на выбор гарнитуры. Гротеск, слабоконтрастные гарнитуры,

гуманистические брусковые шрифты и некоторые виды антиквы используется чаще, чем декоративные, акцидентные и шрифты старого стиля.

Подбор шрифта определяется типом информации, носителем, местом использования, аудиторией зрителей и технологией изготовления.

Нестандартные типы навигации часто используют характер пространства и редко тиражируются в других местах. К ним относится напольная навигация, указания на архитектурных элементах и партизанская навигация. Классические навигационные шрифты могут потребовать небольшой коррекции. Если надпись производится методом экструзии, следует уделить внимание толщине стемов и соединительных штрихов, внутрибуквенным просветам и характеру засечек в антикве.

Материал может создать дополнительные наплывы на литерах, поэтому надо предусмотреть щедрый трекинг.

Существующие навигационные шрифты (Helvetica, Meta, DIN, Frutiger) выполняют поставленные перед ними задачи и могут не сработать в других условиях. В некотором смысле, не существует идеального навигационного шрифта, способного одинаково хорошо работать при всех технологиях. Нередко шрифт разрабатывается для конкретного проекта.

Хороший шрифт определяется двумя параметрами: различимостью (способностью распознать символ) и удобочитаемостью (способностью прочесть надпись, легенду, список). В этом смысле геометрические шрифты проигрывают, потому что сложно различить круглые знаки. Шрифты с высоким контрастом прописных и строчных редко работают, потому что приходится делать большой интерлиньяж. В списках это особенно заметно. Такие шрифты занимают много места по вертикали. Современные навигационные шрифты часто проектируются с хорошей открытостью литер. Это имеет большое значение в мелком кегле, позволяя лучше распознать буквы.

При выборе шрифта следует обратить внимание на наличие полужирного, наклонного и курсивного начертаний. Они используются

в качестве подстрочника в мультязычной навигации. Курсив предпочтительней наклонного из-за больших различий с прямым начертанием. Допустимо комбинировать полужирное и светлое начертания при отсутствии курсива.

1.2 Разработка концепции системы навигации парка

В ходе работы нужно было решить очень сложную задачу: как сделать парк современным, не нарушив исторический ландшафт? Пространство парка нуждалось в полном переосмыслении, новом функциональном зонировании и, конечно, новой навигации. Только так потрясающе красивая «Чистяковская роща» могла стать еще и по-настоящему удобной и привлекательной.

Согласно тенденциям нашего времени, разработка концепции дизайн-проекта навигации в наружном исполнении является одним из важнейших факторов для правильной, понятной, современной и креативной организации пространства как внутри, так и снаружи зданий, сооружений. Другими словами, проектирование навигации для различных объектов коммерческой недвижимости – реалии сегодняшнего дня, без которых уже не обойтись. Комфортность ориентирования посетителей и возможность легко и быстро находить необходимые услуги, от этого зависит общественное мнение, статус и желание вернуться снова. Навигация может не только информировать, но и выполнять различные социальные функции. Рационализирующая функция проявляется в целесообразности использования определенных материалов, а также в удобстве прочтения и просмотра объектов навигации. Здесь подразумевается размер шрифта, объектов изображений, понятность этих форм, удобство восприятия. Материал для изготовления элементов для внешней среды должен отвечать экологической функции, быть экологичным, пригодным для использования в различных климатических условиях. Созидательная функция также

проявляется в создании графических элементов навигации, реализацией принципиально новых дизайнерских идей, образов и форм для представления информации. Благодаря новым подходам реализуется гуманизирующая функция, навигация помогает людям находить общий язык между собой (дизайн способствует коммуникации) и объектами в парке (аттракционы, площадки, кафе, беседки и т.д.). При создании внешнего облика графических элементов учитывается их эстетическая функция: образы не должны отталкивать, а наоборот, должны нести положительное восприятие информации, формируя при этом элементы, воспринимая которые, думаешь только о графическом образе.

Проблема ориентирования – одна из основных проблем восприятия пространства. Основополагающими в процессе «прочтения» предметно-пространственного окружения принято считать крупные средовые ориентиры: ландшафтные (природные) и архитектурные (рукотворные). Однако, еще у истоков цивилизации человек начал использовать системы специальных знаков – зарубки на деревьях, узоры из камней, сигнальные костры и др., которые сегодня представляют «внеархитектурные» ориентиры – визуально-коммуникативные системы. Они не только обеспечивают возможность эффективного ориентирования в пространстве, но и выполняют средоформирующую функцию. Современные тенденции превращают системы навигации в значимые пластические акценты в городской среде, мощную суперграфику на фасадах и в интерьерах.

Концепция развития парка также предполагает создание навигационной системы с нуля. Я разработала дизайн информационных носителей, стенды с картами, указатели всех мест притяжения посетителей: зон отдыха, кафе, спортивных площадок, аптечного пункта, парка аттракционов, аллей.

При оформлении парковых территорий, нужно обязательно обозначить:

- основные достопримечательности;
- туалеты;

- медицинские пункты;
- зоны развлечений;
- выходы.

Чтобы сделать это, потребуются указатели, таблички, информационные стенды и не только. Их необходимо установить в заметных местах. Только в этом случае потоки отдыхающих действительно получится организовать.

Предлагаемое решение позволит посетителям:

- быстро ориентироваться в парке;
- получить полную информацию об объектах инфраструктуры (что расположено в том или ином здании, график работы и т.п.);
- получить полную информацию об услугах, которым посетитель может воспользоваться на территории парка.

Разработка визуальной навигации для парков всегда основана на индивидуальном подходе. В состав готовой системы могут входить различные элементы. Практическая реализация объектов может включать такие средства:

Указатели. Парковые указатели сообщают о направлении и расстоянии до станций метро, остановок общественного транспорта, музеев, магазинов, медицинских учреждений и многих других объектов. Благодаря этому человек понимает, где именно он находится, куда нужно двигаться дальше и сколько времени примерно займет путь.



Рисунок 3 – Указатели

Стенды и пилоны. Парковые информационные стенды с наглядными схемами и картами помогают туристам, гостям города и местным жителям найти дорогу к достопримечательностям и другим важным объектам. Наглядное представление местности в виде удобных ориентиров позволяет оптимизировать движение потоков посетителей.



Рисунок 4 – Стенд с наглядной картой парка «Чистяковская роща»

Таблички. Навигационные таблички помогут отдыхающим не заблудиться во время поиска пути. Также они расскажут как нужно вести себя отдыхающим на территории парка. Дизайн элементов должен отвечать особенностям местности. В условиях узких дорожек и небольших площадок информирование лучше всего выполнять с помощью компактных табличек. В таких ситуациях читают с близкого расстояния, поэтому использование крупных пиктограмм и шрифтов является нецелесообразным. С другой стороны, для широких дорожек и открытых площадок обязательно нужны большие панели, текст на которых хорошо и разборчиво виден с дальнего расстояния и под разными углами.

Дизайн среды в парках является важной составляющей проектирования. Ведь навигация это не только понятная и удобная система ориентирования в пространстве, но и зона особой атмосферы, со своей историей в оформлении, логикой в дизайне и культурой в графическом исполнении.

1.3 Разработка основных элементов навигации

В парках прежде всего нужны стелы с подробными картами территории и указатели, как основные навигационные элементы. Отдельное внимание уделяется велодорожкам, трассам. Главное условие навигационных элементов для велосипедов лаконичность информации и возможность считывать ее по пути. Навигация в парках отличается от городской интонацией. В парках люди не спешат, у них больше времени, чтобы ознакомиться с информацией, поэтому темп ее подачи может быть неторопливым.

Навигационные и информационные стелы.

Стелы с картами аналогично городским помогают посетителям не заблудиться на большой лесопарковой территории. Содержат

дополнительную информацию об основных достопримечательностях, правилах пользования, основные телефоны.

Прикидываем стили иконок. Останавливаемся на минималистичных округлых иконках в духе условных обозначений на топографических картах. Примеряем стиль на другие иконки.

Самое эффективное средство визуальной коммуникации – графический знак, символ, пиктограмма. Их эффективность обуславливается не только особенностями психологического восприятия, но и условиями среды, присущими той или иной эпохе. Для современного общества характерна динамичная информационная система, в которой данные постоянно обновляются и сменяют друг друга. На чтение развернутых текстовых сообщений просто не остается времени. При разработке пиктограмм необходимо учитывать как внешние факторы (возраст и состав целевой аудитории, способ размещения данных, виды носителей, продолжительность функционирования навигационной системы, а также размер и охват территории, в пределах которой художественно-графическое решение будет реализовано), так и внутренние (определяемые визуально-пластическими свойствами навигационной системы – цветом и формой).



Рисунок 5 – Разработанные пиктограммы

Успех навигации сильно зависит от шрифта. Разработку графической части системы ориентирования нужно начинать с продуманной типографической системы, шрифтового инструментария. Текст – основное средство визуальной коммуникации. К выбору шрифта нужно отнестись очень ответственно. Главное требование при выборе – удобочитаемость и функциональность. Никакое дизайнерское решение не должно отрицательно сказываться на возможности прочесть надпись. Я остановилась на выборе шрифта Zero 5.

Размер шрифта. Чем крупнее шрифт, тем лучше. Надписи должны быть хорошо видны с расстояния, с которого предполагается смотреть на информационный носитель. Проектируя макет носителя, важно представлять его расположение.

Цвет в навигации. У цвета в первую очередь утилитарная роль. Во вторую – эстетическая. Удачно спроектированное решение выполняет оба задания. Цвет дополнительно акцентирует внимание на объекте, надписи или пиктограмме. Он может объединять и разделять, четко обозначая разницу на информационном табло.

Основные цвета. Фон и надпись должны быть максимально контрастными. Чем выше контраст, тем лучше считывается важная информация. Зеленый и желтый – классическое сочетание, оно идеально подходит информационным табличкам.



Рисунок 6 – Настенный указатель

Разработанные указатели предусматривают как подачу нужной информации, так и указание на определенный путь следования. Без стрелок не обходится ни одна навигационная система.

Доступность для людей с ограниченными возможностями.

Навигация должна быть доступна всем группам пользователей и сохранять при этом информативные, эстетические и эргономические качества.

Необходимо думать о высоте размещения, доступной для прочтения.

- Размещение системы навигации с учетом эргономических ограничений.
- Обеспечение доступа средств передвижения (колясок и т.д.).

Наиболее эффективным решением будет спроектировать указатели и таблички, универсальные для всех групп пользователей.



Рисунок 7 – Высота размещения доступная для прочтения

Слепые ощущают местоположение на слух тактильно. Указатели могут быть незаметными в среде. Информация передается объемными буквами и шрифтом Брайля. Тактильные указатели, ведущие к объектам, могут быть расположены на полу, менять положение при приближении. Слабовидящие плохо различают цвет, различия в шрифтах. Нужен контраст фона, надписи должны быть заметны, чтобы повысить читабельность. Пиктограммы и указатели – крупные и заметные. Необходимо думать о высоте размещения доступной для прочтения. Размещение системы навигации с учетом эргономических ограничений. Обеспечение доступа средств передвижения (коляски и т.д.).

Универсальность.

Наиболее эффективным решением будет спроектировать указатели и таблички, универсальные для всех групп пользователей.

Постепенно картина начинает вырисовываться целиком. Становятся очевидны проблемы отдельных носителей, верстки и конструкции. Рождаются понятные правила и принципы, по которым нужно верстать любой новый носитель. Инфопланирование помогает всем участникам распознать тип носителя, назначение, иерархию и местоположение. Составляем карту, где указываем направления размещения носителей. Собираем носители в общую семью и делаем много фотопривязок.



Рисунок 8 – Карта парка

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Согласно условиям технического задания, была проведена разработка концепции системы навигации парка «Чистяковская роща», в результате которой были решены следующие задачи:

- определены принципы создания системы навигации;
- разработка и согласование проекта навигационных указателей;
- обоснование предложения по необходимому количеству указателей в парке;
- разработка проекта точечной дислокации указателей.
- определена типология навигационных указателей для различных территорий парка «Чистяковская роща» и принципы их размещения.

Данный дизайн-проект системы ориентирования в парке «Чистяковская роща» разработан специально для обеспечения возможности эффективного ориентирования в пространстве. В ходе выполнения курсового проекта был проведен предпроектный анализ, который заключался в выявлении проблем, связанных с ориентированием в парке. Была поставлена цель курсового проекта: визуальных навигационных знаков. В процессе выполнения курсового проекта была проведена самостоятельная работа с информационными ресурсами, изучены существующие аналоги, проведен предпроектный анализ, определены задачи проектирования, разработана концепция проекта, выполнены оригинал-макеты визуальной навигации. В работе над курсовым проектом были усовершенствованы навыки работы в графических программах, работы с изучением и систематизации информации. Изучены все необходимые справочные материалы. Данная работа позволила творчески самореализоваться. На наш взгляд, поставленные цели курсового проекта были достигнуты, задачи выполнены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Гусакова Л.И. Визуальные коммуникации. Элементы информативной экотуристической среды / Л.И. Гусакова // Гуманитарные научные исследования. – 2013. – №5. – URL: <http://human.snauka.ru/2013/05/3119>
- 2 Запоточный Е. «Визуальной коммуникации – важный элемент городской среды» / Е. Запоточный // Публичные статьи на smd.mirtesen.ru. – URL: <http://smd.mirtesen.ru/blog/43245905582/Evgeniy-Zapotochniy>
- 3 Кашкин В.Б. Основы теории коммуникации / В.Б. Кашкин. – URL: <http://kachkine.narod.ru/CommTheory/1/WebComm1.htm>.
- 4 Розенсон И.А. Основы теории дизайна / И.А. Розенсон. – Питер, 2003. – 256 с.
- 5 Студия Артемия Лебедева. Фирменный стиль Центрального парка им. Горького / Студия Артемия Лебедева. – URL: <http://www.artlebedev.ru/everything/gorky-park/identity/>
- 6 Новичкова О. Г., Натус Н. И. Дизайн навигационных систем как одно из направлений современного дизайна // Царскосельские чтения. 2014. №XVIII.
- 7 Соколова М. «Элементы благоустройства и навигация в городской среде» 2018.
- 8 Графдиз «Навигационные шрифты»
<http://www.steblina.com/spravochnik>
- 9 Алла Павликова «Искусство навигации: как наполнить город смыслом», Москва, 2006.
- 10 Пола Мейксенара «Визуальная функция: введение в информационный дизайн», Москва, 2007.
- 11 Лаптев В. В. Изобразительная статистика. Введение в инфографику / В. В. Лаптев. – Спб, Эйдос, 2012.
- 12 Нина Кэмпбэлл «Элементы дизайна» – 2004.

13 В.Ф. Рунге, Ю.П. Манусевич «Дизайн архитектурной среды»
Архитектура-С» – 2005.

14 Джонс Дж.К. Методы проектирования: Пер. с англ. — 2-е изд., доп.—
М.: Мир, 1986.

15 Алиева, Н. З. Физика цвета и психология зрительного восприятия
[Текст]: учеб. пособие для вузов / Н. З. Алиева. М.: Изд. центр Академия,
2008.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Рисунок 1 – Планшет с дизайн-проектом системы ориентирования парка «Чистяковская роща»