

Создание студентами кафедры «Инженерная графика и дизайн» персонажа - робота «Полли»



На протяжении семестра все второкурсники Политехнического университета учились работать над проектами. Курс «Основы проектной деятельности», запущенный в весеннем семестре впервые, состоял из двух частей – теоретической и практической. И если с теорией можно было справиться, не вставая из-за компьютера (ребятам необходимо было пройти онлайн-курс и решить несколько тестов), то с практикой дело обстояло сложнее и интереснее. 4 тысячи студентов должны были разделиться на группы и разработать собственный проект, фиксируя свои достижения на онлайн-платформе. Итого – более 500 проектов, сотни креативных идей и всего 3 команды-победителя. Одной из них стали студенты ИММиТ, кафедры "Инженерная графика и дизайн"!

Студентки кафедры «Инженерная графика и дизайн» разработали фирменный персонаж Политеха – робота «Полли», за что и получили путевки в Южный, заняв в общем конкурсе второе место. Над проектом работали всего 3 человека – Юлия ЗОРИНА, Полина АЛИМПИЕВА и Полина МИРГОРОДСКАЯ. Девушки изначально планировали реализовать проект, связанный с 3D-моделированием и анимацией. Они обратились к ответственному за брендбук Политеха, руководителю Управления корпоративных общественных связей А.Н. КОБЫШЕВУ. *«Александр Николаевич давно думал о создании персонажа, который олицетворял бы наш университет, – комментирует капитан команды Юлия ЗОРИНА. – Вот мы и придумали персонажа – робота “Полли”. На наш взгляд, этот концепт наиболее выгодно отражает образ Политеха, память о богатом прошлом и огромные научно-технические перспективы в будущем».*

Подробнее можно прочитать на сайте СПбПУ

Материал подготовлен Медиа-центром СПбПУ. Текст: Илона ЖАБЕНКО