У Политеха появился свой фирменный персонаж

С 14 по 15 июня 2018 в коворкинге Научно-исследовательского корпуса СПбПУ состоялся финал конкурса проектов среди команд студентов второго курса, прошедших курс обучения по дисциплине «Основы проектной деятельности»

В весеннем семестре 2018 года курс «Основы проектной деятельности» проведен в Политехническом университете впервые. Его участниками стали более 4 000 студентов второго курса всех направлений обучения. Количество преподавателей, задействованных в реализации курса, превысило 80 человек. Всего студентами проработано более 500 проектов различной направленности: от организационных до технических и ART-проектов.

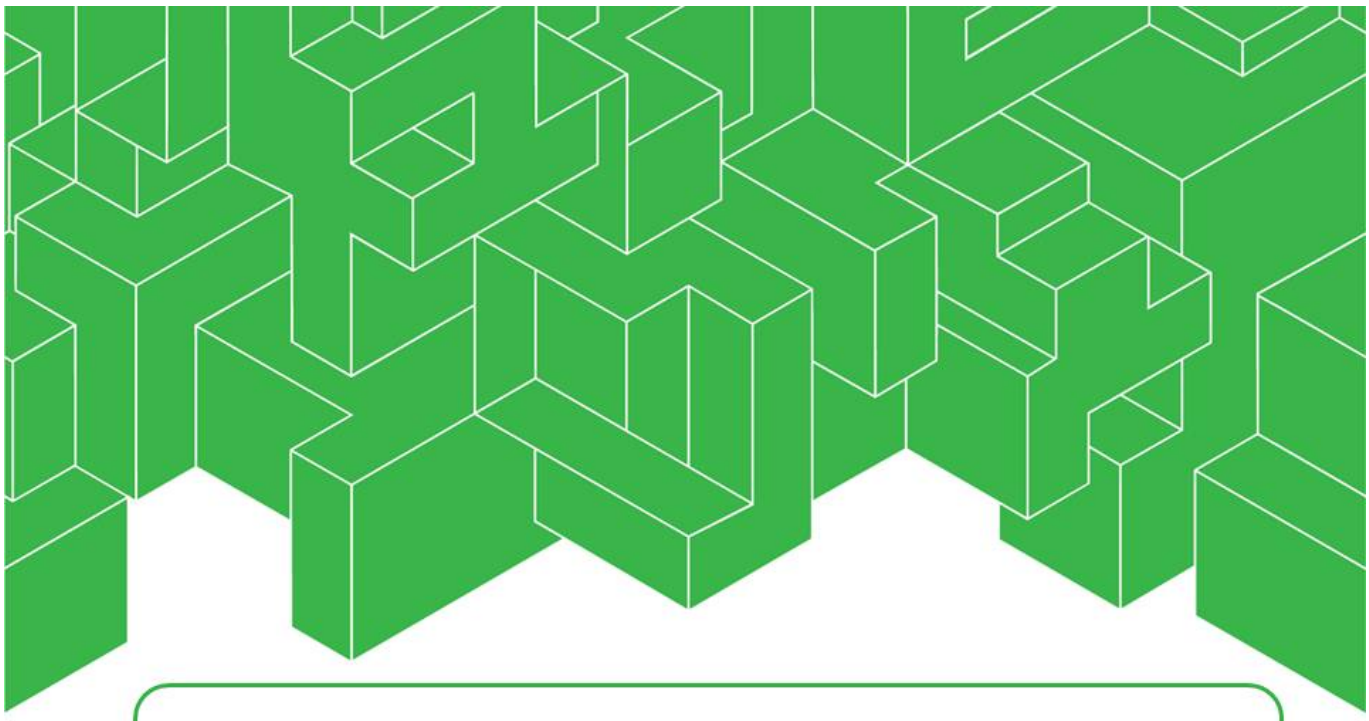
В финале общеуниверситетского конкурса сильнейшие команды, представляющие 10 институтов и высших школ Политеха, презентуют результаты своей работы экспертам и боролись за звание лучшего проекта. В состав жюри финального отбора вошли руководитель дирекции основных образовательных программ СПбПУ Л.В. ПАНКОВА, а также представители различных структурных подразделений университета: Бизнес-инкубатора «Политехнический», Управления социального обеспечения, Дирекции культурных программ и молодежного творчества, Технопарка «Политехнический», Центра профориентации и довузовской подготовки, Проектного офиса программы «5-100-2020».

Команды порадовали организаторов и гостей финала высоким уровнем выполненных работ, достигнутыми результатами и подготовленными презентациями. Оцениваются они по 5 критериями: выполнение проекта, результаты, представление, командная работа, креативность.

Одним из победителей конкурса стала команда кафедры «Инженерная графика и дизайн» с проектом «Разработка фирменного персонажа Политеха и его реализация». Руководитель от студентов – Ю.Зорина, куратор проекта – доцент Н.А.Карпенко.

Поздравляем победителей и выражаем надежду, что с появлением своего фирменного персонажа жизнь Политеха станет еще более насыщенной и интересной.

Материал подготовлен кафедрой «Инженерная графика и дизайн»



Разработка персонажа СПбПУ и его реализация.

Команда

Карпенко Надежда Анатольевна Преподаватель, Доцент кафедры ИГД, ИММиТ

Алимпиева Полина Эдуардовна. 3D Modeling.

Зорина Юлия Сергеевна. Animation, motion design.

Миргородская Полина Владимировна. Concept, graphic design.

Идея проекта

Отсутствие неформального символа университета.

Интересный запоминающийся персонаж поможет привлечь внимание к важной информации о студенческой жизни.

Цель проекта

Придумать, разработать и анимировать персонажа Политеха в течении трех месяцев.

Разнообразить видео-ряд основных информационных экранов в Университете с помощью анимационных вставок.

Создать на основе персонажа набор стикеров.

Предлагаемое решение

Создание персонажа «робота Полли» для использования во всех сферах подачи информации.

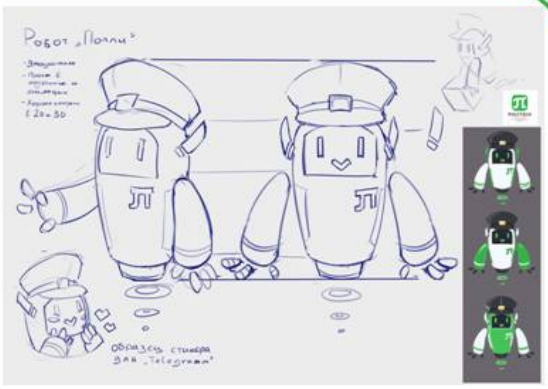
Широкие возможности использования: 3D анимация, стикеры, возможность создание костюма и макета, использование в сувенирной продукции.

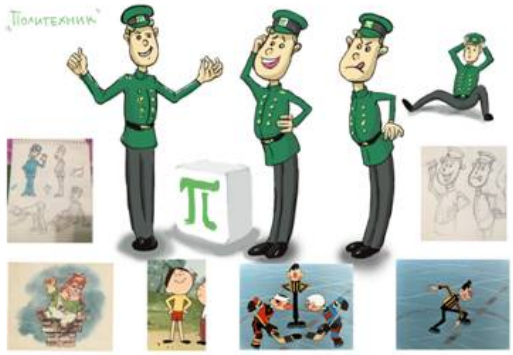
Улучшение имиджа университета.

Повышение интереса к университету со стороны абитуриентов.

Первый маскот среди Российских вузов.

Предлагаемое решение





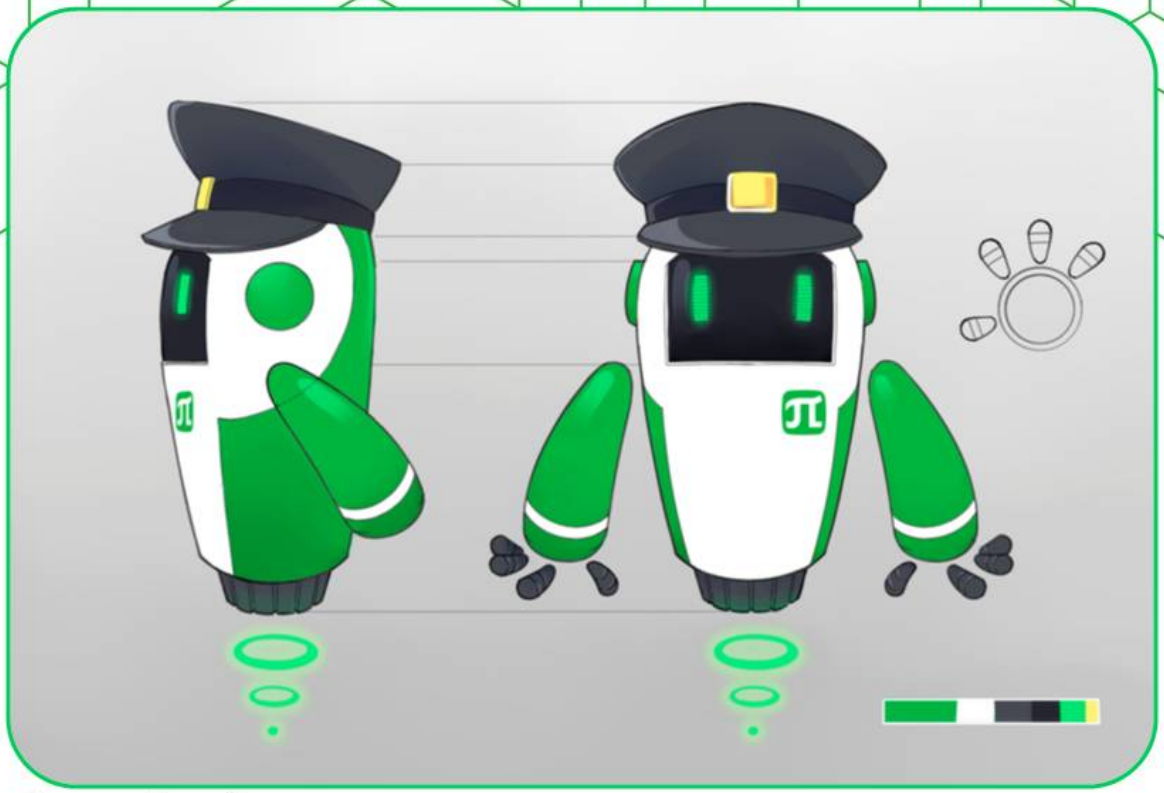
Результаты опроса целевой аудитории :

Робот «Полли» - 92% голосов

Студент – протагонист - 6% голосов

Студент «Политехник» - 1% голосов

Реализация проекта



Утверждённый концепт персонажа

Реализация проекта

3D модель

Реализация проекта

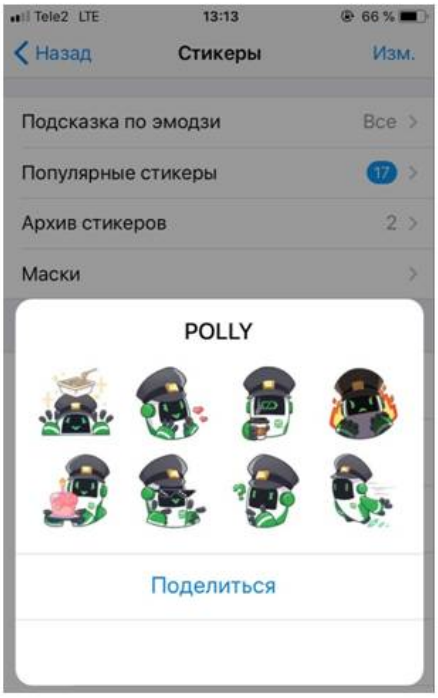
3D модель

Реализация проекта

Набор стикеров

Реализация проекта

Набор стикеров доступен по ссылке
https://t.me/addstickers/Polly_the_robot

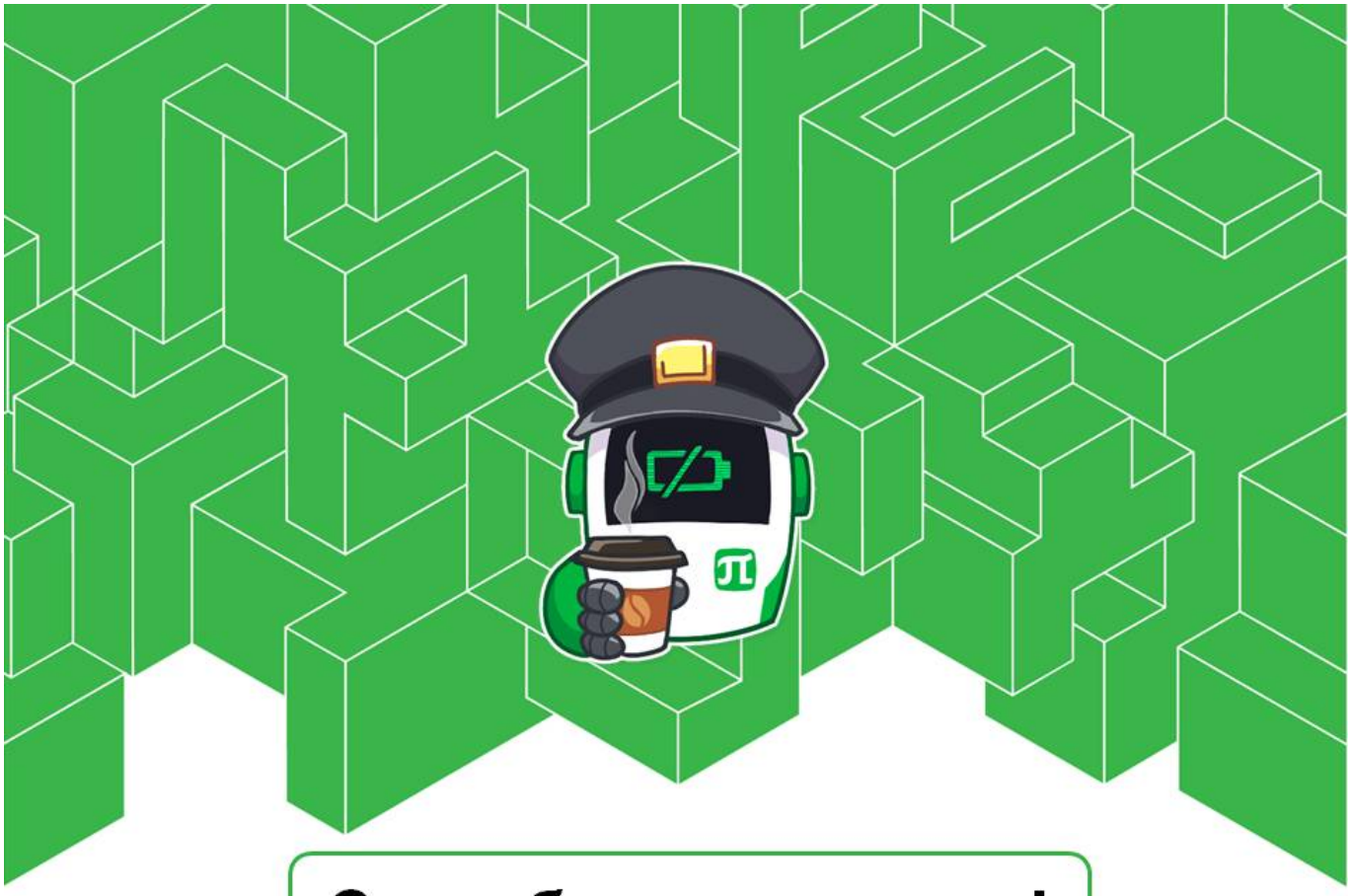


Полученные результаты

Заказчик удволетворен проделанной работой.

Персонаж может иметь дальнейшее развитие, как дополнение к фирменному стилю Политеха.

Например, добавление новых видео-роликов и стикеров, создание макета арт-объекта на территории Политеха, использование в качестве талисмана адаптерами и пр.



Спасибо за внимание!