

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных  
индустриях

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ А. В. Усачёв

подпись

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 г.

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

Технологии визуализации и брендинга научных и образовательных  
объектов на примере направления «Прикладная информатика в искусстве и  
интерактивных медиа»

09.04.03 Прикладная информатика

09.04.03.03 Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных  
наук

Руководитель	_____	канд. техн. наук,	А. В. Усачёв
	подпись, дата	доцент	
Выпускник	_____		Ю.Н. Пьянкова
	подпись, дата		
Рецензент	_____	профессор,	И. В. Ковалёв
	подпись, дата	д-р техн. наук	

Красноярск 2022

Продолжение титульного листа МД по теме Технологии визуализации и брендинга научных и образовательных объектов на примере направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа»

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

Е. Р. Брюханова

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Технологии визуализации и брендинга в образовании .....	6
1.1 Понятие технологий визуализации и брендинга .....	6
1.2 Образовательные объекты, структурные элементы и типы услуг.....	23
1.3 Элементы научных и образовательных объектов для визуализации и брендинга.....	29
2 Применение технологий визуализации и брендинга научных и образовательных объектов на примере российских и зарубежных вузов .....	37
2.1 Применение технологий визуализации и брендинга научных и образовательных объектов на примере российских и зарубежных вузов	38
2.2 Обзор инструментов для создания визуализаций .....	52
3 Практическое применение технологий визуализации и брендинга на примере направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа» .....	56
3.1 Характеристика направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа» .....	56
3.2 Разработка новых форм визуализаций информации о научных и образовательных объектах направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа» .....	56
Заключение .....	71
Список использованных источников .....	73

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время человеку ежедневно приходится обрабатывать огромное количество информации. Большая часть информации воспринимается и обрабатывается через визуальные образы и именно поэтому процесс создания и распространения этих образов представляет особый интерес, в том числе и для сферы образования. Применение современных технологий визуализации информации и инструментов PR-продвижения, позволяет привлечь и заинтересовать как можно больше абитуриентов, интересующихся конкретным направлением подготовки.

В борьбе за внимание потенциальных абитуриентов необходимо всё время находить и применять новые инструменты для завлечения. Именно в поиске новых форм визуализации и брендинга информации об образовательных объектах заключается актуальность данной работы. При создании новых визуальных форм для образовательных объектов необходимо учитывать на чем основан бренд университета, какие он вбирает в себя ценности и как транслирует их на внешнюю аудиторию.

Новизна работы состоит в том, что в ходе исследования будут предложены новые формы визуализации информации о научных и образовательных объектах направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа».

Объектом исследования являются технологии визуализации и брендинга.

Предметом исследования являются технологии визуализации и брендинга научных и образовательных объектов по направлению «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа».

Цель диссертационного исследования – создание новых форм визуализации информации о научных и образовательных объектах направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа».

Сформулированная цель определила постановку следующих задач:

- рассмотреть технологии для визуализации и брендинга в образовании;
- выделить объекты, структурные элементы и типы услуг, предоставляемые образовательными организациями для их дальнейшей визуализации;
- проанализировать применение технологий визуализации и брендинга образовательных объектов на примере российских и зарубежных вузов;
- разработать новые формы визуализации информации о научных и образовательных объектах направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа».

Работа состоит из введения, 3 глав, заключения и списка литературы.

В первой главе рассматриваются понятия технологий визуализации и брендинга в образовании, а также характеристика образовательных объектов, их структурных элементов и типов услуг. Помимо этого, анализируется целевая аудитория образовательных организаций и на основании их потребностей определяются элементы для визуализации научных и образовательных объектов.


Вторая глава посвящена описанию примеров применения технологий визуализации и брендинга на электронных ресурсах российских и зарубежных вузов, а также обзору инструментов для создания визуализаций.

В третьей главе представлено практическое применение технологий визуализации и брендинга на примере направления «Прикладная информатика в искусстве и интерактивных медиа».

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных  
индустриях

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

  
А. В. Усачёв  
подпись

« 6 » 07 2022 г.


## МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Технологии визуализации и брендинга научных и образовательных  
объектов на примере направления «Прикладная информатика в искусстве и  
интерактивных медиа»

09.04.03 Прикладная информатика

09.04.03.03 Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных  
наук

Руководитель

  
подпись, дата 6.07.22 <sup>и.инф.</sup> доктор техн. наук,  
доцент


А. В. Усачёв

Выпускник

  
подпись, дата 6.07.22

Ю.Н. Пьянкова

Рецензент

  
подпись, дата 6.07.22 профессор,  
д-р техн. наук

И. В. Ковалёв

Красноярск 2022