**Аннотация выпускной квалификационной работы**

**Сума Мариам**

**«ТЕМАТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ И КОМПОЗИЦИОННО-ГРАФИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ МОЛОДЁЖНОГО ЖУРНАЛА»**

**Н. рук.- Василий Дмитриевич Бертельс, старший преподаватель Кафедра медиадизайна и информационных технологий**

**Очная форма обучения**

**Актуальность темы** данной работы обусловлена новизной медиапроекта, посвящённого необычной тематике - ролевым играм живого действия и исторической реконструкции, а так же заинтересованностью целевой аудитории в новом издании, и важностью именно визуального его исполнения.

**Научная новизна** работы заключается в создании медиапроекта по тематике ролевых игр и исторической реконструкции, соединяющем в себе печатное издание и информационно-социальный портал.

**Целью** данной работы является построение современных оптимальных композиционно-графических моделей издания в печатном и сетевом вариантах на основе анализа сходств и различий в восприятии информации онлайн и оффлайн.

**Задачами** данной работы являются:

1. Изучение теории создания композиционно-графических моделей печатных изданий, эргономики и юзабилити онлайн-ресурсов.
2. Изучение законов и особенностей восприятия визуальной информации онлайн и оффлайн.
3. Создание тематической концепции и композиционно-графической модели медиапроекта «ИРРИальность» для «ролевиков» и исторических реконструкторов с учётом изученной теоретической базы.

**Объектом** исследования является дизайн специализированных печатных и сетевых СМИ.

**Предметом** исследования являются композиционно-графические модели тематического издания онлайн и оффлайн, на примере медиапроекта «ИРРИальность», его эргономика и юзабилити, а так же особенности визуального восприятия СМИ в печатном и электронном форматах.

**Теоретическую базу** сформировали современные российские и зарубежные научные работы в области графического дизайна, визуального восприятия и веб-дизайна, работы по теории и типологии СМИ, а также отечественные и зарубежные издания, посвященные ролевым играм и исторической реконструкции.

**Методы исследования**: анкетирование, моделирование и сравнительный анализ.

В качестве **эмпирической базы** были использованы: опрос целевой аудитории, интервью, а так же отечественные и зарубежные издания, посвященные ролевым играм и исторической реконструкции.

**Структура данной работы** обусловлена её предметом, целями и задачами. Она состоит из введения, 2 глав и заключения.