

# Дизайн-графическая разработка настольной игры

Дипломный проект

Студент: Акимова И. А.  
Руководитель: Витковская С. В.

СПбГУ 2023

# Цель и целевая аудитория проекта

## Цель проекта:

Спроектировать игру, создающую условия для развития проектного мышления, с использованием инструментов графического дизайна и игровых методик.

## Целевая аудитория проекта:



Люди 12+ лет, любители настольных игр и те, кто интересуется дизайном.



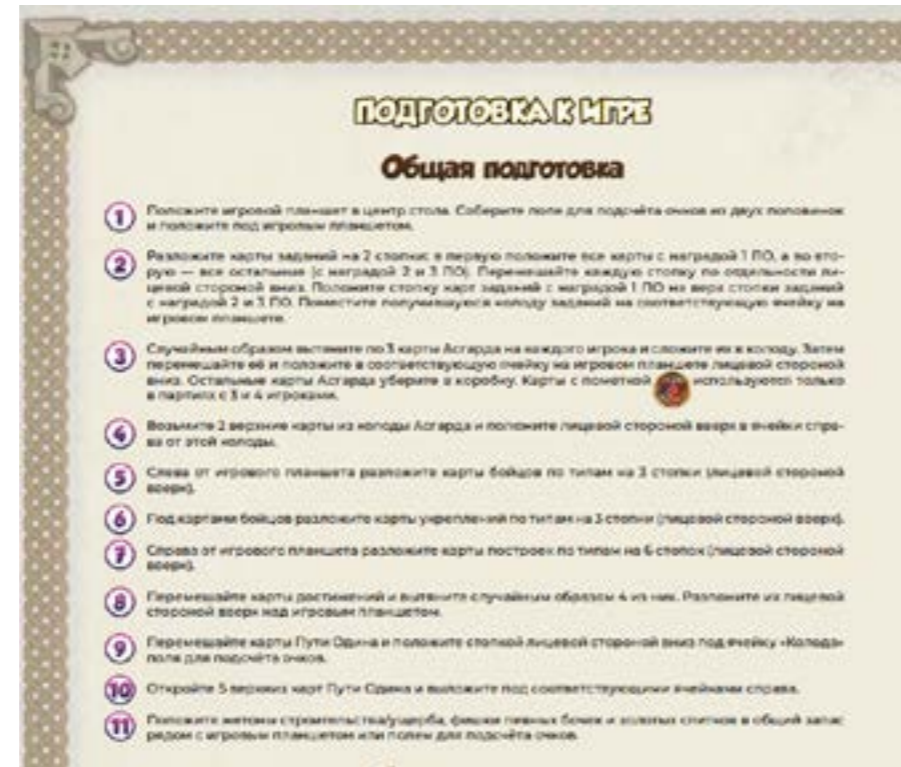
# Настольные игры...





# Актуальность выбранной темы

???

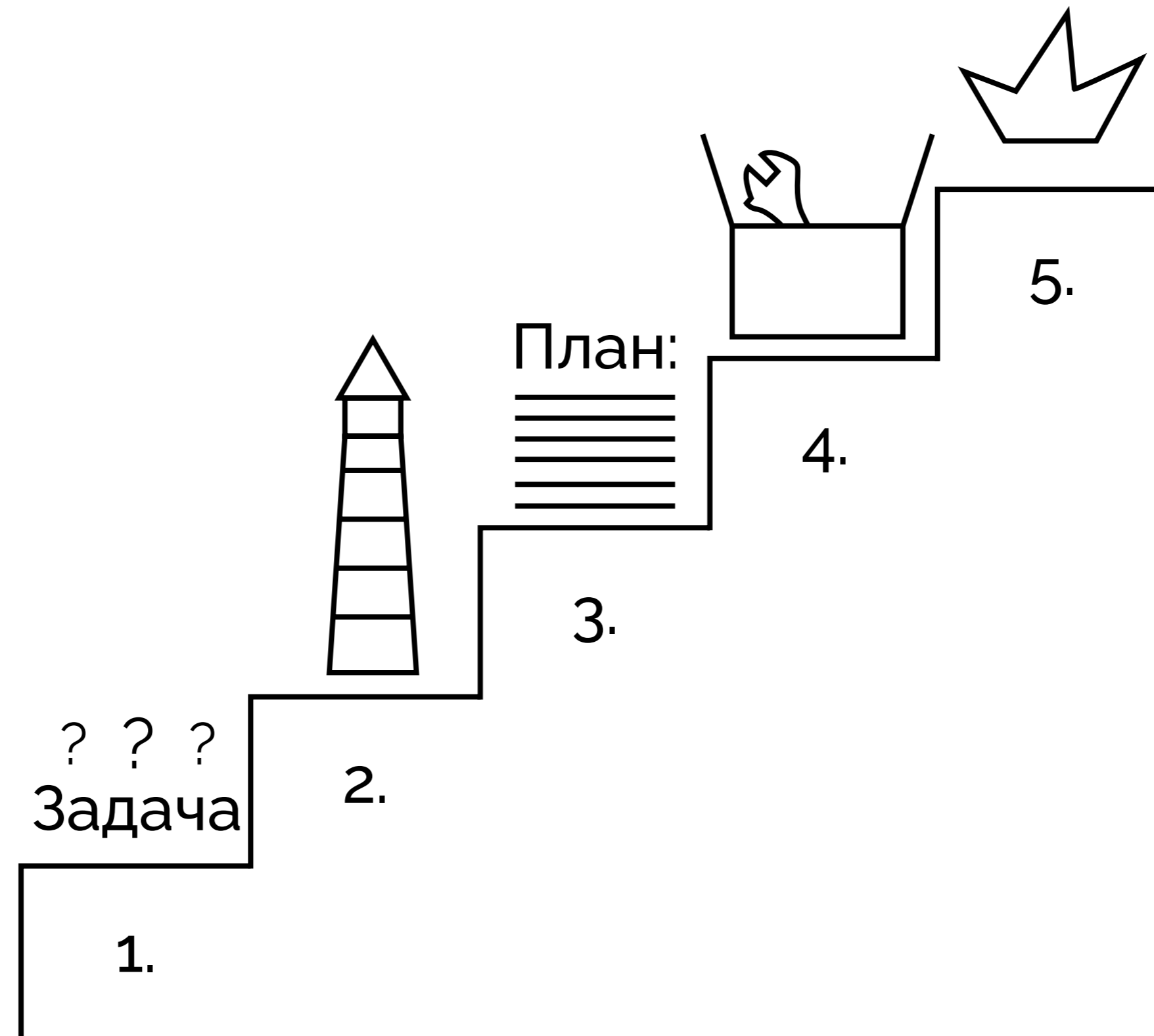


!!!



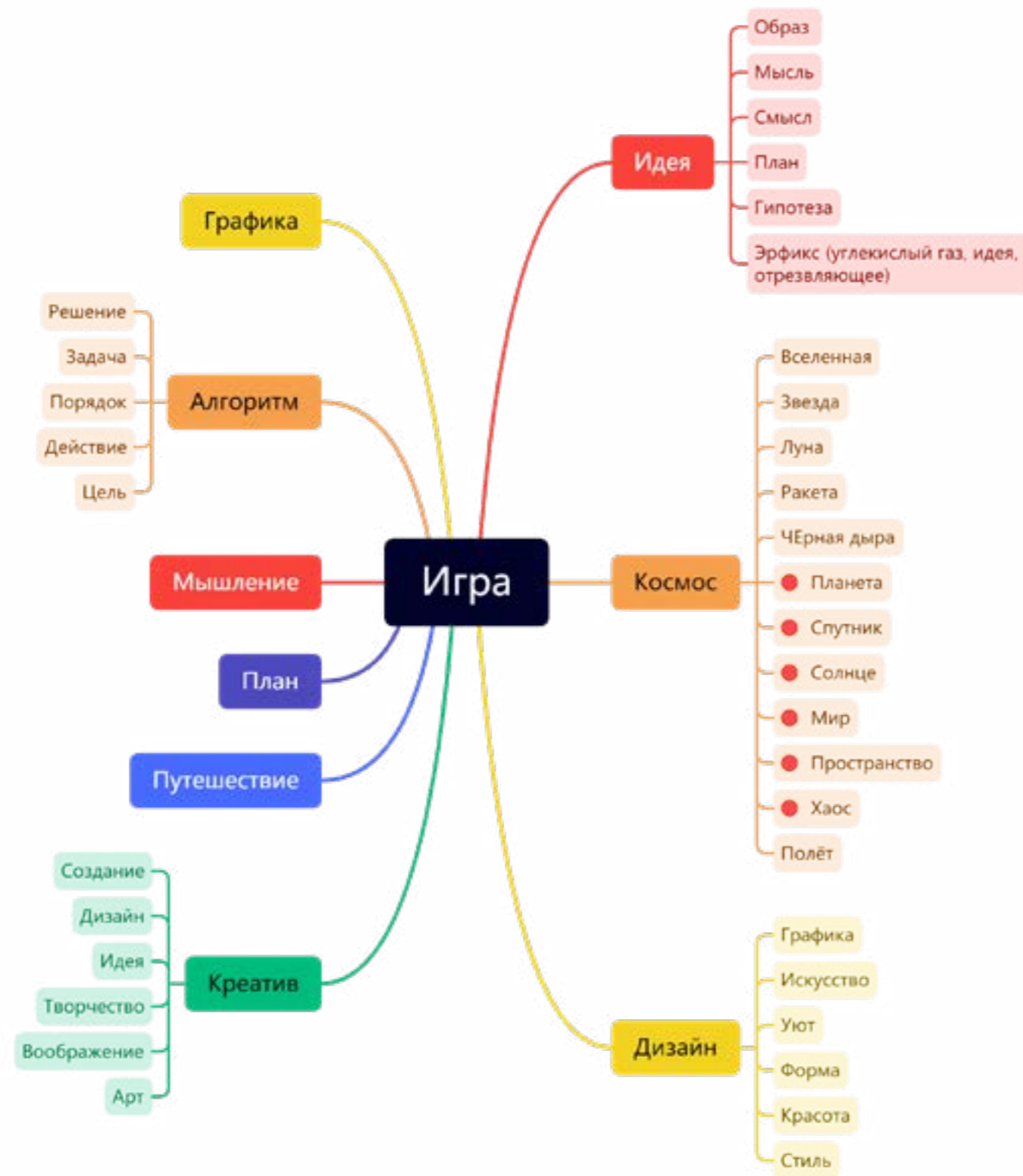
План А: прочитать инструкцию  
План В: разобраться по ходу игры  
План С: если не сработал план А или В,  
то идем смотреть видеоинструкцию!

# Проектное мышление это...





# Как же назвать такую игру?



ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↗ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↔ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↻ **ДИЗАЙН**

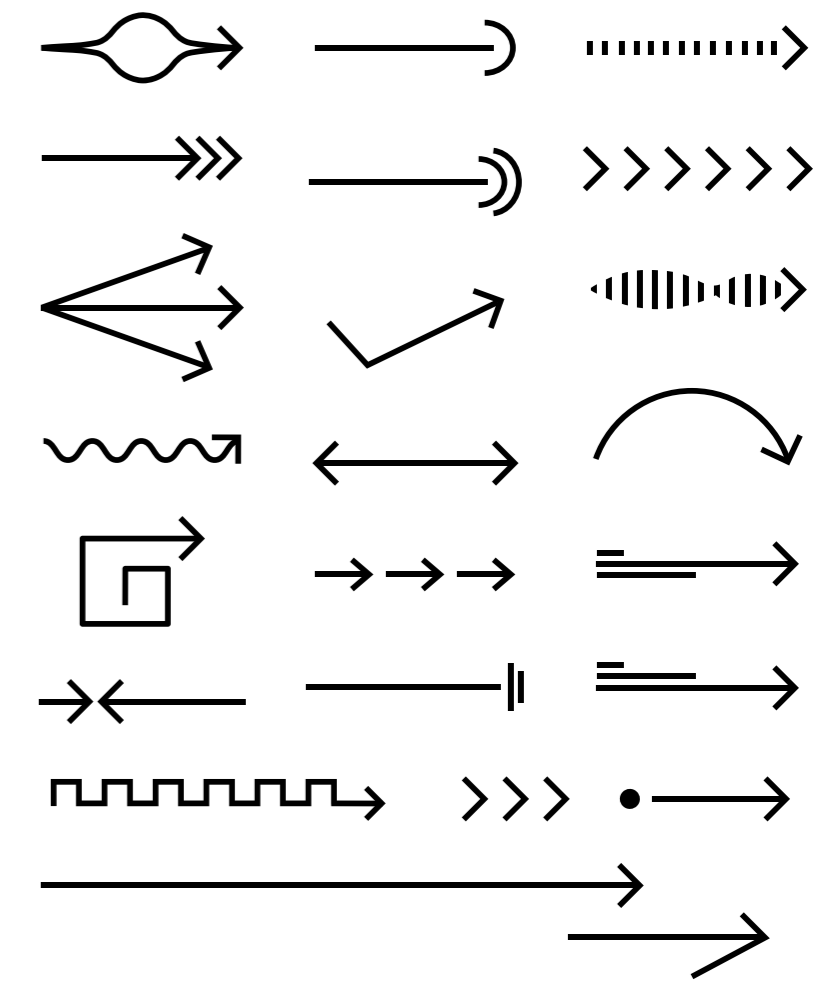
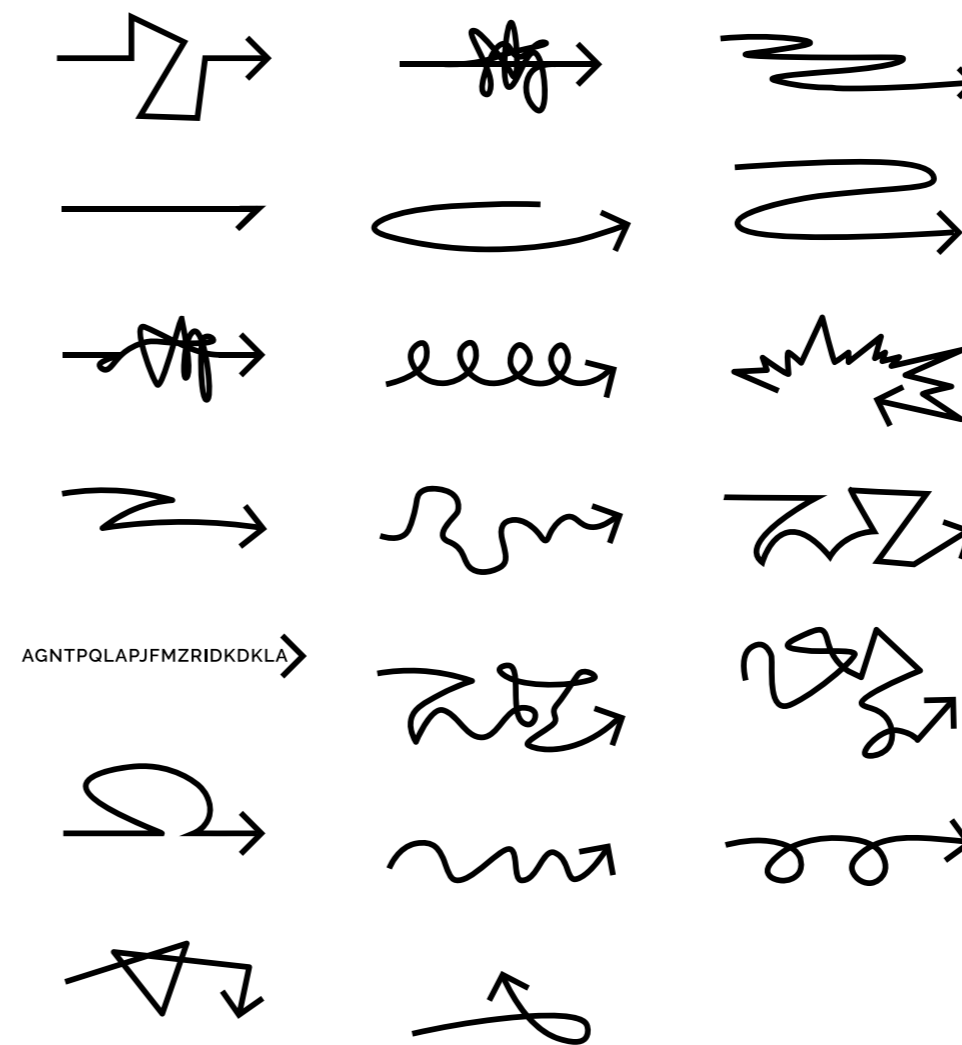
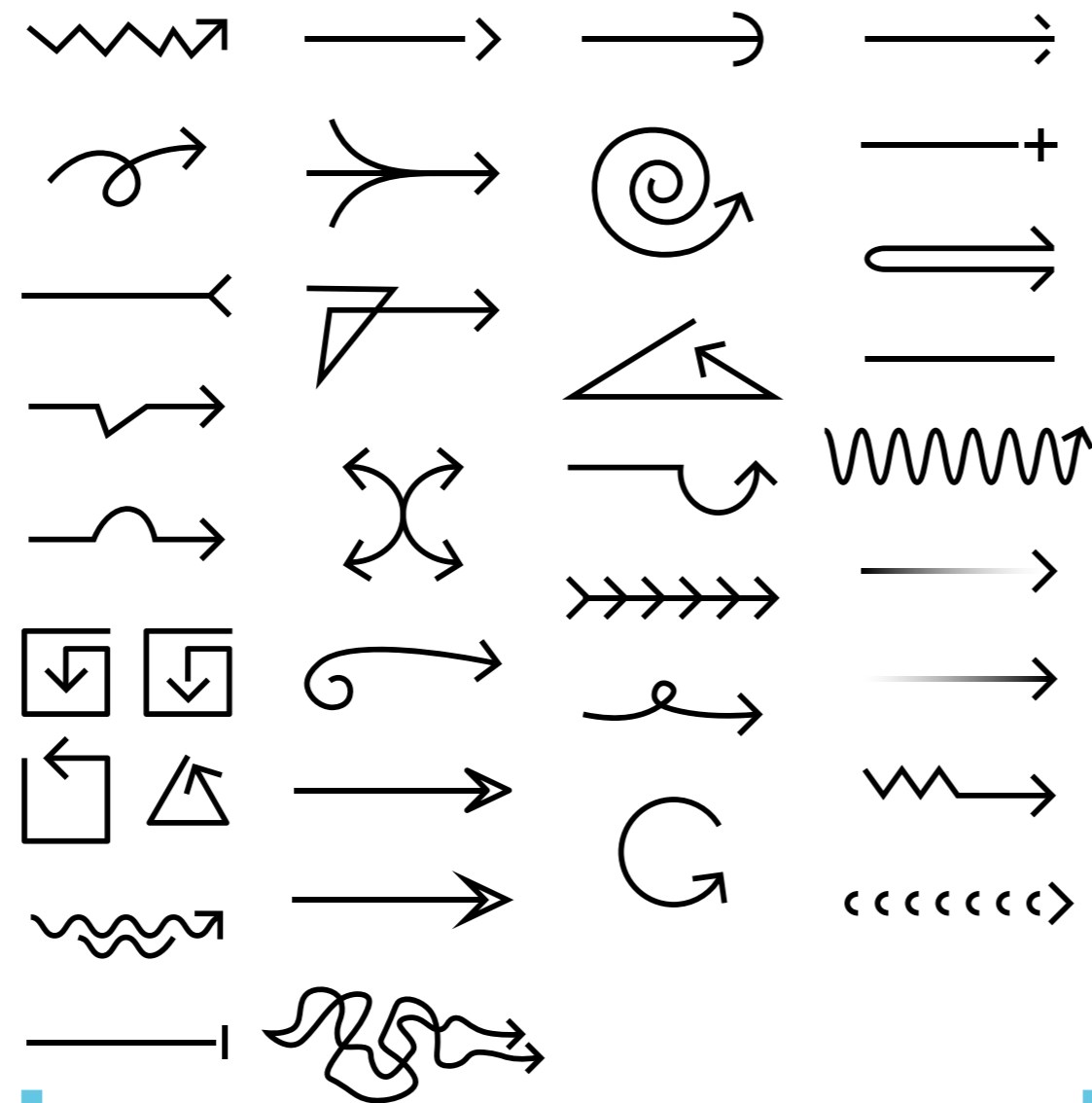
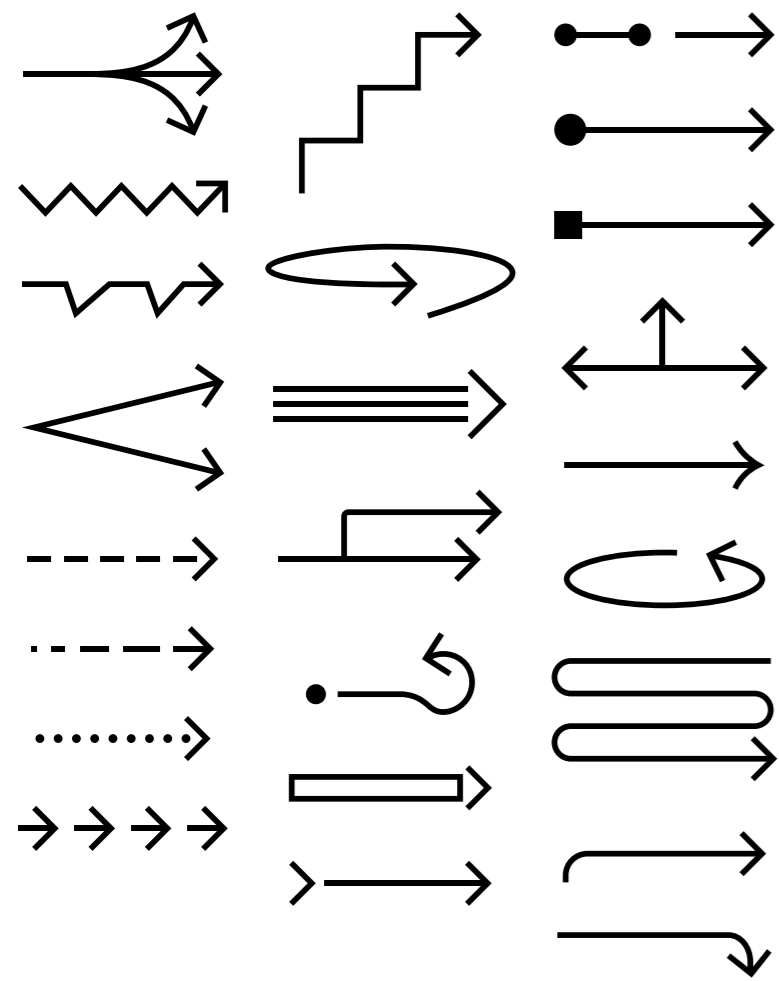
ЦЕЛЬ ➤ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↻ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ <=> **ДИЗАЙН**

# А что, идея!

## ЦЕЛЬ → ДИЗАЙН



Для карты этапа  
алгоритма

Для карт этапа  
креатива

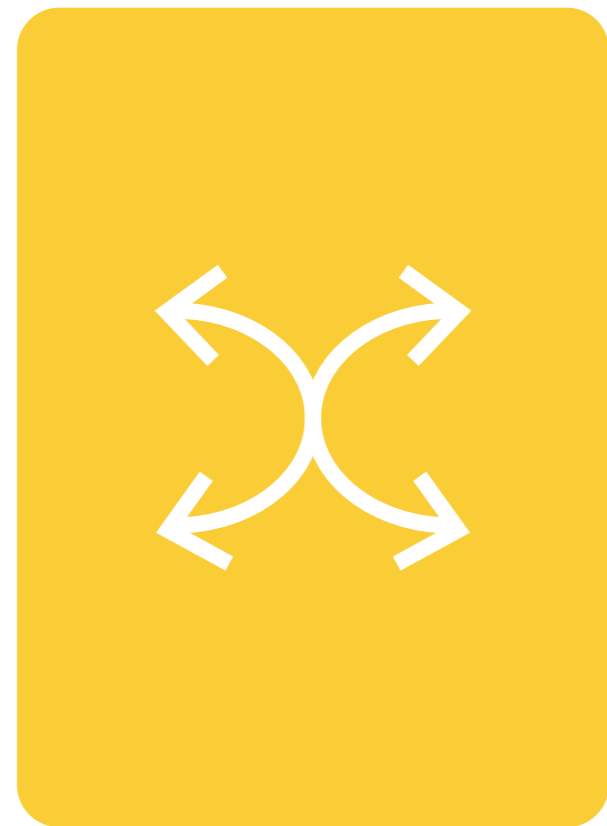
Для карты этапа  
дизайна

Для карты этапа  
презентации

# Добавим цвета...



Алгоритм  
Презентация



Задание



Вселенная проекта



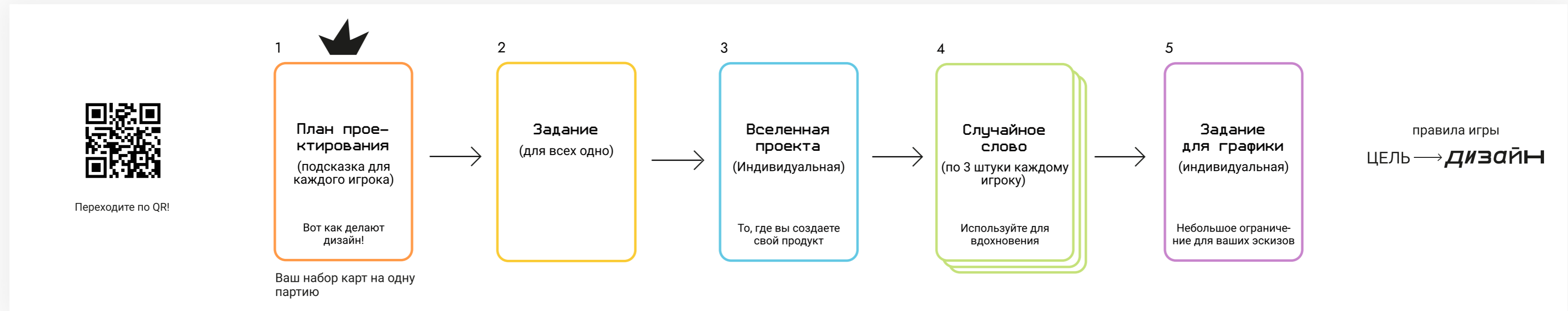
Случайное слово



Дизайн



# И что получилось?



# А какие карты?

Набор карт:

## Задание

1. Коробка с печеньем
2. Парфюм
3. Одежда
4. Упаковка напитка
5. Шрифт
6. Обложка для музыкального альбома
7. Сновидение
8. Сувенир

## Вселенная

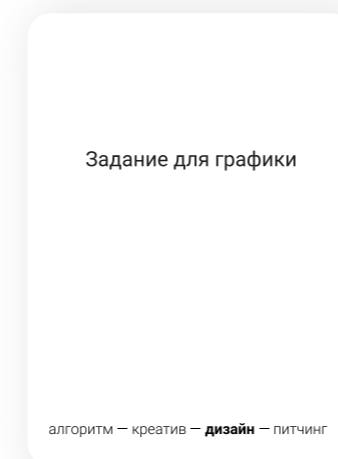
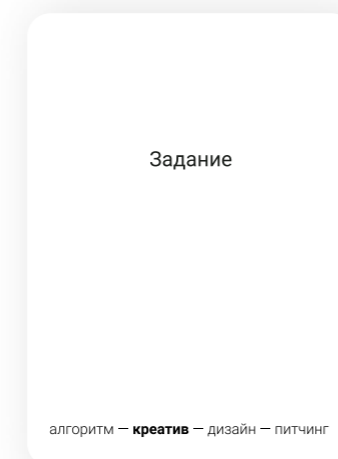
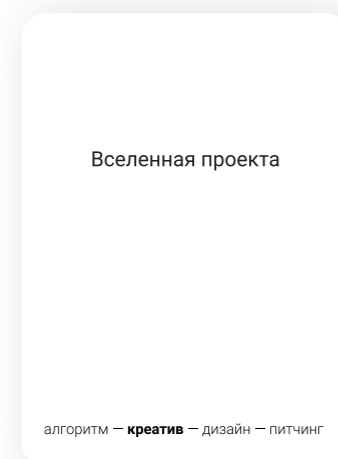
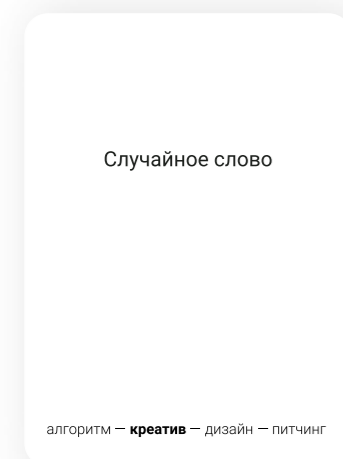
1. Подводный мир
2. 35-ый век
3. 80-е годы
4. Космос
5. Мир братьев Гримм
6. Дикий Запад
7. Подземный мир
8. Любовный мир

## Случайное слово

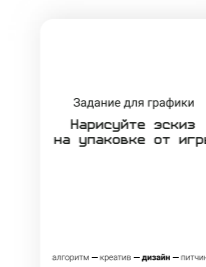
- |              |             |              |
|--------------|-------------|--------------|
| 1. Телевизор | 10. Роза    | 19. Книга    |
| 2. Ракушка   | 11. Кофе    | 20. Мухомор  |
| 3. Шляпа     | 12. Кот     | 21. Забавный |
| 4. Река      | 13. Радость | 22. Лилипут  |
| 5. Подушка   | 14. Марс    | 23. Стекло   |
| 6. Ракета    | 15. Стул    | 24. Камень   |
| 7. Солнце    | 16. Магия   | 25. Фея      |
| 8. Торт      | 17. Мышь    | 26. Фанера   |
| 9. Банан     | 18. Свитер  |              |

## Задание для графики

1. Всё мягкое и пушистое
2. Сделано из жидкости
3. Типографика
4. Только красный цвет
5. Геометрия
6. Ор-арт
7. В стиле Бэнкси
8. Всё яркое и разноцветное



+



=





# Лицо и рубашка карт



<p><b>План проектирования</b></p> <p>Что проектируем? Придумайте название для своего проекта.</p> <p>Зачем проектируем? Зачем кому-то такой проект?</p> <p>Для кого проектируем? Кому может помочь такой проект?</p> <p>Как проектируем? Как он будет реализован?</p> <p>алгоритм — креатив — дизайн — презентация</p>	<p>Задание</p> <p><b>Упаковка напитка</b></p> <p>алгоритм — <b>креатив</b> — дизайн — презентация</p>	<p>Вселенная проекта</p> <p><b>Подводный мир</b></p> <p>алгоритм — <b>креатив</b> — дизайн — презентация</p>	<p>Случайное слово</p> <p><b>Подушка</b></p> <p>алгоритм — <b>креатив</b> — дизайн — презентация</p>	<p>Задание для графики</p> <p><b>Op-art</b></p> <p>алгоритм — креатив — <b>дизайн</b> — презентация</p>

# Главное — практика!



## Эксперимент 1

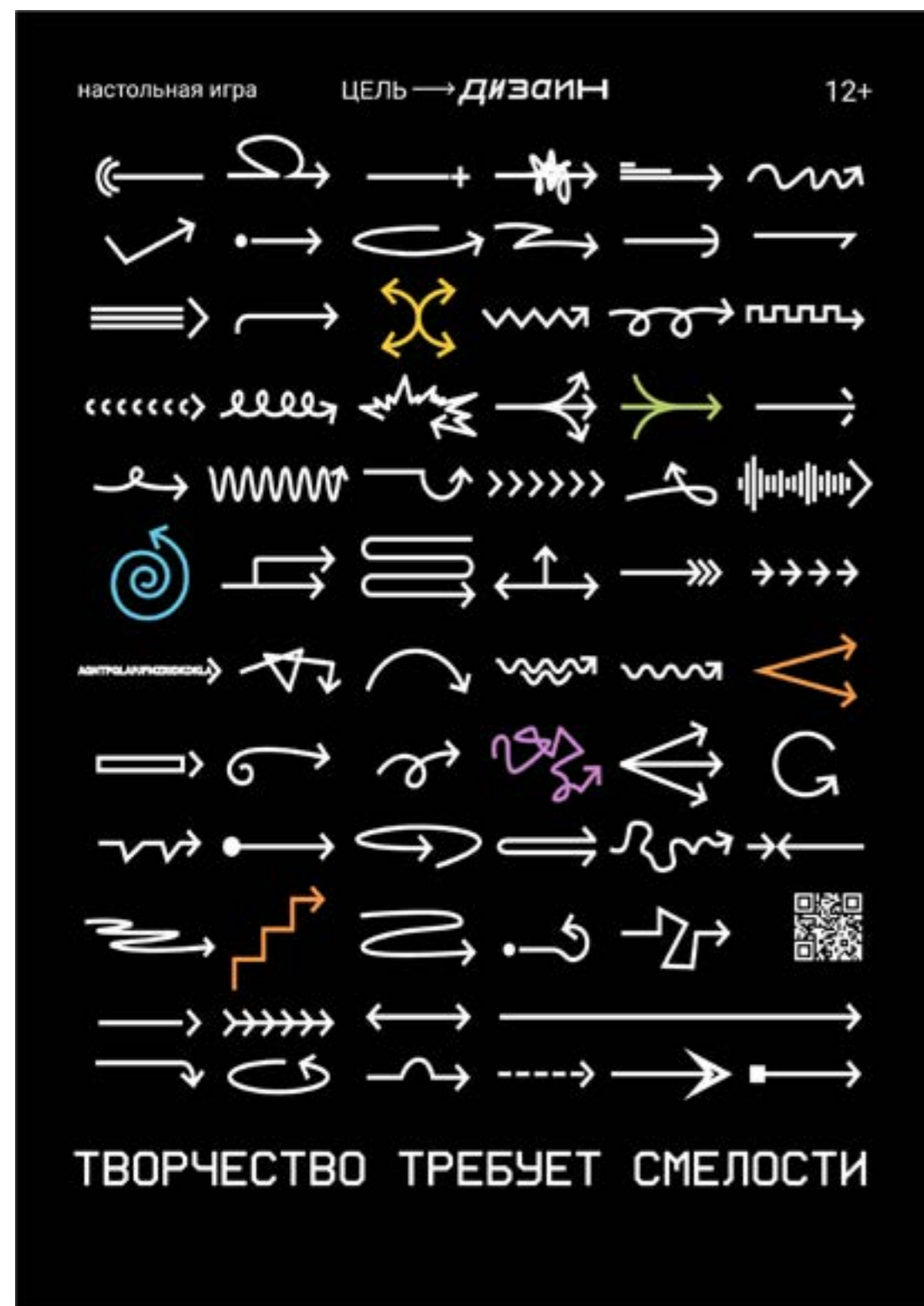


## Эксперимент 2





# Анонсирующий плакат



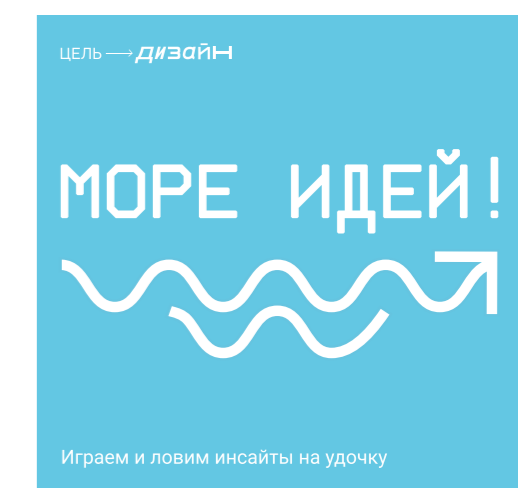
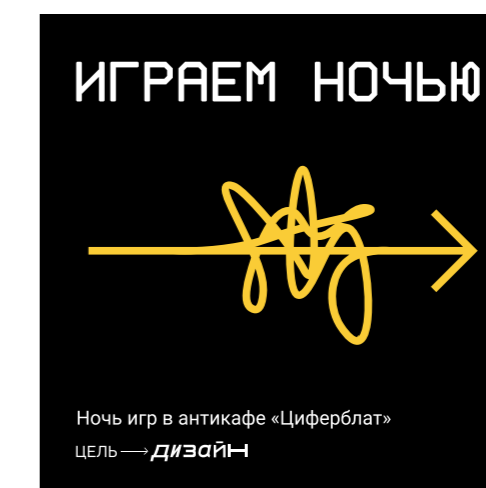
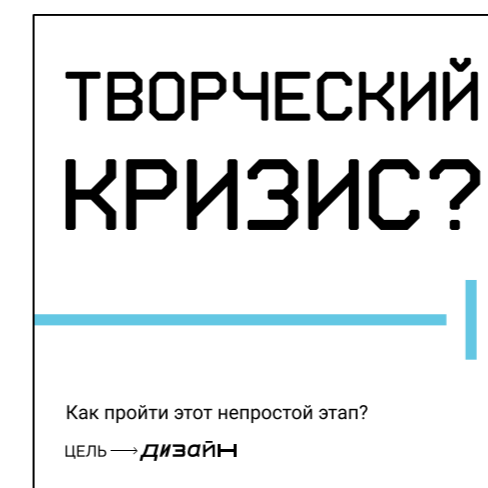
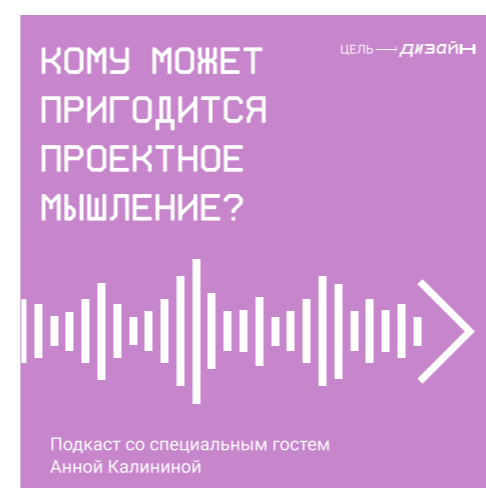
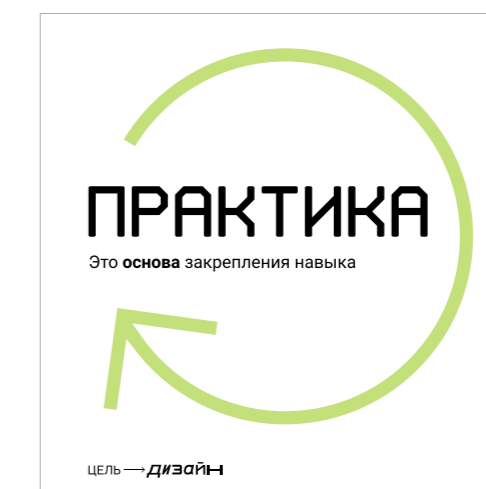
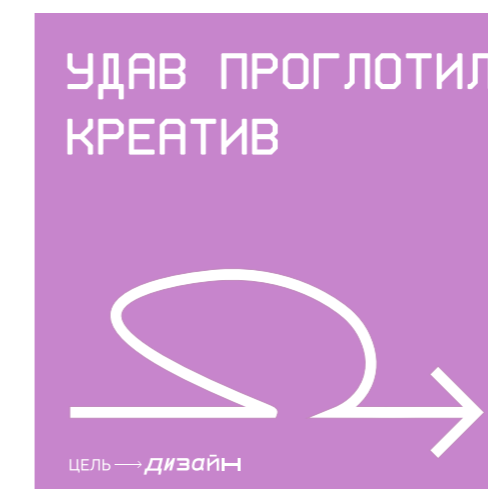
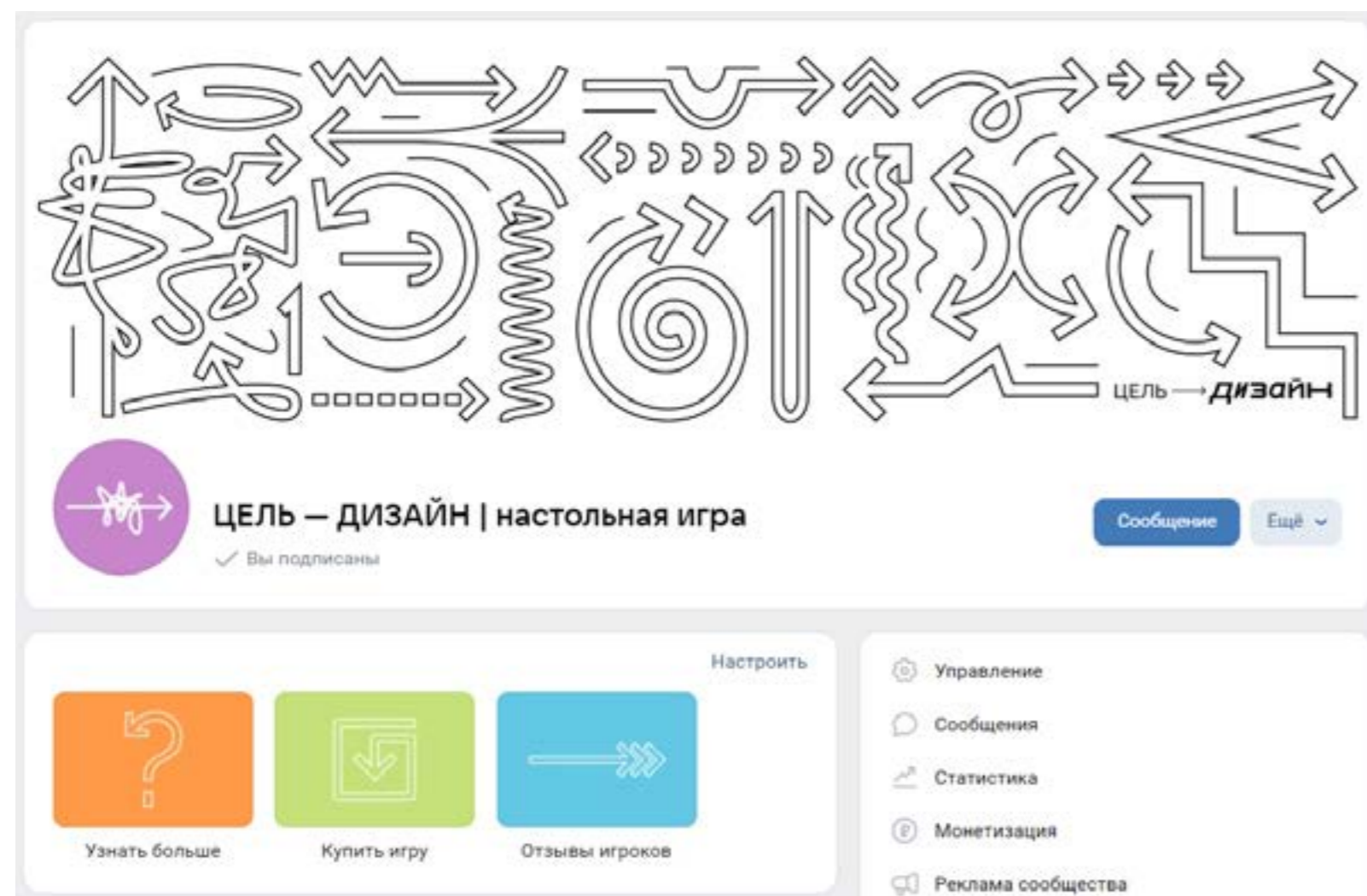


# Навигационные по игре плакаты





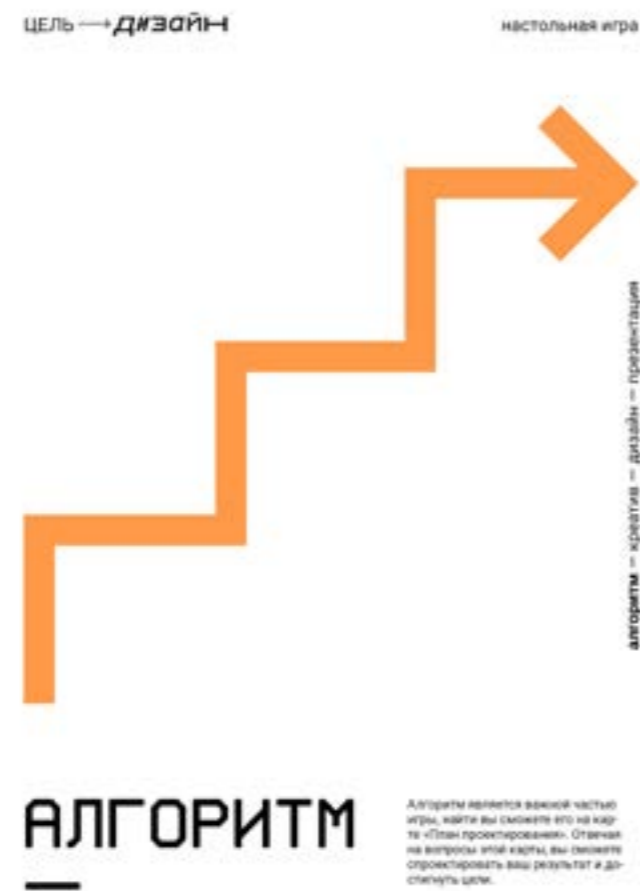
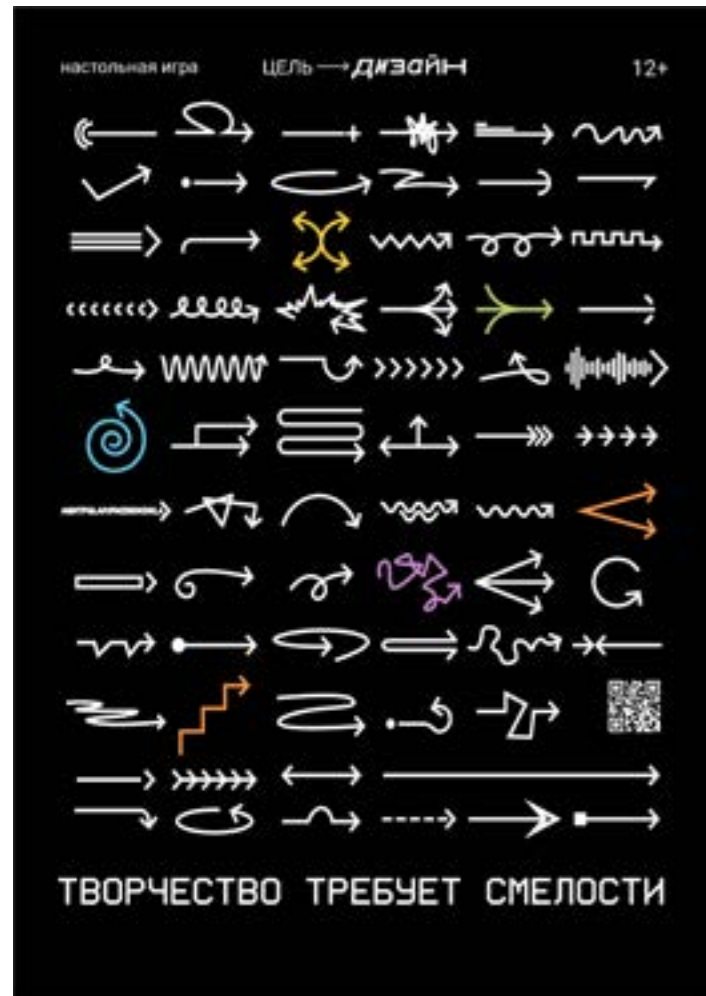
# Оформление группы ВКонтакте



# Мерч



# Итог работы





Удачной игры!