

Дизайн-графическая разработка настольной игры

Дипломный проект

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

СПбГУ 2023

Цель и целевая аудитория проекта

Цель проекта:

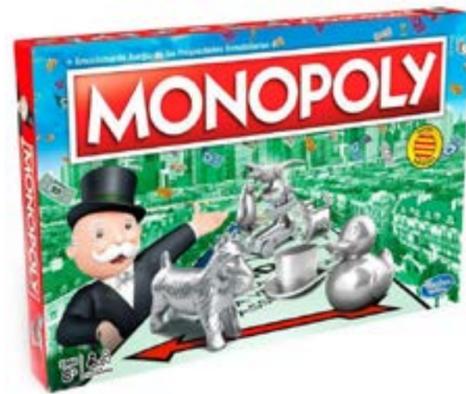
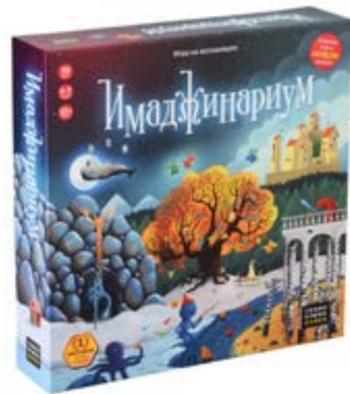
Спроектировать игру, создающую условия для развития проектного мышления, с использованием инструментов графического дизайна и игровых методик.

Целевая аудитория проекта:



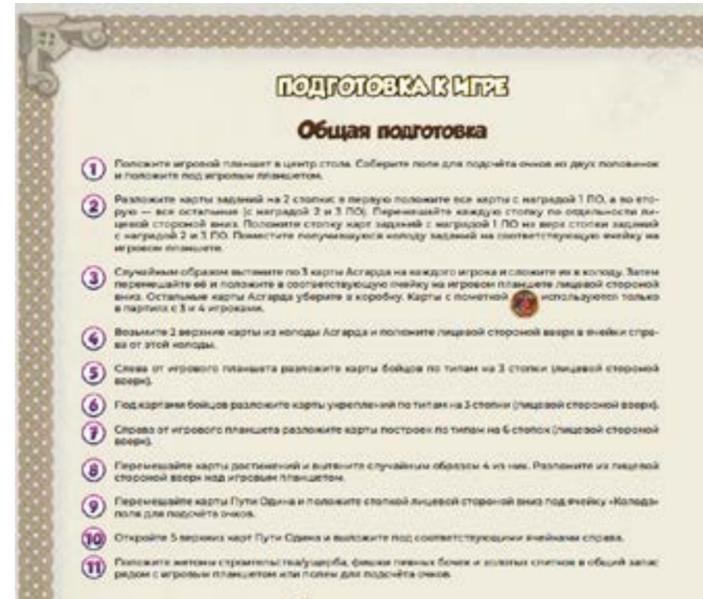
Люди 12+ лет, любители настольных игр и те, кто интересуется дизайном.

Настольные игры...



Актуальность выбранной темы

???

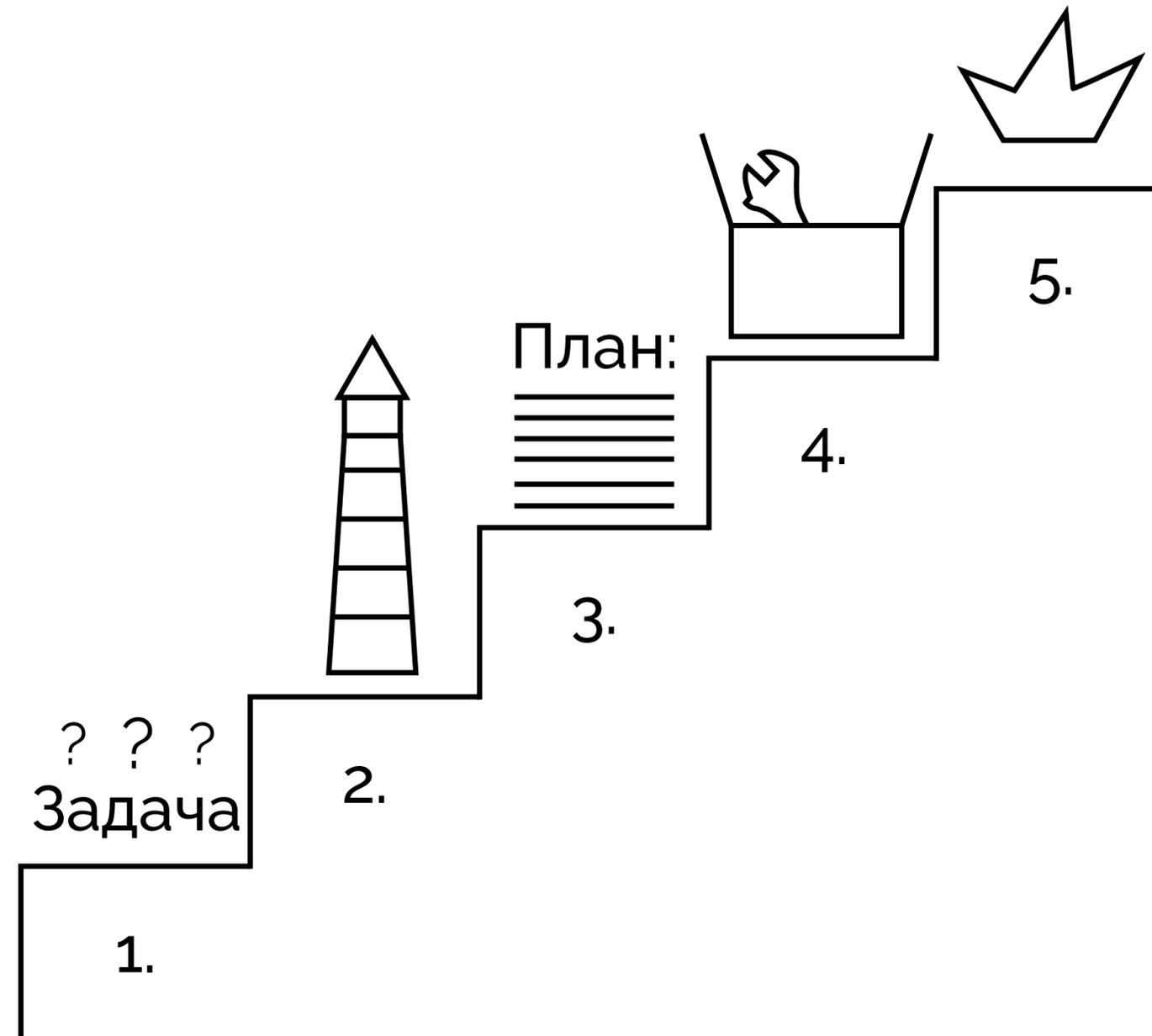


!!!

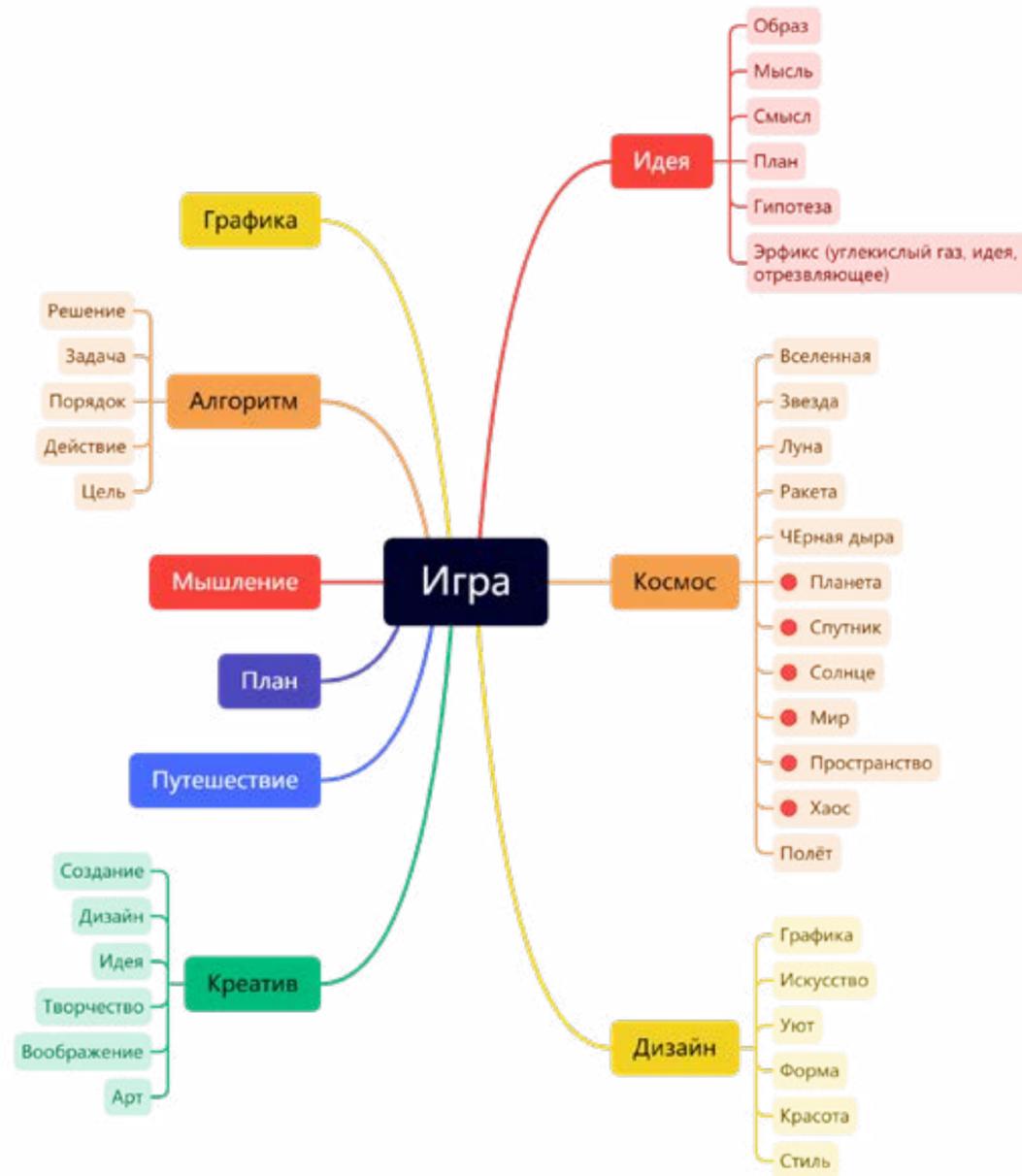


План А: прочитать инструкцию
План В: разобраться по ходу игры
План С: если не сработал план А или В,
то идем смотреть видеоинструкцию!

Проектное мышление это...



Как же назвать такую игру?



Presented with xmind

ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↗ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↔ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↻ **ДИЗАЙН**

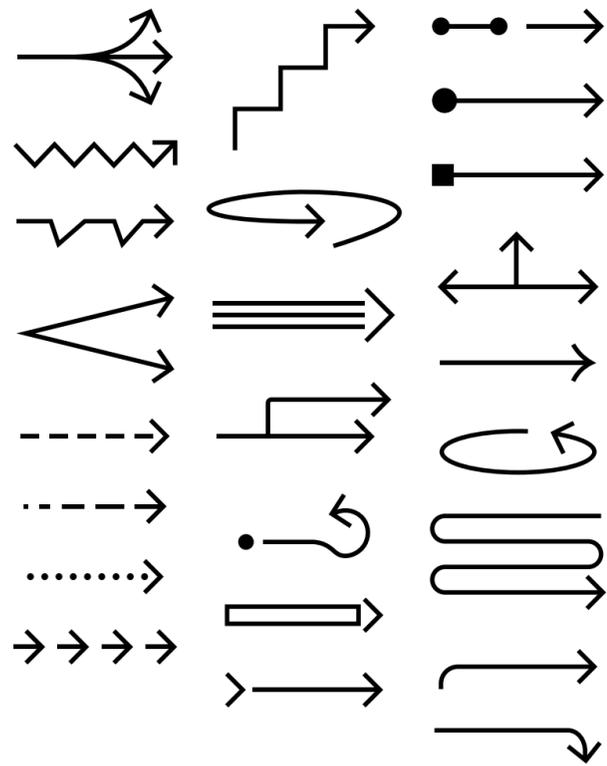
ЦЕЛЬ ➤ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↻ **ДИЗАЙН**

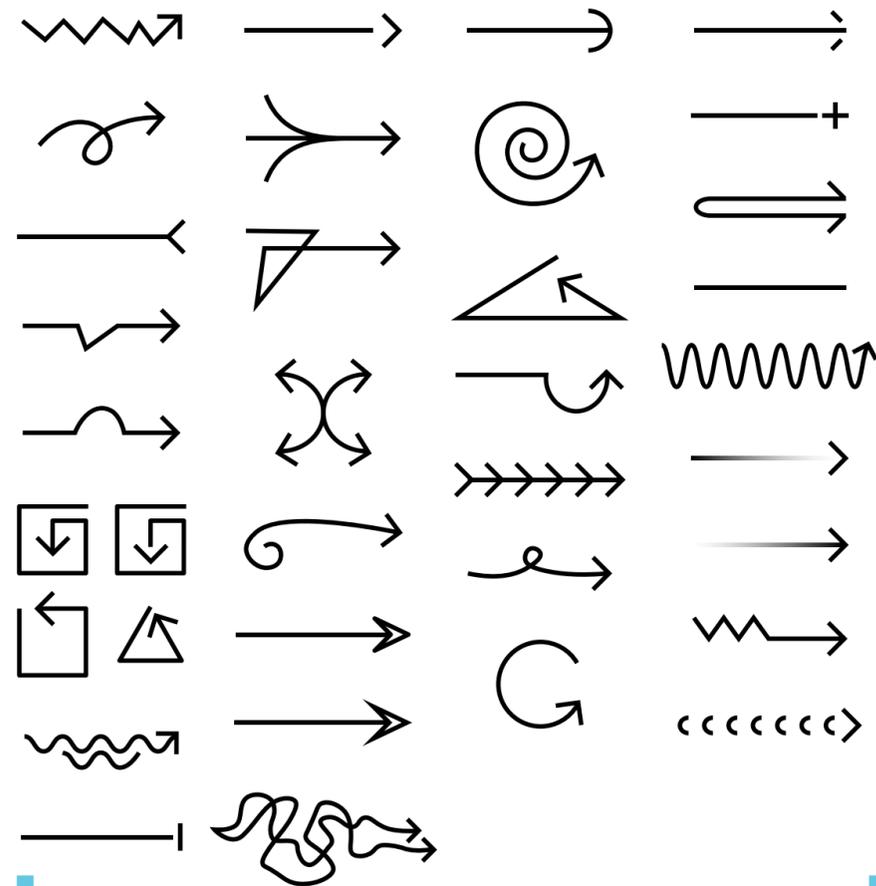
ЦЕЛЬ <=> **ДИЗАЙН**

А что, идея!

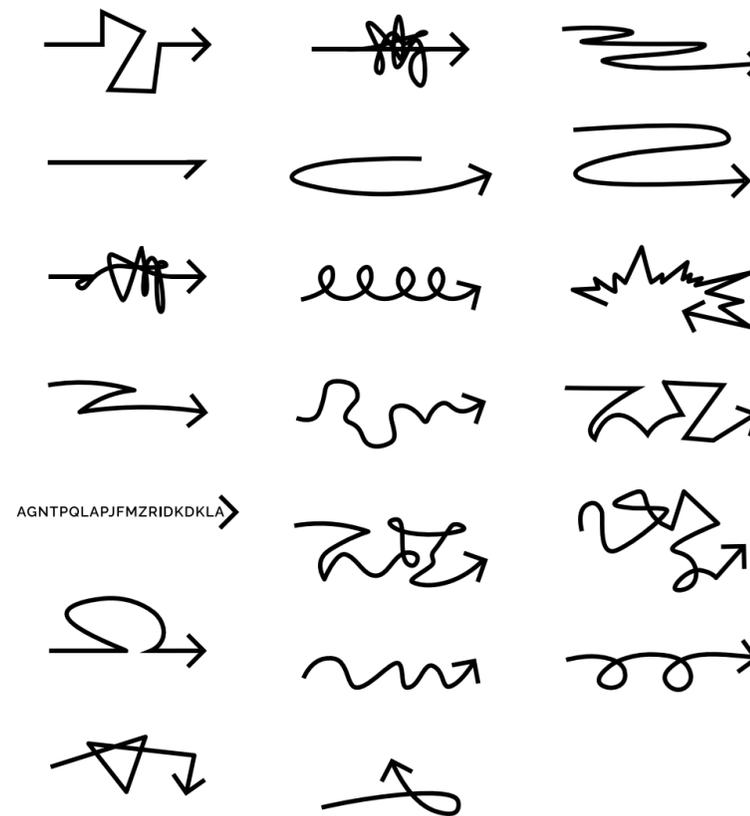
ЦЕЛЬ → ДИЗАЙН



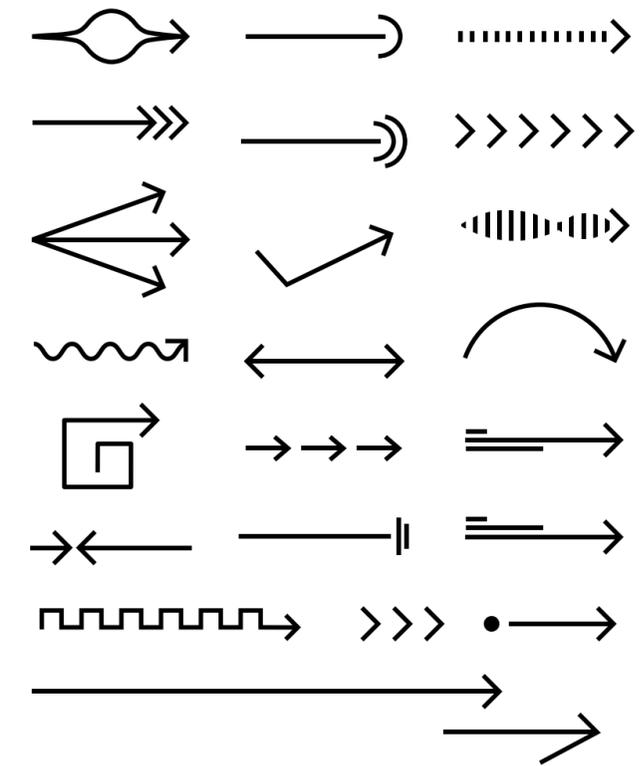
Для карты этапа алгоритма



Для карт этапа креатива

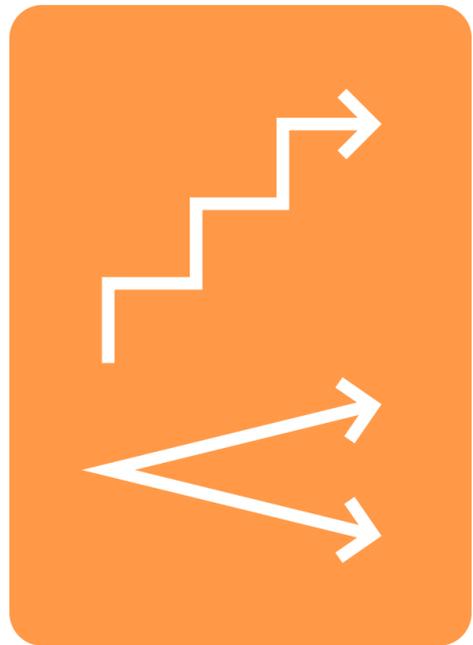


Для карты этапа дизайна

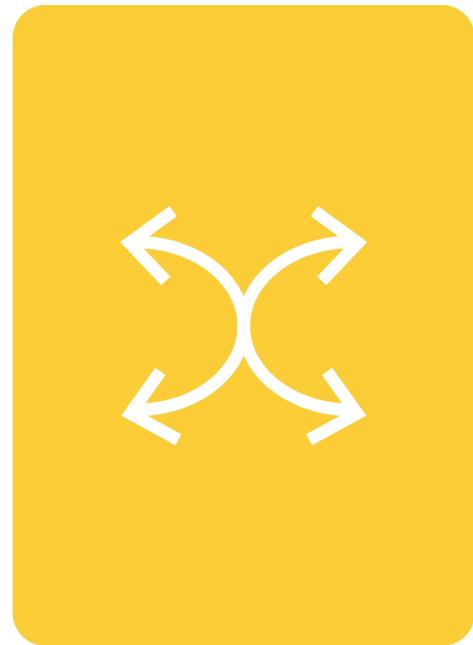


Для карты этапа презентации

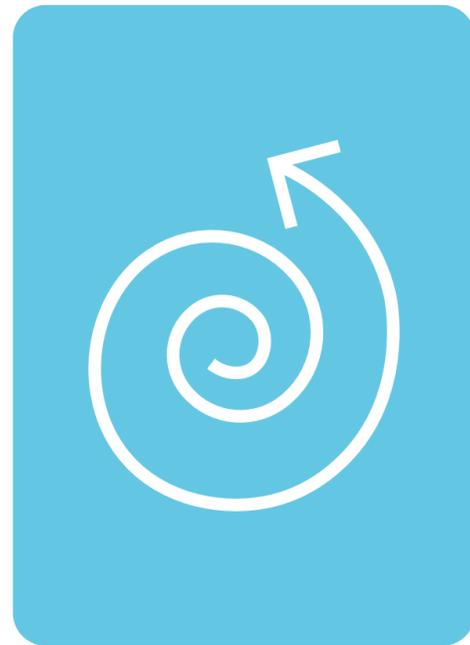
Добавим цвета...



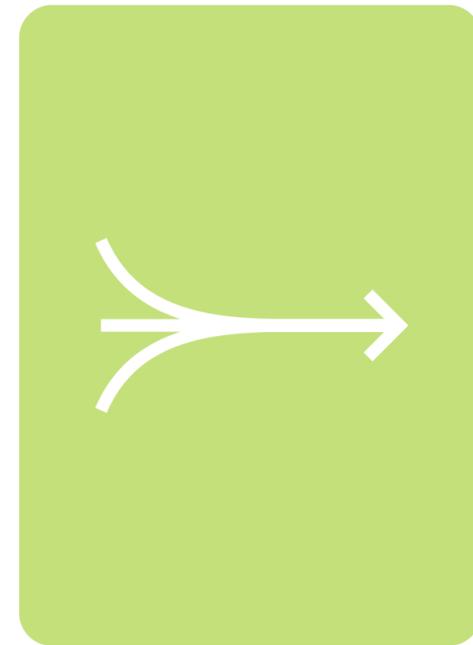
Алгоритм
Презентация



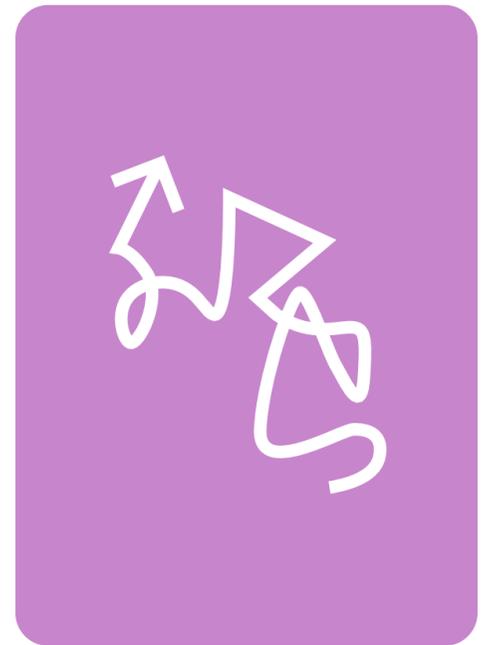
Задание



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

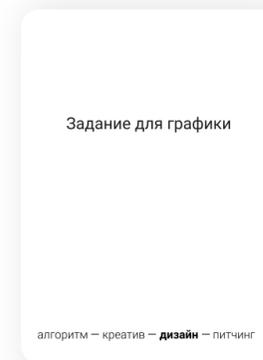
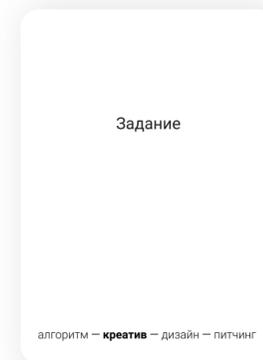
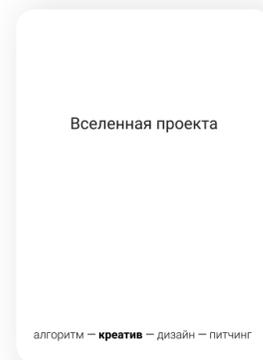
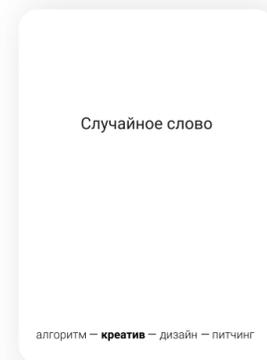
1. Подводный мир
2. 35-ый век
3. 80-е годы
4. Космос
5. Мир братьев Гримм
6. Дикий Запад
7. Подземный мир
8. Любовный мир

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>План проектирования</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>Упаковка напитка</p> <p>алгоритм — креатив — дизайн — презентация</p> | <p>Вселенная проекта</p> <p>Подводный мир</p> <p>алгоритм — креатив — дизайн — презентация</p> | <p>Случайное слово</p> <p>Подушка</p> <p>алгоритм — креатив — дизайн — презентация</p> | <p>Задание для графики</p> <p>Op-art</p> <p>алгоритм — креатив — дизайн — презентация</p> |
| | | | | |

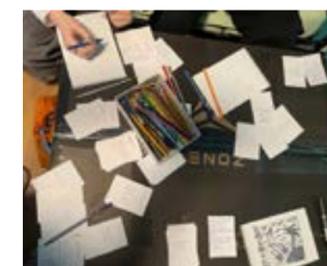
Главное — практика!



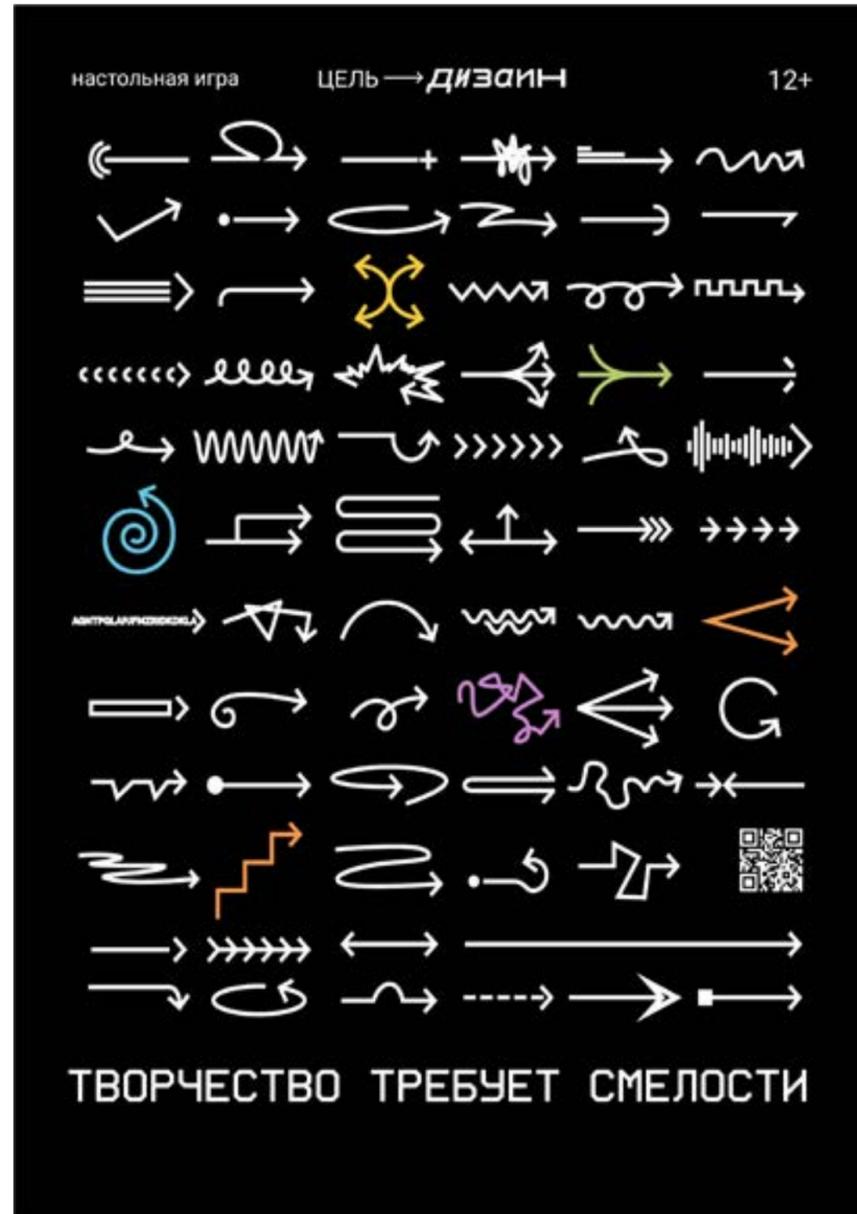
Эксперимент 1



Эксперимент 2



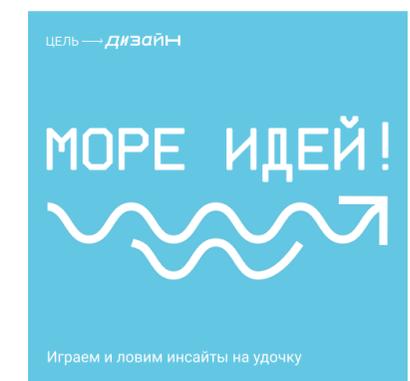
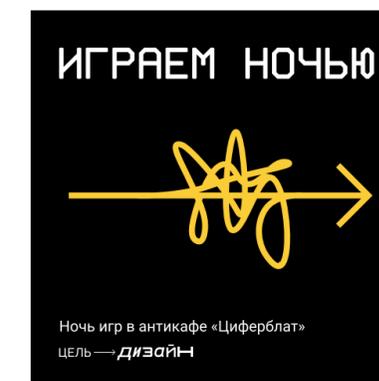
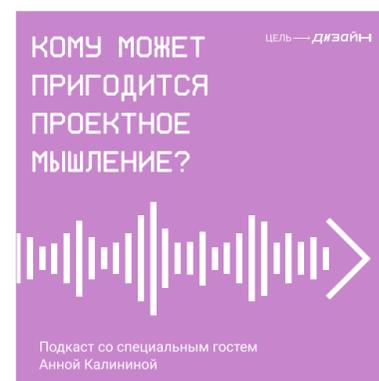
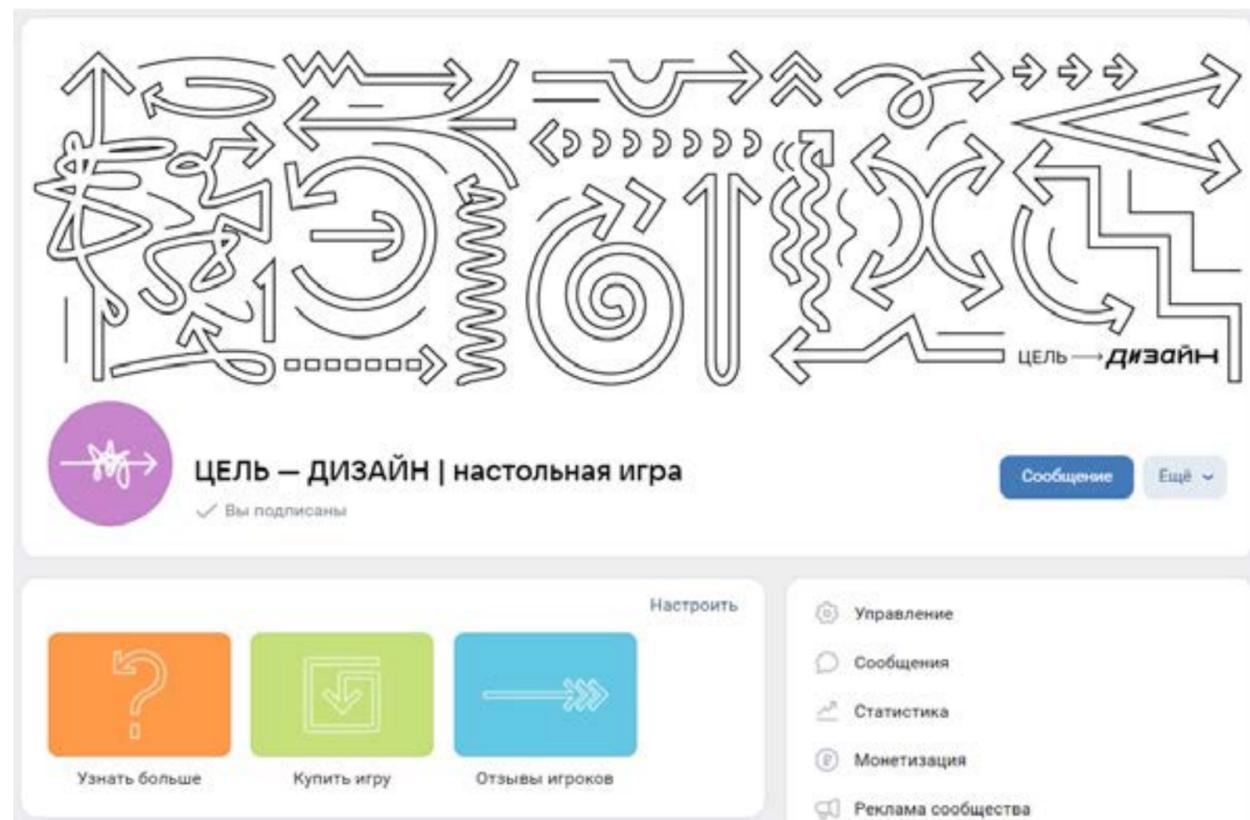
Анонсирующий плакат



Навигационные по игре плакаты



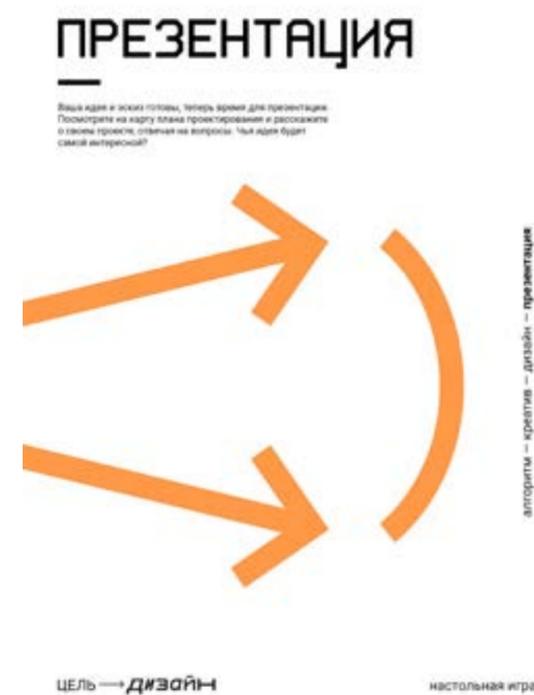
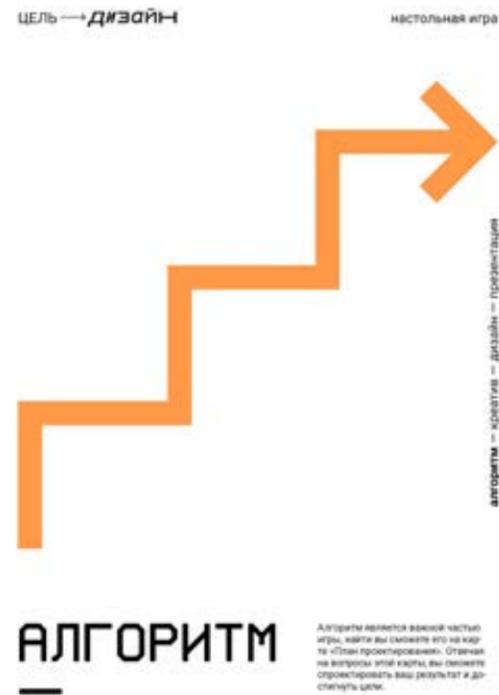
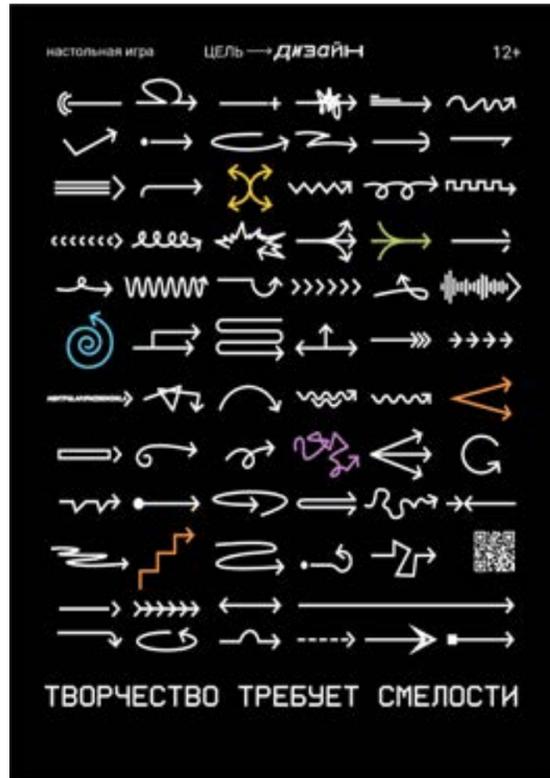
Оформление группы ВКонтакте



Мерч



Итог работы



Удачной игры!