

**Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет**

Кафедра дизайна

Акимова Ирина Александровна
4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

ТЕМА:

Дизайн-графическая разработка настольной игры

Направление 54.03.01 «Дизайн»

квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель кафедры дизайна,
Витковская С.В.

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения,
доцент с возложенными обязанностями заведующего
кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

Тема.....	3
Основания для выполнения работы.....	3
Актуальность выбранной темы.....	3
Цель работы.....	3
Задачи проекта.....	4
Практическая значимость разработки.....	4

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

Краткий обзор жанров настольных игр.....	5
Анализ аналогов.....	6
Тенденции дизайна настольных игр.....	7
Тенденции и проблематика оформления правил настольных игр.....	9
Визуальные аналоги.....	9
Концепция.....	10
Этапы проектирования.....	13
Компьютерная разработка проекта.....	18
Использованные графические и компьютерные техники и технологии....	22
Список использованной литературы и интернет-ресурсов.....	23

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

Тема выпускной квалификационной работы

Дизайн-графическая разработка настольной игры.

Основание для выполнения работы

Тема была выбрана по собственной инициативе. На кафедре дизайна СПбГУ в процессе обучения мы изучали и внедряли на практике процессы дизайн-мышления и я захотела сделать развитие этого навыка через игровые техники основной темой дипломной работы.

Актуальность выбранной темы

Задачей моей дипломной работы была разработка концепции игры на развитие проектного мышления. По-моему мнению, в современных настольных играх (независимо от их тематики и структуры) не всегда визуально-информационное сопровождение имеет понятный дружественный пользователю формат. Средствами графического дизайна я хочу разработать оригинальную идею выстраивания коммуникации с пользователем, которая поможет просто и быстро понять правила, систему игры, ее задачи. Дополнительно этот ресурс будет заниматься развитием проектного мышления.

Цель работы

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

Задачи работы

- Провести анализ настольных игр и сценарных аналогов
- Провести анализ визуальных аналогов
- На основе анализа и концепции проекта разработать сценарий, механику и правила игры
- Сформулировать визуальную концепцию проекта, создать графический инструментарий для оформления, информационного сопровождения и продвижения игры
- Разработать инфографику и видеонструкцию для правил игры
- Сделать итоговую верстку элементов проекта и перенести графику на необходимые физические носители

Практическая значимость разработки

Разработанный в рамках дипломной работы продукт можно использовать для развития проектного мышления у школьников и студентов. Также он может использоваться широким кругом пользователей, проявляющих интерес к дизайну или желающих развить свои навыки в области проектного мышления.

Целевая аудитория

Любители настольных игр, рекомендуемый возраст 12+
Ценности целевой аудитории: саморазвитие, живое общение, стремление узнать что-то новое

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

Краткий обзор жанров настольных игр

Для разработки авторской настольной игры с нуля был проведен анализ жанров настольных игр и выявлено несколько позиций.

- *Классические*. Это абстрактные игры на логику и удачу, популярность которых сохраняется десятки, сотни и тысячи лет. Примеры: шахматы, домино, шашки.
- *Интеллектуальные*. Это игры, которые увеличивают кругозор. Подходят для тех, кто хочет побороться в эрудированности и узнать больше. Примеры: «Цветовой код», «Эрудит», «Квиз», «Мозговойны».
- *«Ходилки»*. Игры, в которых игроки передвигаются по полю на число, выпавшее на кубике. Чаще существует как досуг и забава для всей семьи. Примеры: «Большая бродилка», «Монополия».
- *Обучающие*. Игры для детей на знакомство с окружающим миром. Например: пазлы, конструкторы, «Словодел».
- *Логические*. Игры на развитие стратегического, логического мышления и тренировку мозга. Примеры: кубик Рубика, «Бином», «Прятки в джунглях», «Данетки», «Штука».
- *Азартные*. Игры на удачу. Перед игроками стоит задача: рискнуть или нет? Примеры: «Взрывные котята», «Карта сокровищ».

Из этого можно сделать вывод, что все настольные игры развивают тот или иной навык (логика, фантазия, стратегическое мышление, коммуникационный потенциал и т.д.) и подталкивают узнавать новое. Для себя я поставила цель создать игру, которая будет развивать навык проектирования.

Анализ аналогов

Поводом для развития идеи с внедрением алгоритма дизайн-мышления в игру стала постоянная отработка этого навыка в процессе обучения на кафедре дизайна СПбГУ. Я анализировала то, как я и мои коллеги создавали свои проекты во время учебы, через какие этапы проходили, к какому результату это их приводило, как вообще учебный процесс развивает креативность студентов. Проанализировав полученный опыт, я сделала вывод, что определенные рамки четкого алгоритма не ограничивают, а подталкивают к развитию фантазии. Эта идея продвигается в проекте.

В рамках предпроектного исследования были проанализированы разножанровые игры и игровые механики. Но более подробно я проанализировала настольную дискуссионную игру “Бункер” издательства Экономика, потому что эта игра комплексно является более подходящей для выполнения моих задач.



Её механика стала основой для создания моей авторской настольной игры. Суть игры “Бункер” состоит в том, что участники стремятся попасть в некий бункер, находясь в критической ситуации. На руках игроки имеют набор из разных случайных карт: биология, багаж, хобби и т.д.

Постепенно раскрывая карты, участники объясняют, как особенность

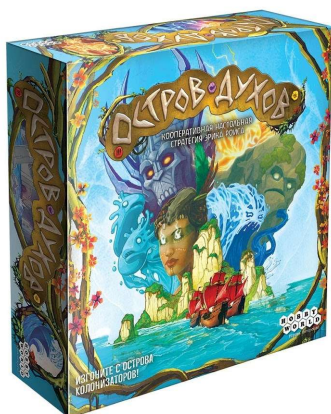
их персонажа может помочь команде. Задача выжить и попасть в бункер, а те, кто попадает в бункер, выбираются путем общего голосования.

Из этой игры я заимствовала принцип, который делает игру многогранной, интересной, развивающей креатив: ограниченный набор карт в случайных комбинациях (иногда не с самыми выигрышными и подходящими под ситуацию картами) заставляет игроков снова и снова задумываться: “Как мне превратить недостатки в плюсы? Что придумать и сказать, чтобы это было убедительно?”.

Так эта игра развивает креативность.

Тенденции дизайна настольных игр

Я сравнила визуальную составляющую нескольких настольных игр и сделала вывод, что, как правило, доминантой визуальной части этого жанра является иллюстративность. Для него свойственно использование 3D изображений или объемных цифровых иллюстраций в цвете, акцент делается на маскоте, персонаже или группе персонажей. В оформлении упаковки много внимания уделяется логотипному блоку, он занимает от трети до целой части коробки. Логотипные блоки игр ярко выделяются на общем фоне цветной графики цветом и имеют характерный шрифт (для каждой игры свой). Было замечено минимальное использование векторной, черно-белой графики и графики, которая имеет минимальный набор графических элементов (минималистичной). Соответственно, графика этого жанра имеет высокую детализированность и сильную светотеневую проработку в иллюстрациях и в логотипных блоках.



Для своего проекта я бы хотела разработать дизайн-графику, которая по инструментарию будет отличаться от визуальной традиции жанра настольных игр. Я планирую использовать простую знаковую векторную графику с минимальным набором цветов.

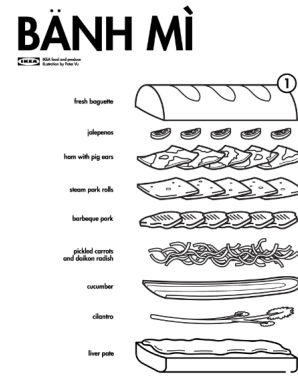
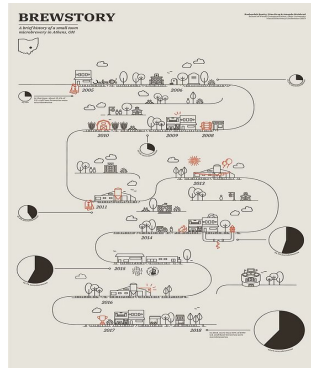
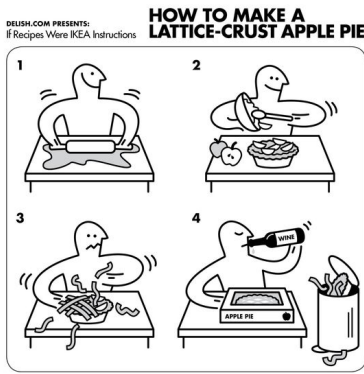
Тенденции и проблематика оформления правил настольных игр



В процессе анализа я пришла к выводу, что чаще всего, правила игры — это большой объем новой информации, который очень трудно схватить “на лету” за раз. Большие пласты текста могут не только отодвинуть знакомство потенциального игрока с игрой, но и оттолкнуть вовсе. Очень часто в компании людей, которые знают игру, есть новички и очень важно, чтобы они могли быстро влиться в процесс, что не всегда возможно. Также популярна практика «по ходу разберемся» и просмотр каналов на YouTube с разбором правил, потому что для человека важна визуализация и наглядность. Для моего проекта важно решить задачу структурирования и упрощения понимания алгоритма и правил игры.

Визуальные аналоги к графике

Инфографические изображения это основные аналоги для моего проекта. Я опиралась на них при разработке основной графики и при разработке правил игры. Инфографика — это способ передачи информации через графику, предназначена для быстрой и наглядной подачи материала. С ее помощью я хочу облегчить знакомство участников с правилами игры.



В аналогах к инфографике я искала принцип того, как показывают последовательность действий и алгоритмы. «Наслаивание» одного действия на другое или путь, по которому должен пройти человек, чтобы достичь результата.

Также в аналогах я искала то, как работает типографика с простыми и линейными формами, как они могут взаимодействовать друг с другом.



Концепция проекта

Часть I: Концепция сценария

Проектное мышление — системность мыслей и действий, приводящая к результату. Оно актуально для каждого человека и помогает не только инженерам строить ракеты, но и домохозяйке распланировать свой день и сделать его продуктивным. Все наши мечты, желания, цели —

это проекты, а проектное мышление может помочь в их реализации с учетом времени и ресурсов. Актуальность проекта состоит в том, что этот навык будет полезен любому современному человеку, который хочет его в себе развить для установления конкретных целей и определения оптимальных путей их достижения.

Как решаются задачи при помощи проектного мышления?

1. Определить задачу/проблему.
2. Представить итоговый результат без проблемы/достигнутую цель (определить «маяки» или контрольную точку решенной задачи).
3. Разбить решение задачи на этапы, выбрать оптимальные пути решения задачи.
4. Определить необходимые ресурсы для решения каждого этапа.

Проектное мышление — это алгоритм. Именно через следование алгоритму игра развивает навык проектного мышления на примере погружения в рабочий процесс дизайнера.

На основе всех проведенных исследований я сформулировала идею проекта: игра, которая развивает проектное мышление и креативность путем проведения участников через определенный алгоритм действий. Чтобы создать свой дизайн-продукт в рамках игры, участникам нужно ответить на вопросы плана проектирования: что проектируем? Для кого проектируем? Зачем проектируем? Как проектируем?



Игра состоит из нескольких этапов.

Карта 1: Этап выдачи игрокам алгоритма действий (карта «План проектирования» с подробным описанием задач).

Карты 2,3 и 4: Этап включения креатива. Игроки получают общее задание (карта «Задание»), карту Вселенной, в которой они будут проектировать свою идею (карта «Вселенная проекта») и набор случайных слов из трех карт (карты «Случайное слово»).

Карта 5: Этап дизайна (карта «Задание для графики»)

Возвращение к карте 1: Заключительный этап — презентация проекта (карта «План проектирования»). Задача игроков — попытаться собрать всю данную в картах информацию в одну идею, даже если кажется, что та или иная карта здесь лишняя по смыслу. В конце игры участники голосуют за самую, на их взгляд, интересную идею. Побеждает тот, кто наберет больше всего голосов.

Было сформулировано итоговое описание игры:

Вы — дизайнеры-проектировщики сквозь пространство и время. Ваша задача придумать уникальный для своей Вселенной продукт и презентовать его. Помните, что теперь ваш мир не ограничен правилами Земного пространства, вы сами вправе решать, где верх, где низ, какого цвета небо и насколько глубоки океаны в вашей Вселенной.

Часть II: Концепция графики

Вся графика проекта будет разработана на основе набора вариативных метаморфоз простой стрелки. Стрелка как символ алгоритма, последовательности действий, стремительно летящей в цель стрелы. Она будет основным знаком игры и получит свое развитие

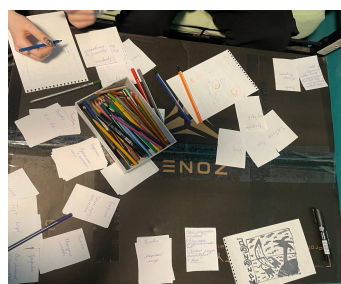
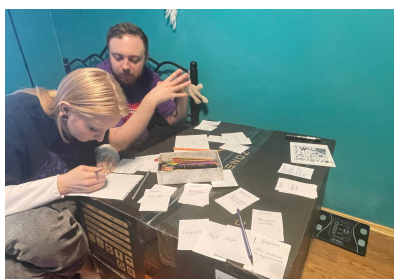
в инфографике к инструкции, анимации, плакатах, оформлении самих карт. В инфографике стрелка будет выступать в качестве иллюстрирования взаимодействия действий каждого из этапов игры. В плакатах я хочу рассказать о ценностях игры через взаимодействие тематических стрелок и типографики в единой композиции.

Этапы проектирования

Часть I: Проработка алгоритма игры и тестирование результатов

Для того, чтобы игра действительно работала так, как было задумано, я провела два эксперимента с фокус-группами и послеигровой опрос.

В первом эксперименте участвовали три человека: два графических дизайнера и один человек не творческой профессии. В результате четырех проведенных партий и опроса игроков я сделала вывод, что игроку не творческой профессии не сразу все было понятно (правила игры отредактированы), не хватает возможности изобразить идею визуально (добавлена карта с техническим заданием для графики). Открыта новая компетенция игры: она развивает навык сторителлинга.



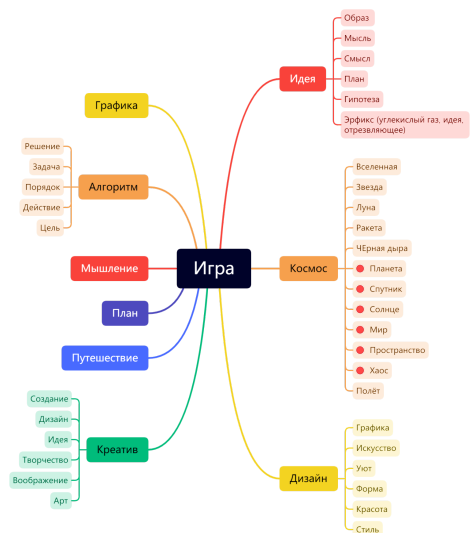
Во втором эксперименте участвовали четыре человека: графический дизайнер, ландшафтный дизайнер, переводчик и логист. В результате четырех проведенных партий было выявлено, что игрокам не творческих профессий всё еще тяжело понять, зачем нужно проектирование.

Тем не менее, каждый нашел в процессе что-то увлекательное лично для себя: кто-то действительно стремился следовать плану проектирования, кому-то больше понравилось придумывать и рассказывать истории, кто-то оценил возможность порисовать в свое удовольствие.

Благодаря опросу я отметила хорошую идею для своей игры: добавить в набор расходные материалы (набор карандашей и скетбук), так как такие вещи есть не у всех дома.

Часть II: Нейминг

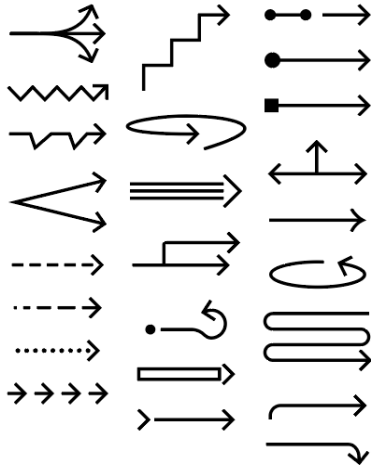
Нейминг. Для разработки названия для моего проекта я создала ментальную карту со всеми словами ассоциациями. Моей задачей было найти такое словосочетание, которое отображало бы смысл игры: развитие проектного мышления, движение к результату, создание дизайн-продукта. В итоге я остановилась на названии **«цель — дизайн»**. Оно одновременно говорит о движении от определения цели к дизайну и о том, что цель игры это проектирование, дизайн.



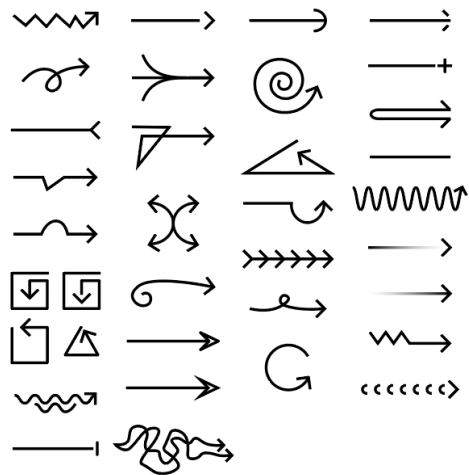
Часть III: Эскизное проектирование

Для проекта мне нужно было разработать *название игры, логотипный блок, правила игры (навигацию по игре), дизайн-графику для карт референсов, графику для расходных материалов (коробка для карандашей, скетбук), упаковку для игры и графику для продвижения игры (рекламные плакаты и видеоинструкцию).*

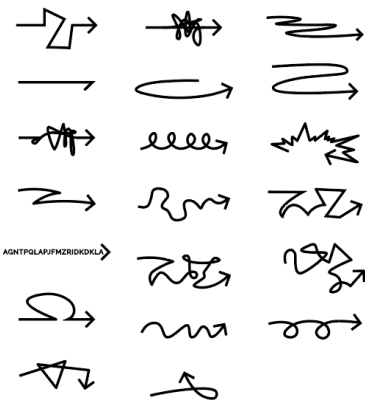
Разработка наборов тематических стрелок. Так как набор карт объединяет в себе 4 этапа, я разработала набор стрелок для каждого из этапов, чтобы в будущем у игроков сложилась визуальная ассоциация с системой игры и процесс навигации был более прост для понимания.



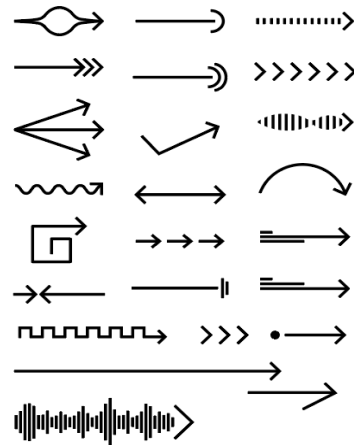
Набор стрелок для этапа алгоритма



Набор стрелок для этапа креатива



Набор стрелок для этапа дизайна



Набор стрелок для этапа презентации

Я планирую использовать эту графику для оформления рубашек карт каждого из этапов. Это не только упростит навигацию, но и поможет быстро готовить колоду карт к новой партии.

Разработка логотипного блока.

В игре задача участников — собрать случайный набор карт и слов в одну идею. Эту концепцию я решила отобразить в логотипе, слово “дизайн” в названии проекта будет собрано из разных шрифтов. Разные карты собираются в одну идею, а разные шрифты в один логотип.

ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

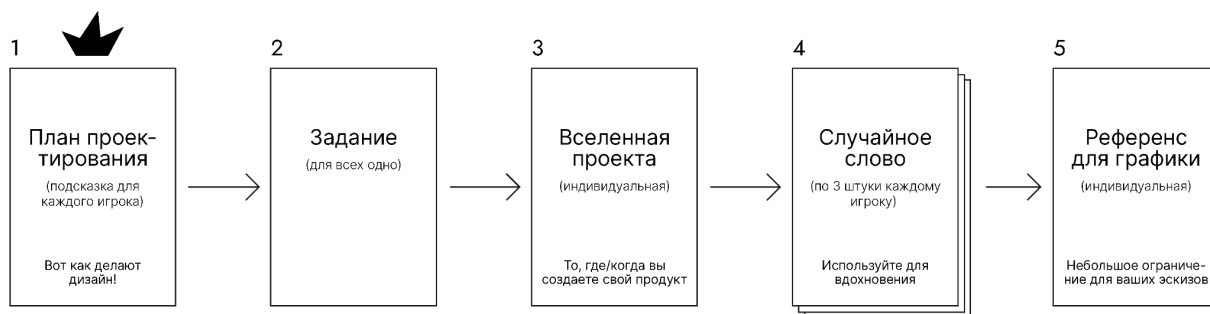
ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

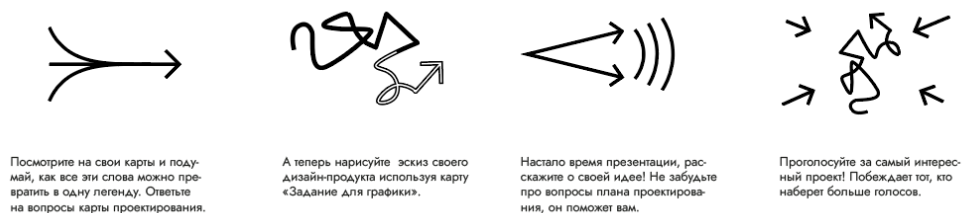
Так как стрелки являются моноширинной графикой, для логотипа тоже были выбраны моноширинные шрифты. Большой акцент в логотипе намеренно сделан на слово “ДИЗАЙН”, чтобы подчеркнуть, что это первостатейная задача игры. Знаком логотипного блока стала стрелка как знак летящей в цель стрелы, движение от определения цели к созданию дизайна, из точки А в точку Б.

Эскиз правил игры. Моей задачей было максимально коротко и ясно объяснить людям, которые еще не знакомы с игрой, правила игры. Поэтому я решила не усложнять текст объяснением того, какой набор карт нужен каждому участнику для игры и предложила простую, наглядную схему с подсказками.



В этой схеме можно видеть, что у карт есть некоторая иерархия следования. Например, план проектирования является первой и самой важной картой, поэтому она находится на первом месте и помечена “короной”, чтобы выделяться на фоне остальных. Далее идет перечисление карт с их названием, статусом (общая или индивидуальная), комментарием (внизу карты будет подписано то, какую функцию она выполняет) и количеством (например, карта “Случайное слово” помечена “слоями”, чтобы показать, что каждому игроку нужно именно 3 штуки на руки).

Для иллюстрирования процесса игры была разработана инфографика из соответствующих этапам наборов. Таким образом, в графике появляется преемственность между оформлением рубашек карт и правила игры.



Этапы и их описание в инструкции для будущих игроков:

1. Этап креатива, предложения идей.

“Посмотрите на свои карты и подумайте, как все эти слова можно превратить в одну идею. Ответьте на вопросы карты проектирования”.

2.Этап дизайна. “А теперь нарисуйте эскиз своего дизайн-продукта вдохновляясь картой референса“.

3.Этап питчинга, презентации. “Настало время презентации, расскажите о своей идее! Не забудьте про вопросы плана проектирования, он поможет вам”.

4. Этап голосования. “Проголосуйте за самый интересный проект! Побеждает тот, кто наберет больше голосов“.

Компьютерная разработка проекта

Вариации логотипа

ЦЕЛЬ → **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ➤ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↗ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↻ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↔ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ⇌ **ДИЗАЙН**

ЦЕЛЬ ↻ **ДИЗАЙН**

Помимо стандартной стрелки в логотипе может использоваться стрелка, которая отображает этап.

Графика набора для игры

В графике для заголовков я использовала шрифт CatV 6x12 9 Normal, для наборного текста Roboto Regular и Roboto Bold

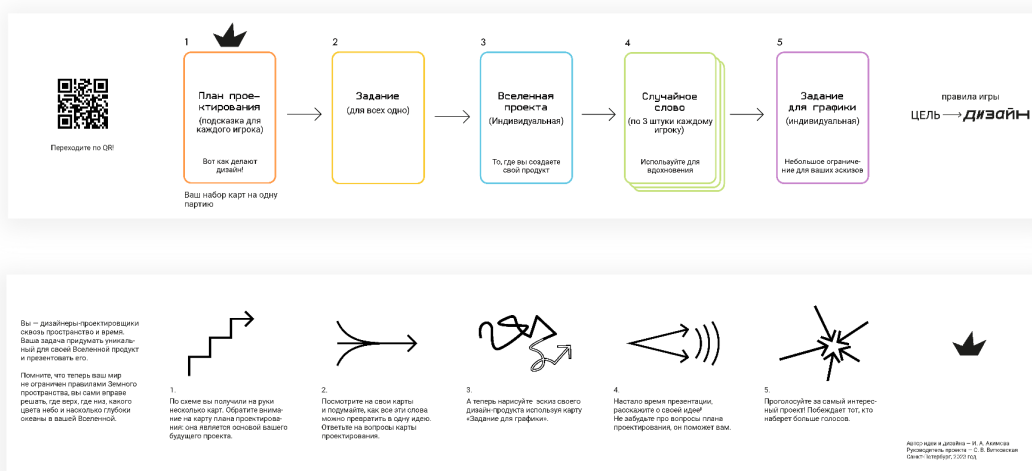


Верстка лицевой части карт



Оформление рубашек карт

Для каждой карты используется знак того этапа, в котором она используется. Также для каждой карты используется свой цвет, который является частью навигации. Это помогает быстрее ориентироваться в игре и быстрее готовить колоду к новой партии.



Верстка правил игры: лицо и оборот

Правила игры состоят из инфографики. Конструкция — пропорциональная картам гармошка (для компактности). Также есть ссылка на видеоинструкцию.



Расходные материалы для игры

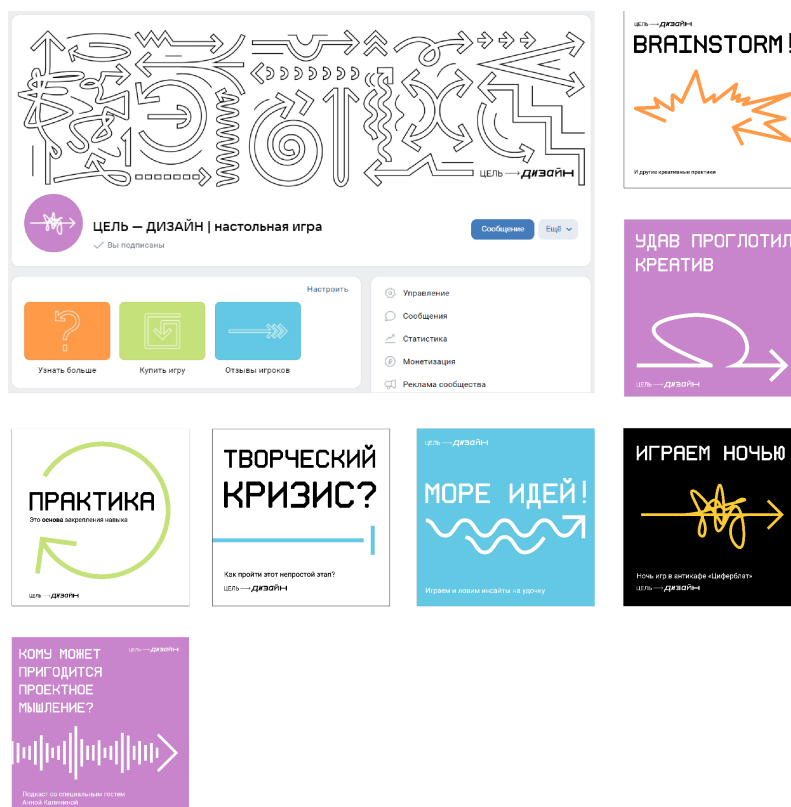
Блокнот для записей, скетчбук для рисования и материалы для рисования (карандаши или фломастеры). Цвет каждого сувенира соответствует тому этапу, в котором он должен использоваться.

Графика для продвижения



Имиджевый плакат и серия навигационных плакатов

Имиджевый плакат создан передавать образ игры и привлекать внимание новых игроков. Навигационные плакаты рассказывают о этапах игры и о значении слов «алгоритм», «креатив», «дизайн» и «презентация» в рамках игры.



Оформление группы ВКонтакте и графика для постов

Продвижение можно делать через близкие к тематике посты, чтобы заинтересовать творчеством как можно больше людей.

Мерч для будущих любителей проекта



Использованные графические и компьютерные техники и технологии

Техники: векторная графика, типографика, графика, анимация.

Инструменты: Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Procreate.

Список использованной литературы и интернет-ресурсов

Книги:

Лола Г. Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования, Санкт-Петербург: “Наука”, 2021 год

Витковская, С. В. Применение методик соучаствующего проектирования в образовательной стратегии кафедры дизайна СПбГУ

С. В. Витковская, А. А. Толстова // Месмахеровские чтения - 2020 : Материалы международной научно-практической конференции, посвященной 75-летию воссоздания Ленинградского художественно-промышленного училища, Санкт-Петербург, 19–20 марта 2020 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица, 2020. – С. 220-225

Юрий Сокольников, Товарные знаки, Новосибирск: “Издательство Мангазея”

Райан Хембри пер. с англ. А. В. Банкрашкова Самый полный справочник. Графический дизайн, Москва: “Издательство АСТ”, 2006 год

Серов С. И. Московский концептуальный плакат 1990-х годов, Москва: “Линия График”, 2004 год

Devid E. Carter The big Book of Design Ideas, New York: “HarperCollins Publishers”, 2000

Shapiro, Ellen Library of Congress Cataloging-inPublication Data, Oxford: Phaidon Press Ltd, 1989

Статьи:

Иннокентий Самойлов // Классификация настольных игр: 12 разновидностей // Мастер по настолкам (<https://master-games.info>)

Интернет ресурсы:

<https://www.igrotime.ru> — интернет-база настольных игр

<https://www.behance.net/galleries> — социальная худ. медиа-платформа

<https://ru.pinterest.com> — фотохостинг