

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

Кафедра дизайна

Чэн Цяньмо  
4 курс

Пояснительная записка  
к выпускной квалификационной работе  
**Фирменный стиль и упаковка настольной игры**  
Направление 54.03.01 «Дизайн»  
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель:  
старший преподаватель кафедры дизайна  
Никитина А.А.

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

Санкт-Петербург, 2024 год

## СОДЕРЖАНИЕ

### ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи проекта
6. Целевая аудитория
7. Практическая значимость разработки

### ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Анализ схожих продуктов
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
5. Вывод на планируемые носители информации.

**Список использованной литературы и интернет-ресурсов.**

## ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

### **1. Тема выпускной квалификационной работы**

Фирменный стиль и упаковка настольной игры

### **2. Основание для выполнения работы**

Тема выбрана на основе потребностей форума молодых писателей Китая и России в настольных играх в качестве сувениров.

Основная идея игры заключается в сочетании карточек с соответствующими поговорками и пословицами из Китая и России, чтобы сравнить сходства и различия в культуре поговорок и пословиц между Россией и Китаем. Это позволяет игрокам из Китая и России ознакомиться с языковой и культурной средой другой страны через игру.

### **3. Актуальность выбранной темы**

IV Форум писателей молодых писателей России и Китая в 2024 году пройдет в Институте Конфуция СПбГУ. Форум стал механизмом обмена между российскими и китайскими молодыми писателями и активной коммуникационной площадкой для поиска точек соприкосновения.

Настольная игра как форма развлечения может сделать обучение более интересным и привлекательным, она может предложить интерактивный опыт обучения, позволяя игрокам взаимодействовать друг с другом и улучшать эффективность обучения. Она также может помочь игрокам понять связь между китайским и русским языками и культурами, способствуя

межкультурному обмену и пониманию.

#### **4. Цель работы**

Разработайте настольную игру, которая позволит людям исследовать языковую и культурную среду другой страны, открывая различия и сходства между китайской и русской культурой.

#### **5. Задачи проекта**

- Определение концепции проекта
- Анализ целевой аудитории, аналогичный анализ аналогичных проектов
- Изучение механизмов настольных игр, элементов интерфейса, обеспечение играбельности и долговечности игры; сбор, сравнение, изучение русских и китайских пословиц и их значения, определение содержания настольной игры
- Разработка ключевых графических элементов, определение визуальных метафор пословицы
- Проектирование компонентов настольной игры, упаковка; создание рекламных плакатов, трейлеров
- Тестировка и эксплуатация

#### **6. Целевая аудитория проекта**

Основные потребители

Участники и посетители мероприятий, организованных институтом Конфуция

Они хотят использовать эту настольную игру для углубления понимания друг друга культур и стимулирования литературного обмена и сотрудничества. Игра поможет им расширить свои культурные горизонты и найти вдохновение и материал для своего творчества.

### **Гостевые потребители**

#### **1. Изучающие язык и любители языка:**

Эти пользователи могут быть студентами или самоучками, изучающими китайский или русский язык. Они хотят использовать эту настольную игру для повышения своих языковых навыков и углубления понимания китайской и русской культур.

#### **2. Интересующиеся китайской и русской культурой:**

Эти пользователи интересуются китайской и русской культурой и историей, они могут быть туристами, любителями культуры или участниками международных обменов. Они хотят использовать эту настольную игру для более глубокого понимания особенностей и привлекательности китайской и русской культур.

### **7. Практическая значимость разработки**

Игровой проект может использоваться в рамках мероприятий по культурному обмену между Китаем и Россией, способствуя взаимопониманию языков и культур друг друга, а также предоставляя материал для изуче

ния китайского и русского языков и культуры в образовательных учреждениях.

## ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

### 1. Анализ схожих продуктов

#### Настольная игра «КОНЦЕПТ»



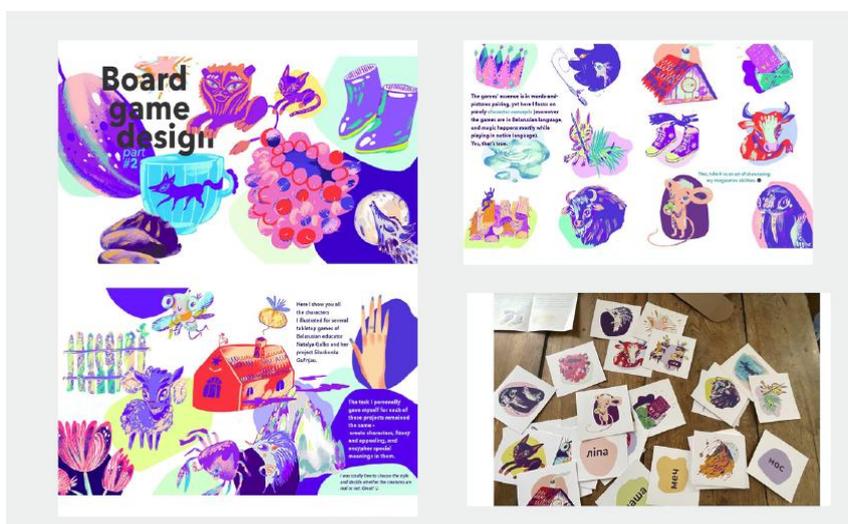
Концепт — это командная настольная игра для вечеринок, в которой игроки пытаются угадать слово или концепцию на основе ряда подсказок. Эти подсказки предоставляются с помощью комбинаций значков на игровом поле. Это дает игрокам большую свободу в выражении смыслов и идей.

Концепт имеет самоопределяющееся название, поскольку игроки пытаются угадать слово или концепцию для раунда на основе серии подсказок. Эти подсказки передаются с помощью комбинации иконок, найденных на игровой доске. Это вечерняя игра в том же духе, что и «Dixit», хотя уровень сложности здесь выше, а мышление немного более умственное.

#### Настольная игра для детей «Фантастические существа и идиома»

Фантастические существа и идиома — это креативная настольная игра, специально разработанная для детей. Эта игра отличается богатыми фантазийными иллюстрациями и сочетает в себе игровой процесс, основанный на сочетании поговорок и изображений, с целью развития у детей навыков языкового выражения и творческого мышления.

Фантастические существа и идиома — это креативная настольная игра, специально разработанная для детей. Тема похожа на мой проект, который также основан на идиомах и иллюстрирован.



## Сувенирная настольная игра «Polvere di Tempo»

«POLVERE DI TEMPO» — настольная игра, созданная в качестве новогоднего подарка. В наборе содержится песочные часы на 3 минуты и 366 маленьких действий. Действия разделены по темам на 57 карточек. Каждая карточка имеет уникальную иллюстрацию.

В качестве сувенира карточная настольная игра имеет компактную и портативную упаковку, понятные правила игры и своеобразный узнаваемый

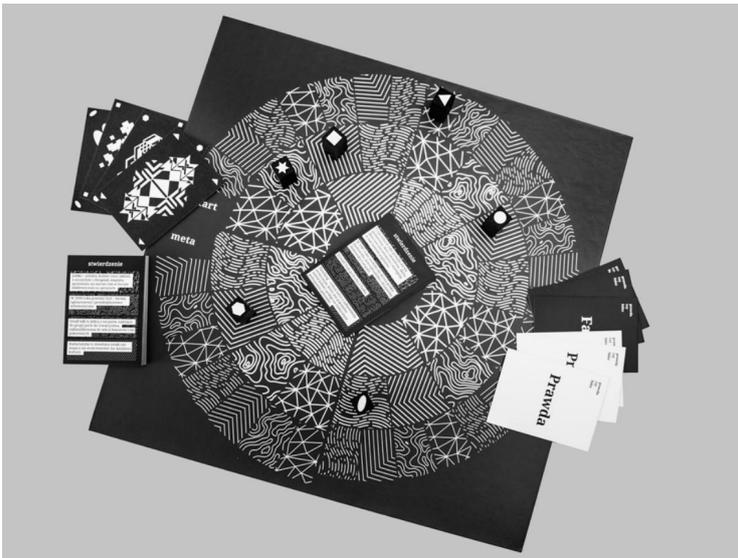
СТИЛЬ.



## Настольная игра «Правда или ложь»

«Истина или ложь» — Черно-белая игра с узорчатым дизайном, наполненная оригинальными юмористическими вопросами, придающими ей социальный оттенок. Игра состоит из: игрового поля, пешек, карточек, коробки и руководства. для игры Единственный контрастный элемент среди узорчатых элементов – типографский минималистичный логотип.

Использование черно-белого контрастного визуального стиля в соответствии с темой контраста «истинного и ложного».



## 2. Концепция проекта

Задействовать игровые механики, как средство вовлечения аудитории в языковую и культурную среду другой страны, в игре раскрыть различия и сходства между китайской и русской культурой через сравнение пословиц и поговорок двух стран.

Игра может быть сувениром, который участники мероприятий, организованных институтом Конфуция, могут взять с собой домой и поиграть с друзьями, вовлекая все больше людей в изучение культуры другой страны.

### 2.1

### 2.2 Ход игры

В игре есть три вида карточек:

1. С иллюстрациями русских пословиц
2. С иллюстрациями китайских пословиц
3. С текстом пословиц Карточки с изображениями пословиц

У каждой пары карт с изображениями (русской и китайской) имеется карта с текстом, описывающим оба изображения

Карты имеют три различных уровня сложности и могут быть оценены от 1 до 3 очков.

Для игроков разных возрастов и профессий очевидно, что простой и понятный игровой формат является очень необходимым. Поэтому я предусмотрел три различных уровня сложности игры: стандартный, легкий и сложный. Легкий уровень предназначен для помощи игрокам ознакомиться и запомнить все поговорки и содержание карт. Стандартный уровень обладает более длительной играбельностью после того, как игрок запомнил все карты. Если игрок хочет почувствовать вызов, то может выбрать сложный уровень игры.

Игроки также могут придумать собственный стиль игры, который может совершенно отличаться от изначально задумки автора.

### Игра 1 (Стандартный)

Количество игроков: 2-4

Игроки выкладывают русские и китайские карточки с изображениями на стол рубашкой вверх, по-отдельности. Карточки с текстом выкладываются на стол рубашкой вниз на отдельной части стола, чтобы все игроки могли видеть их текст. Поочередно берите карту с текстом и выберите две карты с изображениями, чтобы проверить являются ли они парами (одну из китайских и одну из русских). Если соответствующие карты является парой, забирайте все три карты себе, в противном случае верните их на место. Определить являются ли карты парами легко, достаточно увидеть внешние сходства в двух изображениях. Угаданную пару карт игрок кладет рядом с собой на стол, чтобы в последствии подсчитать очки. По итогу побеждает тот,

кто получит больше очков.

## Игра 2 (Легкий)

Количество игроков: 2-4

Все карточки с изображениями размещаются рубашкой вниз по отдельности. Карты с текстом собираются в колоду и кладутся рубашкой вверх. Игроки по очереди берут карточку с текстом и ищут карточки с изображениями, соответствующие карточкам с текстом. В каждом раунде игрок может найти только одну пару карточек. Определите кто ходит первым, каждому игроку даётся от 30 секунд до 1 минуты на ход (игроки могут определить подходящий темп игры самостоятельно). Побеждает игрок с наибольшим количеством очков после того, как все карточки будут найдены.

## Игра 3 (Сложный)

Количество игроков: 2

Все карточки с изображениями размещаются по отдельности (китайские отдельно, русские отдельно) рубашкой вниз. Один игрок берет карту. Если это китайский игрок, он показывает китайскую идиому, если российский игрок, он показывает русскую идиому. В течение одной минуты другой игрок должен найти соответствующую карточку с изображением, основываясь на показанной идиоме. За каждую найденную карточку игрок получает соответствующее количество очков. Игра проходит поочередно, побеждает игрок с наибольшим количеством очков после окончания игры.

В окончательный состав проекта будут включены:

- Карты с иллюстрациями пословиц (х шт.)

- Карты с текстом пословиц (х шт.)
- буклет инструкции
- сувениры
- Упаковка игры,
- Коробка для карточек
- Рекламные материалы: плакаты

### **2.3 Концепция графического решения**

- Визуальная концепция основана на черно-белой ручной резьбе. - сильный контраст между черным и белым символизирует сравнение двух культур - китайской и русской.

- Элементы резьбы хорошо известны в русской и китайской культуре и знакомы всем целевым группам. Россия и Китай имеют свои собственные традиционные искусства бумажной резьбы и имеют свои особенности. Китайская вырезка бумаги обычно делается на одном листе темной бумаги с вырезанными пустотами в виде узоров, таких как зубчатые линии, полумесяцы, лепестки и т. д. Российская вырезка бумаги чаще использует геометрические узоры, цвета не регламентированы, узоры обычно вырезаются симметрично после складывания.

ТРАДИЦИОННОЕ  
ИСКУССТВО ВЫРЕЗАНИЯ  
ИЗ БУМАГИ



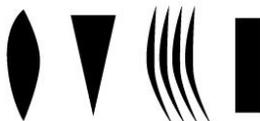
УЗОРЫ ЧАСТО  
ИСПОЛЗУЕМЫЕ



Вытинанка  
белорусская, украинская, руйская



Цзяньчжи  
китайский



### 3. Этапы проектирования

#### 3.1 Начало проектирования

Я собрала 15 пар китайских и русских идиом или поговорок в качестве основного содержания игры, они делятся на три ситуации:

- Поговорки полностью совпадают, как «Как рыба в воде» (рус.) и «Как рыба, попавшая в воду» (кит.).

Одинаковый смысл, та же аналогия.

- Поговорки говорят об одном, но отличаются по смыслу, как например – «Первая ласточка» (рус.) и «Одна ласточка весны не делает» (кит.). В обоих случаях присутствует ласточка, но при этом в одном случае достаточно лишь одной, а в китайском варианте одна ласточка оказалась не существенной для предсказания наступления весны.

- Поговорки совпадают по смыслу, но отличный способ выражения. Это можно наблюдать в данном случае: «Начали за здоровье, кончили за упокой» (рус.) и «Голова тигра, хвост змеи» (кит.).

• **Поговорки полностью совпадают.**

КИТАЙСКАЯ ПОСЛОВИЦА	РУССКАЯ ПОСЛОВИЦА
ГОРЫ ЛЮДЕЙ ЛЮДЕЙ.	МОРЕ ЛЮДЕЙ.
КАК РЫБА, ДОБРАВШАЯ В ВОДЫ.	КАК РЫБА В ВОДЕ.
КАПЛИ ВОДЫ ПРОБИВАЮТ КАМННЬ.	ВОДА КАМЕНЬ ТОЧИТ.
НОСИТЬ ВОДУ КОРЗИНОЙ.	НОСИТЬ ВОДУ РЕШЕТОМ.

• **Поговорки совпадают по смыслу, но отличный способ выражения.**

КИТАЙСКАЯ ПОСЛОВИЦА	РУССКАЯ ПОСЛОВИЦА
ШЕРСТЬ ПРОИСХОДИТ ОТ ОВЕЦ.	БЫЛА БЫ СВИНКА - БУДЕТ И ЩЕТИНКА.
ОДНОЙ СТРЕЛОЙ УЛОЖИТЬ ДВУХ ЯСТРЕБОВ.	УБИТЬ ДВУХ ЗАЙЦЕВ.
СОБАЧИЙ ХВОСТ ВМЕСТО НОРКОВОЙ ШЕРСТИ.	ПОХОЖА СВИНЬЯ НА БЫКА, ТОЛЬКО ШЕРСТЬ НЕ ТАКА.
ГОЛОВА ТИГРА, ХВОСТ ЗМЕИ.	НАЧАЛИ ЗА ЗДРАВЬЕ, КОНЧИЛИ ЗА УПОКОЙ.
ВЫЛИТУЮ ВОДУ ТРУДНО СОБРАТЬ.	СЛОВО НЕ ВОРОБЕЙ, ВЫЛЕТИТ – НЕ ПОЙМАЕШЬ.

- Поговорки говорят об одном, но отличаются по смыслу.

КИТАЙСКАЯ ПОСЛОВИЦА	РУССКАЯ ПОСЛОВИЦА
ОСУШИТЬ ПРУД, ЧТОБЫ ВЗЯТЬ РЫБУ.	БЕЗ ТРУДА НЕ ВЫЛОВИШЬ И РЫБКУ ИЗ ПРУДА.
ЛИСА ПОЛЬЗУЕЬСЯ СИЛОЙ ТИГРА.	ЛИСА ВСЕ ХВОСТОМ ПРИКРОЕТ.
СТОЯТЬ КАК ЖУРАВЛЬ СРЕДИ КУР.	ЛУЧШЕ СИНИЦА В РУКЕ, ЧЕМ ЖУРАВЛЬ В НЕБЕ.
ОДНА ЛАСТОЧКА ВЕСНЫ НЕ ДЕЛАЕТ	ПЕРВАЯ ЛАСТОЧКА.
НАЗЫВАТЬ ОЛЕНЯ ЛОШАДЬЮ.	КОНЬ О ЧЕТЫРЁХ НОГАХ, ДА И ТОТ СПОТЫКАЕТСЯ.
СЛЕПОЙ ТРОГАЕТ СЛОНА.	ДЕЛАТЬ ИЗ МУХИ СЛОНА.

### 3.2 Логотип

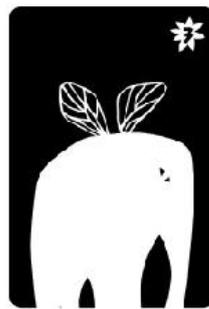
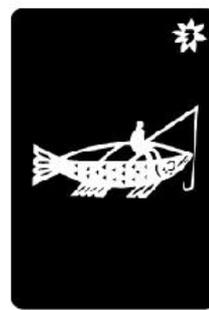
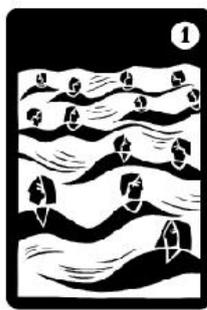
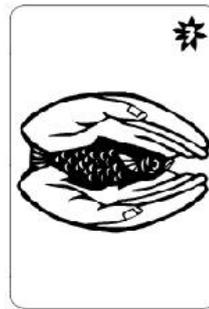


Логотип выполнен на двух языках - китайском и русском, с добавлением элементов вырезанной бумаги. В китайском слове использованы часто встречающиеся зубчатые узоры, а в русском - треугольные узоры, характерные для русского искусства резьбы по бумаге.

### 3.3 Карты с иллюстрациями пословиц

Китайские пословицы всегда исполняются на светлом фоне с темными вырезками, в то время как российские наоборот – белые на черном фоне. Кроме того, на основе одного и того же контура используются различные детали узоров для Китая и России. В правом верхнем углу на карточке указаны баллы игрока в соответствии с трудностью идиомы.

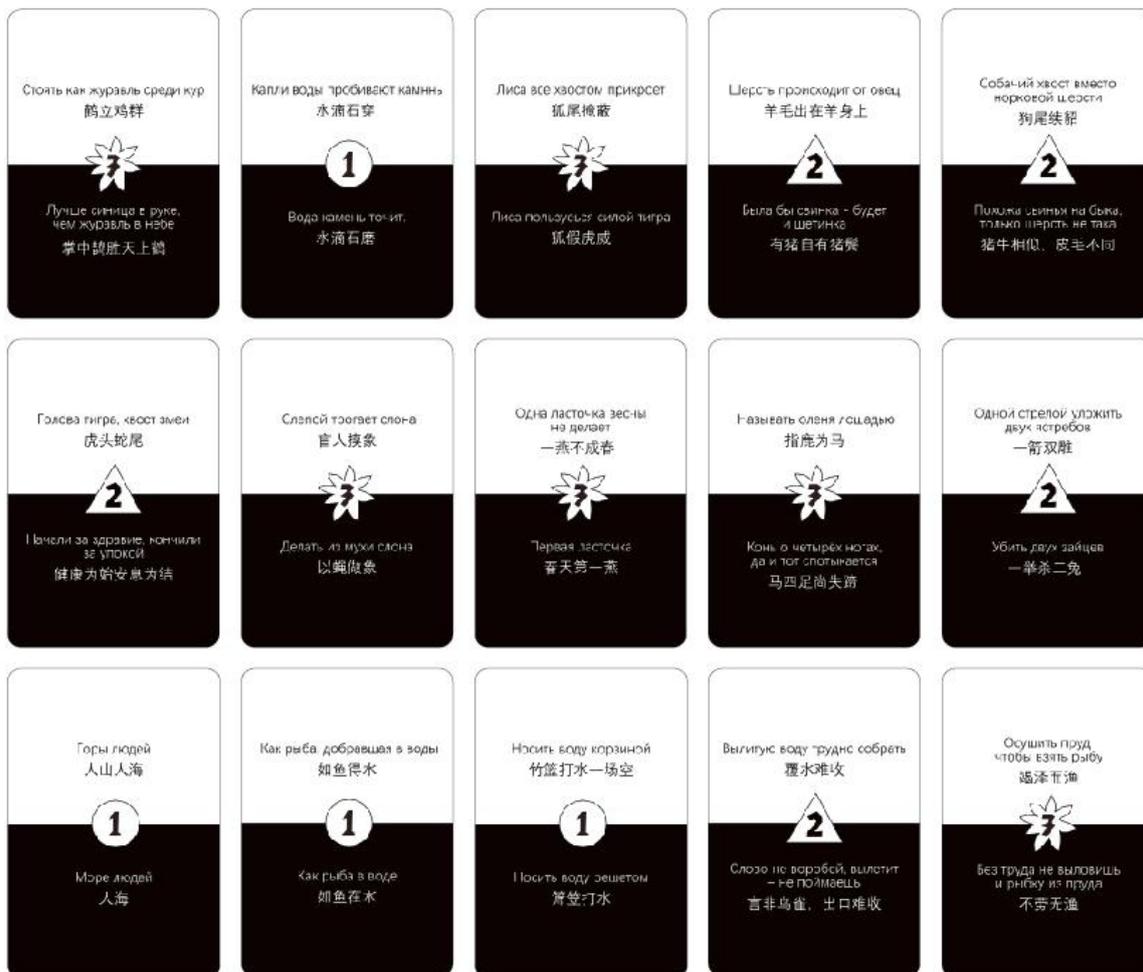
Формат карт: 60\*88



### 3.4 Карты с текстом пословиц

На картах написаны пословицы из России и Китая с графическими подсказками в верхней и нижней частях.

Формат карт: 60\*88



### 3.5 Рубашки карт

Дизайн обратной стороны карты отличается от лицевой стороны, для текстовых карт используется узор, а для иллюстрационных карт - логотипы китайской и российской версий. Это облегчает ориентирование в процессе игры.



Карты с иллюстрациями  
русских пословиц

Карты с иллюстрациями  
китайских пословиц



Карты с **текстом**  
пословиц Карточки

### 3.6 буклет инструкции

Буклет передает значение пословицы, изображенной на карточке, чтобы игроки могли обратиться к нему, если столкнутся с трудностями в

игре или если возникнут трудности в понимании смысла поговорки.

В предисловии читателям представляется общая классификация и принципы сочетания поговорок. На каждой паре страниц, одна черная, другая белая, представлена пара русских и китайских поговорок, а заголовок страницы соответствует теме этой пары поговорок.

Помимо того, что он является инструкцией к игре, сам буклет также представляет собой краткое изысканное издание, посвященное китайским и русским поговоркам.

Формат буклета: 75\*110



### 3.7 Упаковка игры

На обратной стороне жесткой упаковки и внутренней коробки для карточек указаны правила игры, а внутренняя коробка для карточек эргономична и удобна в использовании. На внешней упаковке есть бумажный поясок-лента с названием игры. На передней стороне внешней упаковки нарисованы вырезанные из бумаги детали игры, которые взяты из рисунков на карточках. На задней стороне внешней упаковки сверху находится краткое описание, а снизу - правила игры.

Размер внешний упаковки: 95\*125\*30

размер коробки для карт: 62\*90\*21



### 3.8 Сувениры

Наклейки:

Наклейки помещаются внутрь коробки настольной игры, по одной китайской и русской поговорке, они являются интересными и изысканными маленькими сувенирами, которые игроки могут использовать для украшения коробочки для карт или предметов быта.



Открытки:

Набор из 20 открыток, как памятные сувениры, вдохновленные настольной игрой, которые российские и китайские игроки могут дарить друзьям в праздники. В них использован красный цвет как особый цвет праздника, потому что красный цвет имеет особое значение в российской и китайской культурах. Основной цвет открыток выполнен в виде вырезанных деталей из бумаги. На обратной стороне открыток написаны поговорки и их значения.



Шоппер:

Шоппер представлен в двух версиях: черной и красной. Он служит внешней упаковкой для настольной игры и открытки.



### 3.9 Рекламный материал: плакат

Плакат также основан на настольных игровых карточках, демонстрирующих только частично изображение вырезки бумаги, а не всю (прим. 80%).

Формат плаката: А3



## **Список использованной литературы и интернет-ресурсов.**

Repos Production. (2013) Concept.

From <https://boardgamegeek.com/boardgame/147151/concept>

Anja Buchko. (2023, March 23) Fantastic Creatures and Idioms tabletop games for kids.

Retrieved April 10, 2023, from <https://www.behance.net/gallery/166808559/Fantastic-Creatures-and-Idioms-tabletop-games-for-kids>

Alberto Casagrande. (2020, March 7) Polvere di Tempo. Retrieved April 10, 2023,

from <https://www.behance.net/gallery/90310161/Polvere-di-Tempo>

ale. Lampart. (2016, October 26) game true or false. Behance. Retrieved April 10, 2023,

from <https://www.behance.net/gallery/44365913/game-true-or-false>

сайт вкр: [https://webdesignprojects.spbu.ru/diploma\\_24/cheng.html](https://webdesignprojects.spbu.ru/diploma_24/cheng.html)

