

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Кафедра дизайна

Усевич Юлия Сергеевна

4 курс

Пояснительная записка

к выпускной квалификационной работе

**Дизайн настольной игры, основанной на произведении Ильфа и Петрова  
«Одноэтажная Америка»**

Направление 54.03.01 «Дизайн»

квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель дипломного проекта:

Никитина Анна Александровна

старший преподаватель кафедры дизайна

Руководитель теоретической части:

Позднякова Ксения Григорьевна,

кандидат искусствоведения, доцент с обязанностями

заведующего кафедрой дизайна

Санкт-Петербург 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

### ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

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

### ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Анализ аналогов
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
5. Выводы на планируемые источники информации

### Список источников

## ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

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

Дизайн настольной игры, основанной на произведении Ильфа и Петрова «Одноэтажная Америка».

### **2. Основания для выполнения работы**

Тема выбрана мной исходя из моей личной заинтересованности. Я люблю настольные игры и работу с нарративом, создавать различные миры и условия. Я хочу привнести свои навыки иллюстрации и графического дизайна в общую концепцию настольного жанра.

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

Настольные игры находятся в центре внимания в настоящее время и пользуются огромной популярностью в различных возрастных группах. Создание настольной игры на основе произведения Ильфа и Петрова поможет ввести новый акцент в разнообразие ассортимента настольных игр, но также даст возможность игрокам глубже погрузиться в мир литературы, столкнуться с интересными заданиями и приключениями, а также сможет способствовать развитию креативного мышления и социальных навыков.

Хочу отметить, что создание настольной игры на основе произведения Ильфа и Петрова может быть интересным исследовательским проектом, который включает анализ литературного произведения, его сюжетных линий и характеристик персонажей, а также разработку игровых правил и механик. Этот процесс позволит мне продемонстрировать свои аналитические и творческие способности, а также потенциально создать нечто новое и оригинальное на основе классического произведения дав ему вторую жизнь.

Мне очень понравилась книга и я поняла, что хочу адаптировать ей сюжет под свой авторский проект, поэтому мною был выбран жанр настольных игр.

Таким образом, актуальность дипломной работы обусловлена интересом к производству, растущей популярностью настольных игр, а также возможностью исследования и моего творческого развития.

#### **4. Цель работы**

Целью работы является разработка дизайна настольной игры, в основе которой лежит литературное произведение. Я собираюсь интерпретировать прочитанный мною текст в форме настольной игры.

#### **5. Задачи проекта**

- Анализ и изучение произведения «Одноэтажная Америка». Необходимо провести детальный анализ сюжета, характеров персонажей, мест и событий, чтобы полноценно осмыслить мир, созданный Ильфом и Петровым.
- Анализ исторического периода срезом 20-40х годов.
- Разработка игровой механики. Необходимо создать увлекательные правила и механику игры, которые будут учитывать основные сюжетные элементы романа, а также позволят игрокам испытать различные сценарии и стратегии.
- Создание игрового контента. (В рамках работы требуется разработать разнообразные элементы игры, такие как игровые фишки, карты, игровое поле и другие компоненты, которые отражают сюжет произведения и способствуют увлекательному игровому процессу.)
- Прототипирование игрового контента.

#### **6. Целевая аудитория**

ЦА делится на:

- Игроки-профессионалы

Люди, которые играют со страстью, для них настольные игры это не только хобби, но и часть жизни. Они заинтересованы в создании условий для настольных игр, сообществ по ним и приобретении, а также, коллекционировании новых экземпляров. Сталкиваются с настольными играми постоянно и живут ими.

- Игроки-любители

Люди, которые играют от случая к случаю, быстро учатся. Для них игры это в первую очередь общение и взаимодействия, способ организации личного досуга. Не имеют свойств постоянного взаимодействия с настольными играми.

## **7. Практическая значимость работы**

1. Интеллектуальное изучение исторического и литературного наследия через игру.
2. Увлекательный образовательный опыт.
3. Создание дизайн продукта, привлекающего в мир Ильфа и Петрова

Также для меня, в первую очередь, это комплексная разработка проекта, и, последующая, его перспективная коммерциализация.

# ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

## 1.Аналоги



### 1.1 Исторический срез

Важно отметить, что в 1917 г в СССР произошла революция. В последствии которой, был произведен захват власти большевиками. Начался новый шаг в развитии страны (образование РСФСР - Российская Социалистическая Федеративная Советская Республика). В то время как в Америке, которая не принимала прямого участия в войне, в то время не было яркого изменения в строе и курсе страны.

Последствия 1917го:

- Свержение царизма
- Явление органов демократической диктатуры
- Строим страну своими руками!

Под конец Первой мировой страна была истощена, в то время как США превратились в высокоразвитую индустриальную державу, мощнейшую страну в мировой экономике.

## ПОЛИТИКА

1930е	СССР	АМЕРИКА
	Построение социализма, Коммунистические партии - Единая партийная диктатура - Система советов (Советская) (упор на коммунистические взгляды, выставляя личность на второй план. Упор на общину и общее благополучие)	Соперничество главенствующих партий: - Демократы - Республиканцы (упор на индивидуальные свободы)
1930	1932- 1933 голодомор осени — весны	24 октября 1929 – Great Depression (Обвал акций на Уол Стрит)
1939		Новый курс Рузвельта (New Deal) – это

		политика, нацеленная на выход из великой депрессии.
--	--	---

## ЭКОНОМИКА

	СССР	АМЕРИКА
19 30е	<p>1929 – начало первой пятилетки (курс на индустриализацию и коллективизацию)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- План был выполнен досрочно — за 4 года и 4 месяца.</li> <li>- Образование колхозов.</li> <li>- Экономика была готова к войне.</li> </ul>	<p>24 октября 1929 – Great Depression (Обвал акций на Уол Стрит)</p> <p>Экономика пришла в упадок, особенно это чувствовалось после 1920х, когда в послевоенное время был период, во главе которого стояла «алкогольная мафия» и развратная жизнь.</p>

## СОЦИУМ (Семья)

	СССР	АМЕРИКА
1918	<p>1918 – принят первый семейный кодекс (на тот момент был один из самых демократичных во всем мире). Он давал равные права мужчинам и женщинам в семейной сфере.</p>	<p>1920 – поправка дающая женщинам право голосовать.</p> <p>От традиционной семьи из нескольких поколений общество перешло к нуклеарной семье (состоящей из родителей и несовершеннолетних детей), потому что повзрослевшие дети, как правило, стали переезжать туда, где они могут найти работу. Ослабло влияние старшего поколения на младшее.</p>
1930	<p>1930 – отход от революционного стиля жизни и частичное возвращение к имперские традициям. (Борьба с пережитками прошлого – Многожёнство и т.д.)</p>	<p>Явление Флепперов – поколение эмансипированных молодых женщин, несущих олицетворение «ревущих 20х».</p> <p>Женщина в семье воспринималась, как традиционная домохозяйка, но все изменила великая депрессия. Она бросила вязов привычному устою и дала толчок в положении женщин в обществе.</p>

## ОБРАЗОВАНИЕ

	СССР	АМЕРИКА
1930е	<p>1930 год: Принятие Закона о учебной деятельности, который централизовал управление образованием и установил стандарты и критерии обучения для всех школ.</p> <p>1931 год: Осуществление массовой алфавитизации населения с помощью кампании "Борьба за грамотность", направленной на устранение неграмотности среди взрослого населения.</p> <p>1934 год: Введение 7-летнего обязательного образования для всех детей в соответствии с новой системой школьного образования.</p> <p>1936-1938 годы: Проведение сталинской реформы образования, направленной на усиление идеологического контроля в образовательной сфере и установление жесткого прессинга на преподавателей, студентов и школьников в целях политической индоктринации.</p> <p>1939 год: Введение широкомасштабной сети техникумов и профессионально-технических учебных заведений для подготовки рабочих кадров среднего звена.</p>	<p>1925-26 – Обезьяний суд (monkey trail) судебный процесс над учителем, который отрицал теорию Дарвина.</p> <p>1932 год - начало Великой депрессии, что привело к сокращению бюджетов образования и ужесточению условий для учителей и школ.</p> <p>1933 год - принятие закона о федеральной помощи в образовании, который стал первым шагом к созданию национальной системы образования.</p> <p>1935 год - создание программа "Works Progress Administration" (WPA) для финансирования образовательных программ и строительства школ.</p> <p>1938 год - принятие закона о минимальных стандартах образования для школ в США, что привело к улучшению качества образования и равному доступу к нему для всех детей.</p>

### 1.2 Общий анализ

Сегодня настольные игры находятся на пике популярности. Это связано с тем, что люди все больше и больше ищут альтернативы экранам компьютеров, телефонов и других устройств.

На полке присутствуют игры разных жанров: стратегии, карточные игры, игры на ловкость и т.д.

- Большинство игр рассчитаны на 2-4 игроков.



- Есть игры для разных возрастов: от 3 лет и старше.
- Некоторые игры основаны на популярных фильмах, мультфильмах и книгах.
- Есть игры как для начинающих, так и для опытных игроков.

Выделяются следующие жанры:

- Стратегии
- Ролевые
- Коллекционные
- Карточные
- Викторины
- Кооперативные
- Дедуктивные
- Головоломки
- Игры на ловкость

(Манчкин, Каркасон, Зомби в доме, UNO, Мафия, Апокалипсис.)

Мною были выявлены игры на основе литературы разных жанров. В их числе: Маленький принц, Шерлок, Алиса в стране чудес, Хоббит. По большей части все они сделаны по зарубежной литературе или цитируют её.

## 1.2. Прямые аналоги



Из Русской классики я нашла такой пример, как «Преступление и наказание». Игра не является участником топа продаж, но в то же время отражает мои цели и задачи.

- За основу взято литературное произведение.
- Игра нацелена на интерпретацию и передачу текста книги.
- Игра взаимодействует с игроком
- Является вариативным полем интерпретации сюжета.

Для себя я выделила отдельные минусы определенные минусы. Одним из них я могу назвать общее стилистическое решение. Игра крайне невзрачна и не выделяется на полке, среди конкурентов. Игра не вызывает интереса у детской аудитории.

Таким образом хочу сказать, что, хоть на российском рынке представлены игры по мотивам нашей классики, они не являются популярными и не используют возможность просвещения и продвижения культурного развития молодежи на основе интерактивного контента.

### **1.3. Стилистические аналоги**

## **2. Концепция проекта**

По итогу мною было выбран курс на разработку настольной игры по мотивам «Одноэтажной Америки».

В предполагаемый состав проекта будут включены:

- Игровое поле (1 шт.)
- Карты Игроков (x шт.)
- Карты проблем (x шт.)
- Игровая коробка (1 шт.)
- Инструкция (правила игры)
- Фишки персонажей (4 шт.)

- Рекламная продукция (плакаты и мерч)

Цветовая гамма выбрана на основе идеи времени зарождения цветного телевидения и индустрии цветного кино. Цвет входил в массмедиа и яркость лежала в основе этого процесса. Мною были выбраны базовые цвета (желтый, синими и красный) с помощью которых я хочу создать яркую картинку, приятную потребителю и подчеркивающую начало эры цвета.

Концепция заключается в создании кооперативного поля и общего нарратива путешествия по Америке 30х годов. Для этого я хочу использовать собранную мною информацию (по средствам книги и исторического анализа) и объединить ее с ручными иллюстрациями.

Материалы для иллюстрации – цветные карандаши и ручки.