

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ
Факультет искусств
Кафедра дизайна

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

Разработка дизайна игры-конструктора “Палисадник”

Направление 54.03.01 “Дизайн”
квалификация: бакалавр дизайна (графический
дизайн)

Студент:
Кассирова (Насонова) Александра, 4 курс
Руководитель дипломного проекта:
Левандовская Тамара Венедиктовна
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 темы
4. Цель работы
5. Задачи проекта
6. Целевая аудитория
7. Состав проекта
8. Практическая значимость работы

Основные этапы работы

Поиск аналогов

Стилистические аналоги конструктора

Стилистические аналоги графического сопровождения

Общий анализ

Концепция проекта

Название

Логотип

Состав проекта

Начало проектирования

Проектирование конструктора

Проектирование графического сопровождения список источников

Итоговый результат

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. Тема выпускной квалификационной работы

Разработка дизайн-игры конструктора “Палисадник”

2. Основание для выполнения работы

Тема выбрана исходя из моей личной заинтересованности в разработки дизайна для детской продукции, разработки детских настольных игр

3. Актуальность темы

3.1 Большой сегмент детской продукции ушел из России в связи с санкциями. Отечественные производители не всегда закрывают спрос на нужную и индивидуальную продукцию.

3.2 На данные момент детские настольные игры нуждаются в большом внимании, так как дети все больше уходят от реального мира, социализации, так как на смену пришли компьютерные игры, программы, мультфильмы. Своим проектом я хочу вызвать интерес у подрастающего поколения.

3.3 Мало игр, которые развивают у детей насмотренность и привлекают к сфере дизайна. Своей работой я стараюсь привлечь данную аудиторию эстетике, заинтересовать.

4. Цель работы

Цель - разработать наборы деталей с общим элементом конструктора для развития у детей конструктивных навыков, улучшения цветовых восприятий и развития моторики, логического мышления. А также целью для себя я ставлю разработку графического сопровождения данной игры.

5. Задачи проекта

Провести поиск аналогов

Провести анализ целевой аудитории

Разработать формы для дальнейшего использования их в игровых наборах

Провести исследование безопасных материалов

Продумать крепления и стыки каждой детали

Разработать графическое сопровождение для каждого набора

Разработка логотипа

Создание анимации логотипа

Разработка плаката

Разработка буклета инструкции

6. Целевая аудитория

Родители, заботящиеся о досуге своего ребенка, заинтересованные в творческом развитии. Заинтересованные в том, чтобы ребенок получал необходимые развлечения с индивидуальным подходом, интересными решениями. Дети от 6 лет.

7. Состав проекта

- набор “Цветы” (детали конструктора, инструкция)
- упаковка 2 вида “Цветы”
- анимация “Палисадник”
- набор “Жуки” инсталляции
- упаковка “Жуки” (детали и инструкция)
- набор “Птицы и рыбы”
- упаковка “Птицы и рыбы”
- брелки конструктор (детали и инструкция)

- упаковка для брелков
- сережки (один экземпляр, как часть стиля, для выступления с презентацией)
- плакат

8. Практическая значимость работы

Развивающая настольная игра

Дальнейшая перспектива коммерции

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Поиск аналогов

Octaevo



Европейский бренд, который создает яркие инсталляции: из керамики, пластика, и в том числе из бумаги. Прямым аналогом является набор конструктора серии цветов.

Материал данных инсталляций - плотный картон.

Способ скрепления деталей - пазы.

Цвета: пастельные

Samsen Kit



Samsen, разработанная мини игра для сотрудников компании, позволяющая в легкой игровой форме сфокусироваться и приступить к работе. Главная идея: адаптация работы к жизни, и таким образом, с помощью конструктора, создатели облегчают этот процесс

Материал данной игры-конструктора - картон

Способ крепления - пазы

Цвета - яркие

Разработка дизайна мини конструктора на основе вдохновения от строительной компании mathias schweiser



Материал данной игры-конструктора - картон

Способ крепления - пазы

Цвета - яркие

1.2 Стилистические аналоги конструктора



Ключевые моменты: яркость, абстрактные формы, простота и аккуратность вместе с индивидуальностью и интересными цветовыми сочетаниями

1.3 Стилистические аналоги графического сопровождения



Общее настроение графического настроения : простые формы, яркие цвета, составные формы

1.3 Общий анализ

Сейчас тема детских настольных игр особо важна, так как дети все с более раннего возраста больше уходят от реальности в компьютерных квестах, играх. Поэтому очень большое значение приобретают настольные игры, их возможность альтернативной замены времени.

Настольные игры оказывают большое влияние на культуру, развитие и личностные качества.

Большинство игр рассчитаны на 2-4 игроков.

Игры конструкторы чаще больше актуальны или разрешены для детей от 3 лет

Польза настольных игр-конструкторов для детей: Развитие логического мышления и конструктивных навыков, улучшения моторики

2. Концепция проекта

Следуя целям, задачам и потребностям целевой аудитории, я выявила ключевые аспекты концепции проекта:

Основной идеей проекта является создание конструктора, где общая тема, которая объединяет все составляющие, это “конструктор”. То есть из деталей можно собрать тот или иной объект, брелок, инсталляцию, целый город. Интерес и индивидуальность фигурок заключается в их “сборности”. В некоторых случаях можно менять детали, а брелки возможно собрать в любом порядке, по своему желанию.

В каждой упаковке “Цветов” располагается только одна инсталляция, но при приобретении целевой аудиторией нескольких наборов, из данного конструктора можно составлять сдвоенные или даже строенные инсталляции “палисадника”

Ключевые ассоциативные слова: яркость, простота, абстрактные интересные формы, декоративность

2.2 Название (концепция)

Как название проекта выбрано слово “палисадник”, что, в целом, объясняет состав проекта (насекомые, растения, птицы и рыбы). Палисадник - небольшой огороженный садик перед домом, в котором

присутствуют различные декоративные растения, насекомые, рыбы и птицы. Издавна палисадник был “визитной карточкой” участка. Так как он располагался перед домом, то именно эта часть владений первой бросалась в глаза.

Со вкусом оформленный палисадник является «лицом» участка и его украшением. Так, данная игра может приучать ребенка с раннего возраста к эстетике и порядку, красоте внешнего вида, через метафору палисадника, неотъемлемой части дома.

Слово «палисадник» произошло от французского «palissade», что означает «изгородь». Поэтому можно сказать, что классический палисадник – это закрытый сад с небольшим ограждением или живой изгородью.

Таким образом, ребенок может собрать свой собственный садик с его жителями растениями.

Также собранные фигурки являются фигурами- инсталляциями, которые в собранном виде могут служить декором интерьера.

2.3 Логотип

Логотип проекта “Палисадник”, используется, как фирменная маркировка на всех упаковках и инструкциях.

Внутри названия выделено слово “САД”, которое выполнено в стилистике самого конструктор.

3. Состав проекта

- набор “Цветы” (детали конструктора, инструкция)
- упаковка 2 вида “Цветы”
- анимация “Палисадник”
- набор “Жуки” инсталляции
- упаковка “Жуки” (детали и инструкция)

- набор “Птицы и рыбы”
- упаковка “Птицы и рыбы”
- брелки конструктор (детали и инструкция)
- упаковка для брелков
- сережки (один экземпляр, как часть стиля, для выступления с презентацией)
- плакат

4. Начало проектирования

Проектирование я начала с поисков аналогов в России, того, каким образом другие авторы реализуют свои проекты, связанные с детскими развивающими играми.

Анализ и подбор материалов для исполнения самого конструктора. Мой выбор пал на подходящий материал: картон, фанера, массив, дсп. После изучения плюсов и минусов этих материалов, была выбрана фанера.

Среди плюсов этого материала можно выделить следующие:

- доступная стоимость;
- стойкость к плесени и грибку;
- небольшой вес изделия;
- гладкая структура поверхности, поддающаяся тонировке, покраске
- эстетика материала, простота в покраске
- прочность (в отличии от картона)

Визуальная часть проекта основана на авторской визуализации и проектировании детской настольной игры.

Также в исследовании материалов я обратила внимание на подбор безопасной краски. Была выбрана акриловая краска на водной основе.

Из ее плюсов можно выделить следующее:

Не токсичность

Хорошая укрывистость

Возможное покрытие в несколько слоев

4.1 Проектирование конструктора

Материалы, использованные при создании наборов конструктора – фанера, акриловая краска на водной основе, пульверизатор,

Для создания деталей были использованы : лазерный станок чпу, трафаретный метод нанесения краски на детали, плотерная резка и печать

Мною были выделены следующие группы деталей, которые я собрала по наборам:

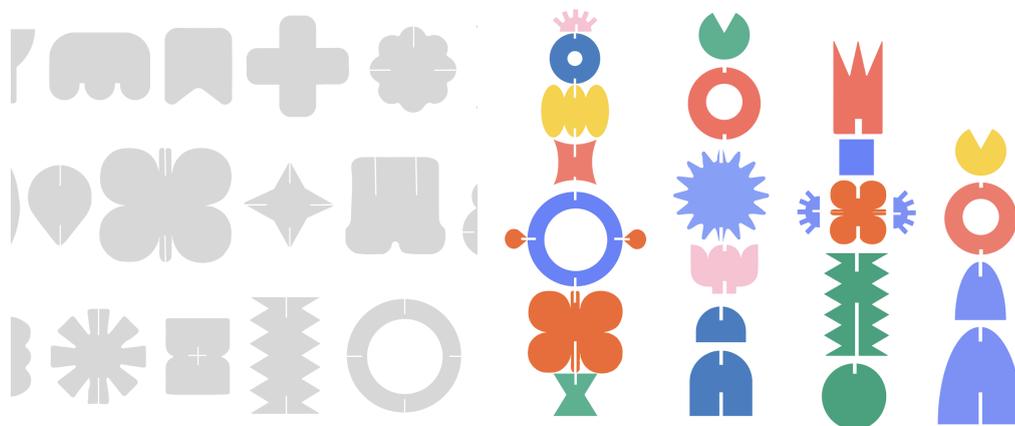
Детали по теме

“Цветы”

“Жуки”

“Птицы/Рыбы”

“Брелки”



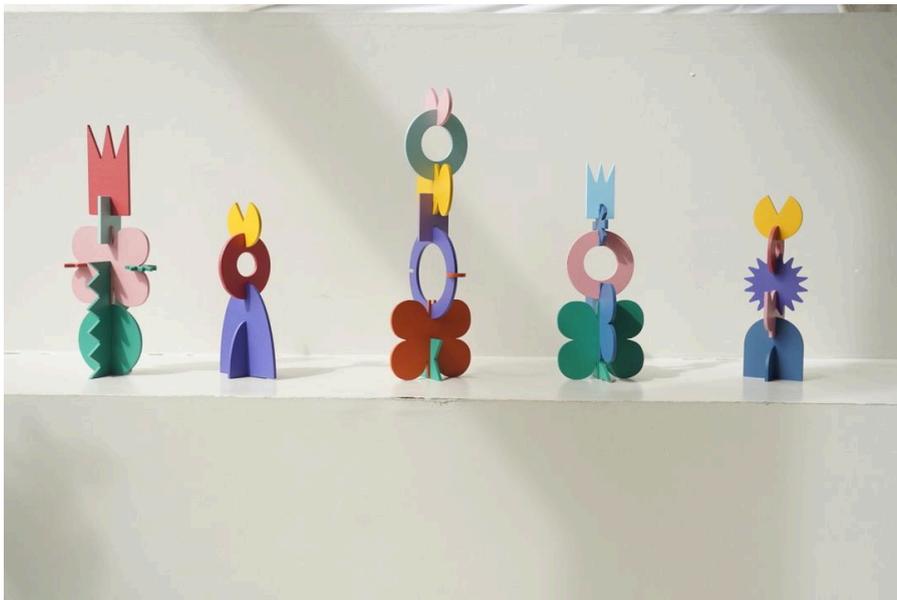
3.2 Проектирование графического сопровождения



4. Список источников

1. Кандинский В. Точка и линия на плоскости. М. :Литагент «Аттикус», 2015.
2. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. М.: Издательство студии Артемия Лебедева, 2012
3. Иоганнес Иттен. Искусство цвета, Аронов Д., 2018

5. Итоговый результат



В итоге я смогла осуществить все выше заявленные цели

Ссылка на сайт: