

КОМУНАЛЬНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
Факультет мистецтва та дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол засідання кафедри дизайну
від «__» _____ 2023 року № __
Завідувач кафедри к.п.н., доцент

_____ Н.В. Дерев'янка

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

до бакалаврської роботи
«Карточна колода «Битва мемів»»

Виконала: студентка 4 курсу
освітньо-професійної програми
Графічний дизайн
зі спеціальності 022 Дизайн
Федорченко Валерія Сергіївна

Наук. керівник: професор,
доктор історичних наук
Філас В.М.

Запоріжжя
2023

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 45 с., 1 табл., 17 рис., 15 джерел, 5 додатків.

Об'єкт дослідження: меметика, історія карткових ігор, дизайн карткових ігор.

Мета роботи: дизайн проектування візуального стилю карткової гри «Мемефлама».

Методи дослідження: порівняльний, описовий, аналітичний в процесі теоретичного дослідження теми роботи. Скориставшись емпіричним методом, ми використовуємо методи синтезу та формалізації графічних елементів візуального стилю карток та пакування для гри.

В першому розділі визначено мету та завдання роботи. Розкрито історію мемів та меметики як протонауки, а також історію карткових ігор і сучасні тенденції їх розвитку. Проведений аналіз аналогів.

У другому розділі представлена концепція бакалаврської роботи, що полягає у розборі концепції оригінальної гри, відмінності створюємого рескіну від оригіналу та обґрунтування візуальних прийомів. Головною метою є привернути увагу потенційного клієнта до сенсу та інтелектуальної і гумористичної складової гри шляхом посилань до культурних інтернет-феноменів. Дизайн-задача складається з вирішення візуальної частини проєкту: креативність у розробці візуальних елементів гри, оптимізація ігрового дизайну під заданий сеттинг та пошуки способів оригінального виокремлення стилю з-поміж інших ігор. Стиль розрахований на аудиторію 12-25 років. В проєкті розкриті етапи розробки візуального стилю, проведена калькуляція собівартості роботи та розглянуті вимоги техніки безпеки.

Проєкт складається з графічного рішення дизайну карток, пакування, інструкції та жетонів.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: ДИЗАЙН, ГРАФІЧНЕ РІШЕННЯ, КАРТКОВА ГРА, МЕМ.

ВСТУП

Меми та настільні ігри – це дві актуальні теми, які мають великий потенціал для розвитку в сучасному світі. Меми – це візуальні елементи, що поширюються шляхом копіювання та змінення у контексті масової культури та соціальних мереж. Вони стали невід’ємною частиною нашого повсякденного життя та здатні передати емоції, ідеї та повідомлення за допомогою простих зображень та тексту. Тому меми стали популярним способом комунікації між людьми, особливо серед молоді.

Настільні ігри, з іншого боку, є засобом розваги, який зберігає свою популярність протягом багатьох поколінь. Вони дозволяють не тільки розважатись, але й сприяють розвитку комунікації, логіки, творчості та інтелекту.

Карточні ігри на основі мемів поєднують в собі ці дві теми, створюючи унікальний досвід гри для молоді. Загалом, настільні ігри на основі мемів стають все більш популярними серед молоді, що свідчить про актуальність цієї течії. Такі ігри дозволяють людям насолоджуватись грою та водночас розвивати свої комунікаційні та творчі навички.

Дослідження мемів та настільних карткових ігор є важливим з точки зору розуміння сучасних тенденцій у дизайні та розвагах. Дослідження мемів допомагає зрозуміти, які візуальні та текстові елементи привертають увагу користувачів, а також які теми та ідеї є популярними в Інтернеті.

Дослідження настільних карткових ігор з точки зору дизайну може допомогти розробникам зрозуміти, які елементи дизайну допомагають підвищити інтерес гравців, забезпечують гідну якість та комфортну гру. Такі дослідження можуть також допомогти виявити недоліки та побажання користувачів, що дозволить покращити якість гри та підвищити задоволеність гравців.

Отже, дослідження мемів та настільних карткових ігор з точки зору дизайну є важливим для покращення візуального та ігрового досвіду користувачів.

На цю тему проводилось декілька досліджень. Наприклад, у 2021 році проведено дослідження « Using ‘Memes» as a Marketing Communication Tool in Connecting with Consumers within the Age of Digital Connectivity, в якому було досліджено використання мемів як інструменту маркетингової комунікації.

Також, в 2019 році було проведено дослідження « INTERNET MEMES AS AN INTELLECTUAL PRODUCT OF COLLECTIVE CREATIVITY OF INTERNET USERS» («ІНТЕРНЕТ-МЕМ ЯК ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ ПРОДУКТ КОЛЕКТИВНОЇ ТВОРЧОСТІ ІНТЕРНЕТ-КОРИСТУВАЧІВ »), в якому розглядався мем як соціальне явище, його види, принцип побудови та його вплив на масову культуру та суспільну думку.

Щодо досліджень з точки зору дизайну, у 2019 році було опубліковано дослідження «Board Games as Educational Tools» («Настільні ігри як навчальний інструмент »), в якому розглядаються настільні ігри як інструмент для отримання та надання освіти.

Актуальність теми бакалаврського проєкту показує зростаючий інтерес до мемів та настільних ігор як інструментів комунікації та розвитку, а також до їх дизайну.

Мета бакалаврського проєкту: розробка дизайну карточної колоди «Битва мемів».

Для того щоб вірно розробити якісний дизайн, який не втрачатиме актуальність, не перетвориться на крінж або баян через рік, бо меми різних категорій можуть втрачати свою актуальність з різною швидкістю. Оскільки велику частину аудиторії складають підлітки, які часто, схильні до емоційності і радикальності, то мем може з'явитися і викликати захоплення та сильний сміх, а через тиждень перетворитися на те, що буде викликати у аудиторії відразу і навіть агресію.

Завдання бакалаврського проєкту:

- 1) Дослідження актуальності настільних ігор на основі мемів.
- 2) Вивчення різновидів мемів і визначення потреб для різних категорій споживачів.
- 3) Визначення форматів дизайну карткових ігор.
- 4) Аналіз дизайну актуальних карточних колод.
- 5) Створення карточної колоди «Битва мемів».

Бакалаврська робота складається із теоретичної та практичної частин. Теоретична частина представлена пояснювальною запискою, яка складається із загального і спеціального розділів, висновків, переліку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг роботи 47 сторінок, основний текст роботи 38 сторінок. Графічна та практична частини представлені проектом. Склад роботи: коробка-пакування для карткової гри 12см*8,5см*2,5см; 50 карток 11см*8см; інструкція 21*29,7 см; 70 жетонів еліпсоїдної форми 2см*1,5см; один жетон еліпсоїдної форми 5см*3,5см; вказівник 11см*3см.

ВИСНОВКИ

В процесі роботи над бакалаврським проєктом «Карточна колода «Битва мемів» було досліджено історію мемів, настільних ігор та гральних карт. В результаті дослідження виявлено, що історія карткових ігор довга та різноманітна, у різних регіонах і культурах з часом розвивалися різні ігри та дизайн. Незважаючи на ці відмінності, карткові ігри залишалися популярною формою розваги протягом всієї історії людства.

Було вивчено та охарактеризовано різновиди мемів і визначені потреби для різних категорій споживачів. Виявлено, що вся наша культура це просто сукупність мемів, у тому числі настільні і карткові ігри. Від свого походження в Азії до поширення в Європі та решті світу карткові ігри адаптувалися та розвивалися відповідно до мінливих смаків і уподобань гравців.

Для розробки карточної колоди «Битва мемів» було проведено допроектний аналіз: аналіз аналогів та аналіз дизайну актуальних мемів. Було визначено характеристики карточної колоди та окреслено художньо-графічні та технологічні можливості їх виконання.

На основі зібраних, проаналізованих та описаних матеріалів було створено художньо-графічне рішення карточної колоди «Битва мемів».

Уточнено економічну частину розробки та розібрано правила безпечної роботи за комп'ютером.

Мета бакалаврської роботи була досягнута відповідно до поставлених завдань. Склад роботи: коробка-пакування для карткової гри 12см*8,5см*2,5см; 50 карток 11см*8см; інструкція 21*29,7 см; 70 жетонів еліпсоїдної форми 2см*1,5см; один жетон еліпсоїдної форми 5см*3,5см; вказівник 11см*3см.

Розробка карткової колоди «Битва мемів» може існувати як у цифровій, так і в фізичній формах, забезпечуючи незліченні години розваг для гравців будь-якого віку.