Кваліфікаційна робота магістра на тему:

ПІДВИЩЕННЯ ЕРГОНОМІЧНИХ ПОКАЗНИКІВ У ДИЗАЙНІ ТА ІЛЮСТРУВАННІ ГРАЛЬНИХ КАРТОК ЗА МОТИВАМИ «SECRET GARDEN»

Виконала студентка 2 курсу Анастасія МОРОЗ

Керівник: доцент кафедри дизайну, PhD, Ганна ЧЕМЕРИС

Актуальність

Із розвитком дизайну та зростанням вимог споживачів важливим стає забезпечення не лише естетичної привабливості, а й зручності використання карток. Ергономічні показники, такі як зрозумілість візуальної структури, комфортне сприйняття кольорів і зручність у використанні, відіграють ключову роль у створенні функціональних і якісних продуктів.

Об'єкт

Дизайн карткових ігор.

Предмет

Методи та засоби підвищення ергономічності у дизайні
та ілюструванні гральних карток.

Мета

Полягає у проведенні дослідно-пошукового аналізу показників дизайну та ілюстрування гральних карток, із впровадженням принципів ергономіки.
Це включає дослідження кольорових схем, візуальних елементів і зручності використання під час проєктування карток за мотивами «Secret Garden».

Завдання

1. Здійснити добір та аналіз наукової та методичної літератури з теорії ергономіки в дизайні грального карток та особливостей візуального сприйняття.
2. Дослідити особливості перцепції візуальних елементів та сучасні підходи до класифікації ергономічних показників у дизайні.
3. Підібрати теоретичні, науково-практичні, демонстраційні матеріали, дизайн-проєкти та аналоги ергономічних грального карток.
4. Дослідити та проаналізувати історію, теоретичні, науково-практичні, демонстраційні матеріали, дизайн-проєкти та аналоги карток.
5. Здійснити дослідно-пошуковий аналіз, систематизацію та візуалізацію ергономічних показників для дизайну грального карток.
6. Розробити концептуальні рішення та ескізи для підвищення ергономічних показників у дизайні та ілюструванні грального карток за мотивами «Secret Garden».

Апробація

Мороз А., Чемерис Г. Особливості дизайну грального карт. Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали III міжнародної науково-практичної конференції. Запоріжжя: ЗНУ, 2024. (До друку)

Аналіз аналогів











Шрифтове рішення

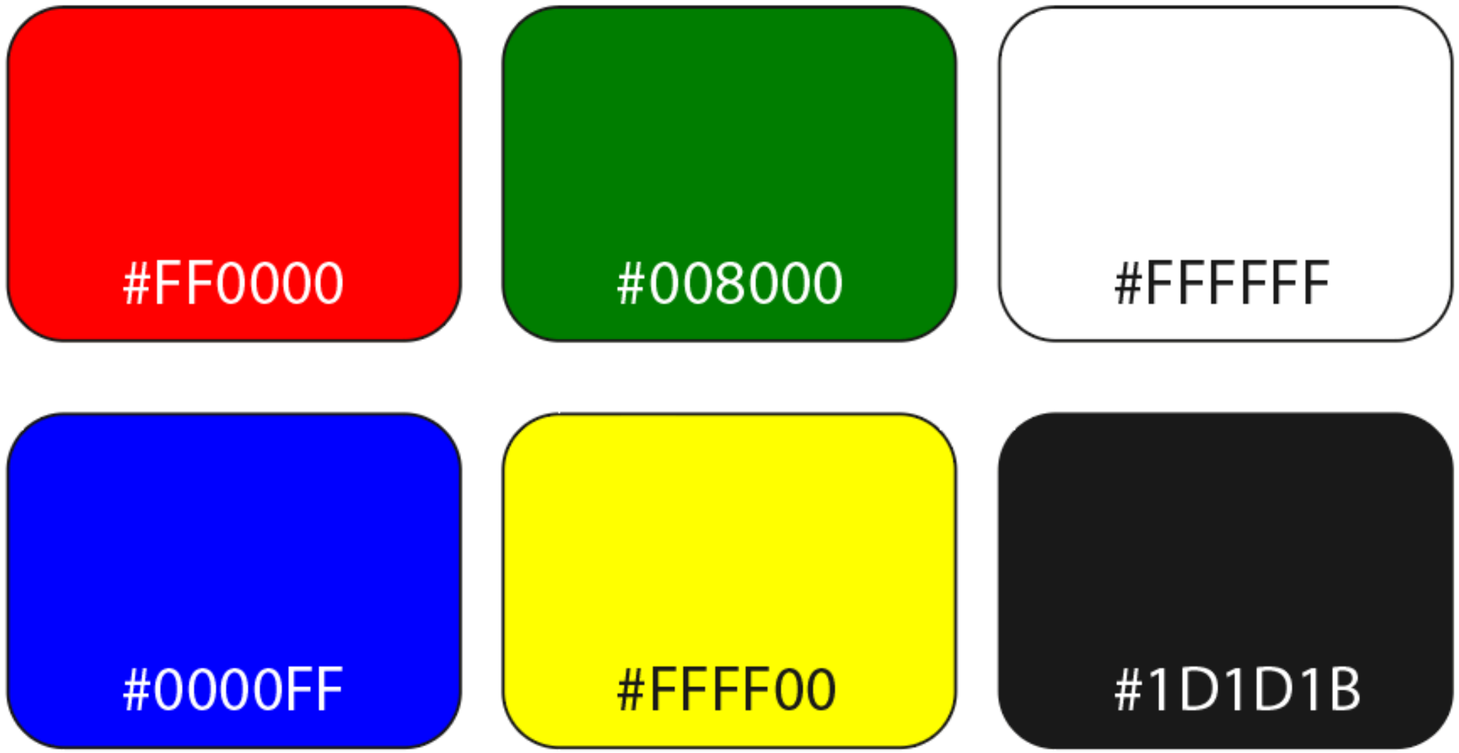
Arial Black

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

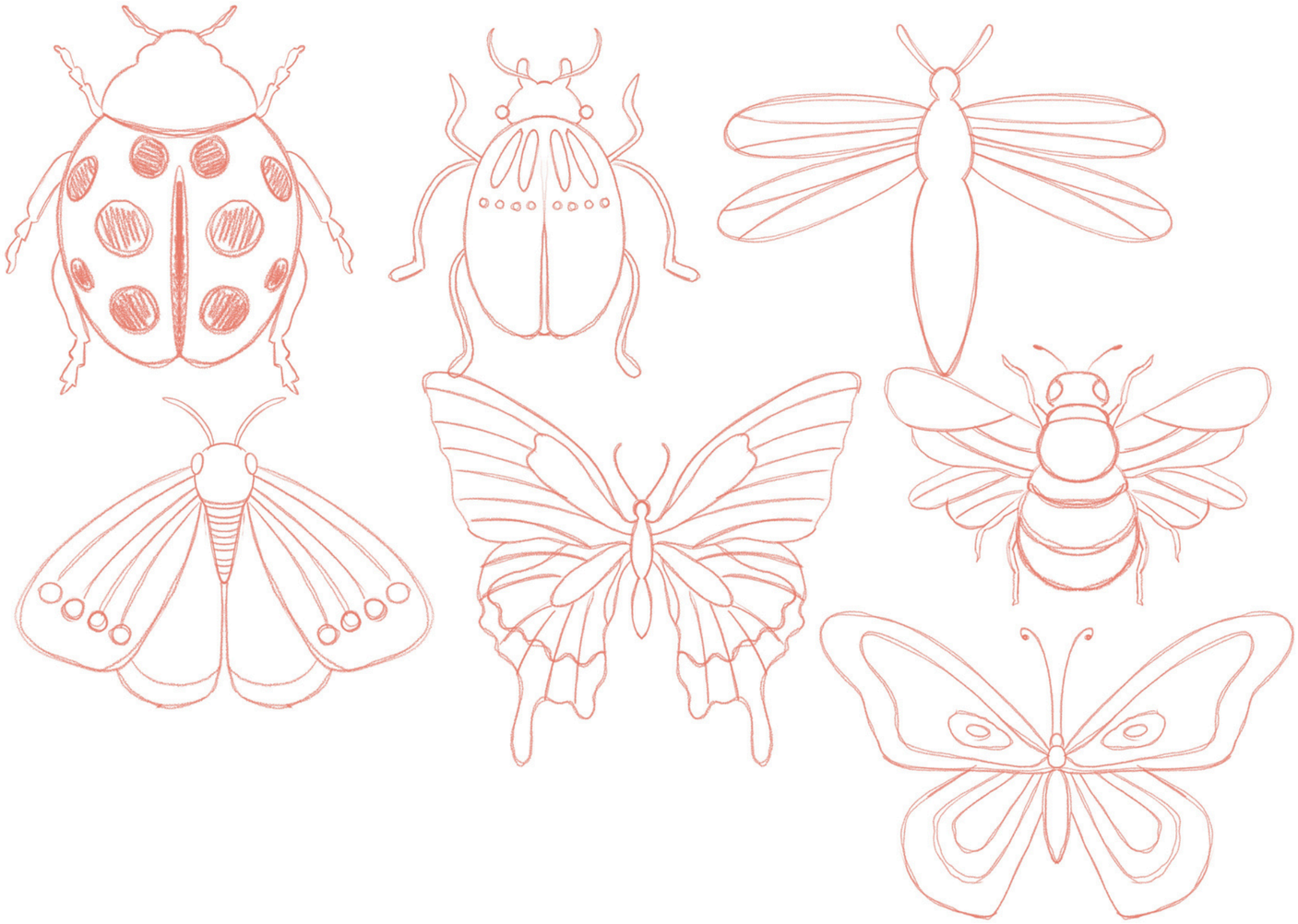
BERNIER SHADE

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
KK LL MM NN OO PP QQ RR SS
TT UU VV WW XX YY ZZ

Колірне рішення



Ескізування комах



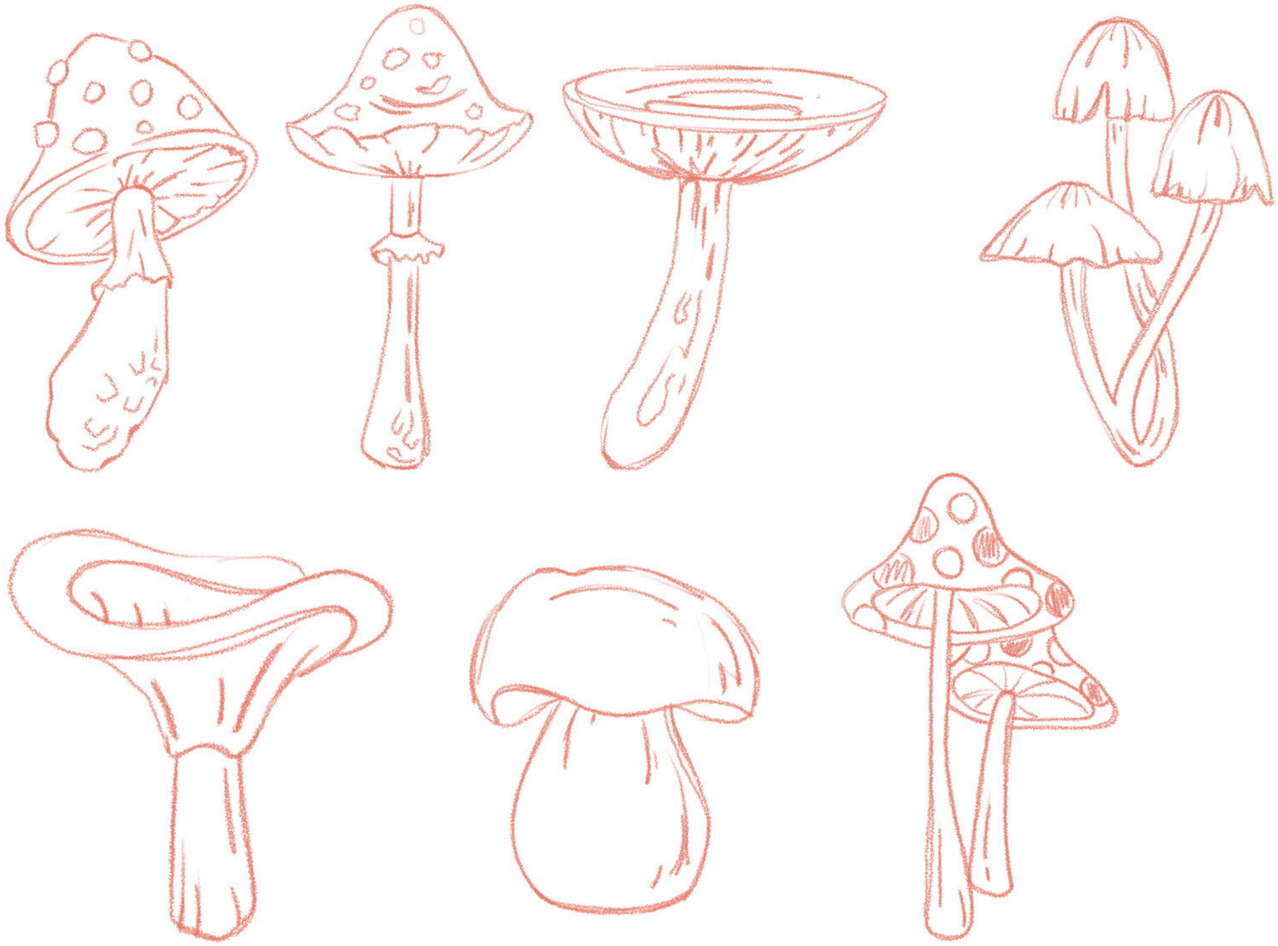
Ескізування листя



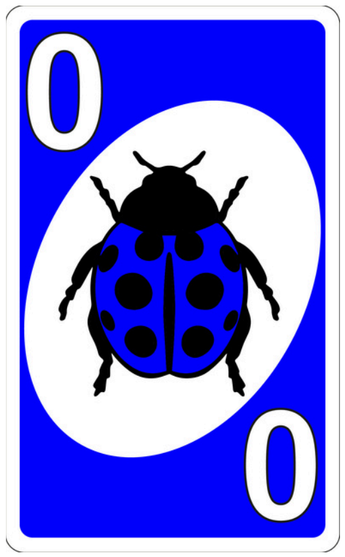
Ескізування квітів

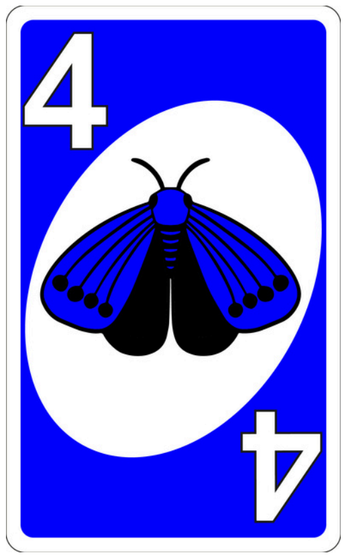


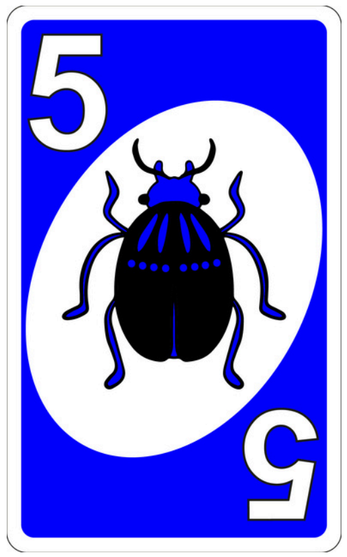
Ескізування грибів



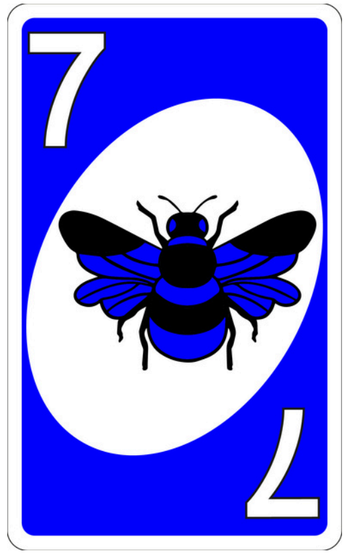
Карти з комахами

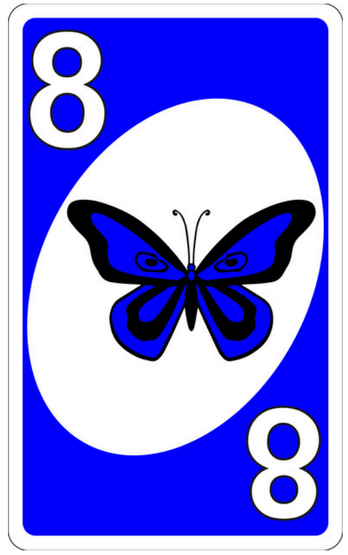




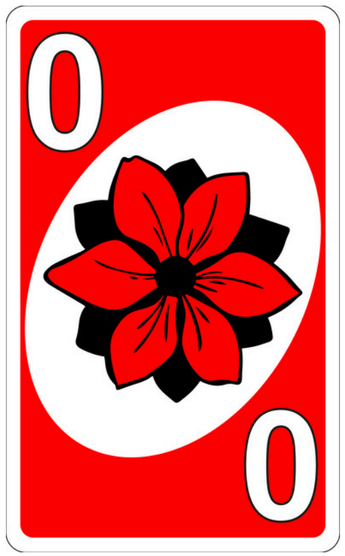


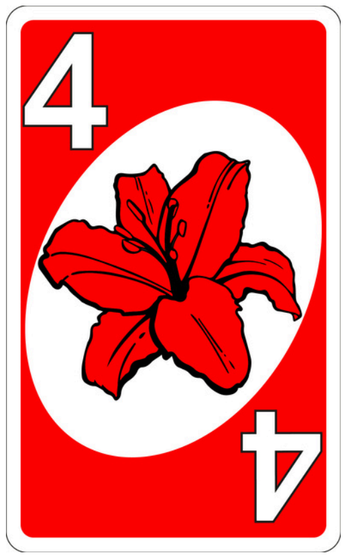


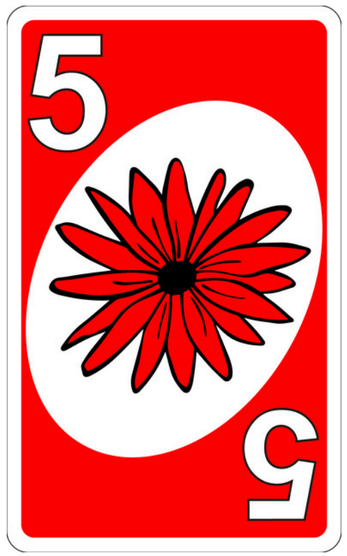




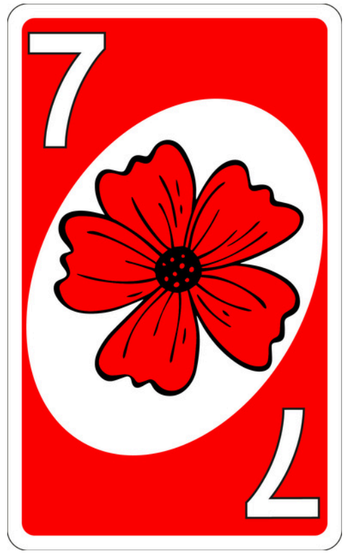
Карти з квітами







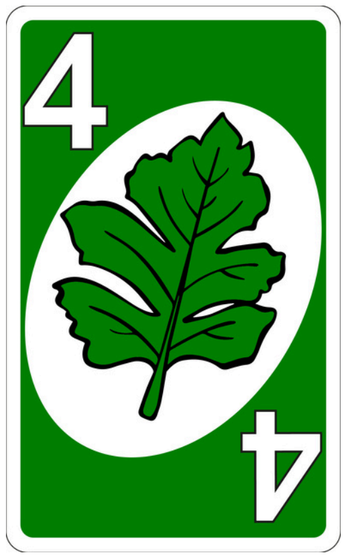


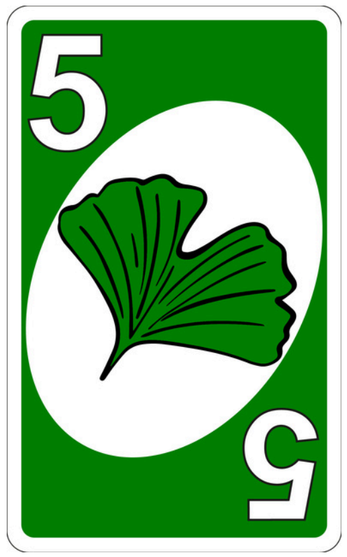




Карти з листям







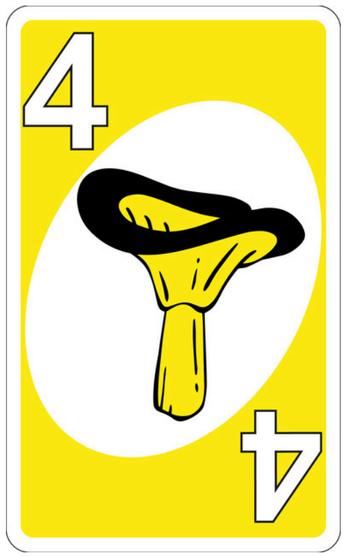


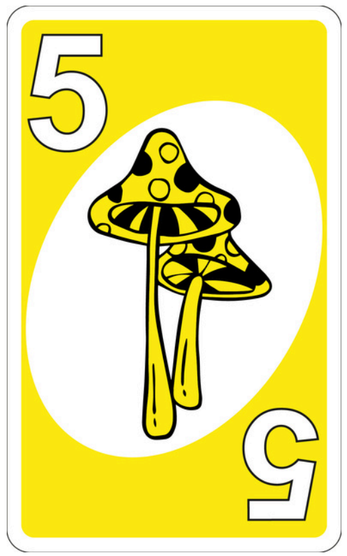


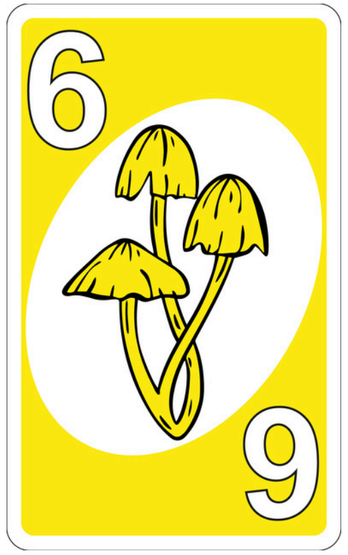


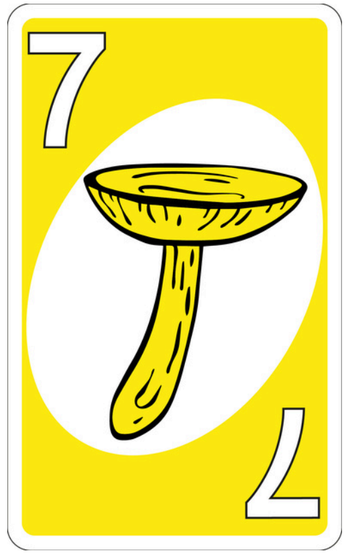
Карти з грибами

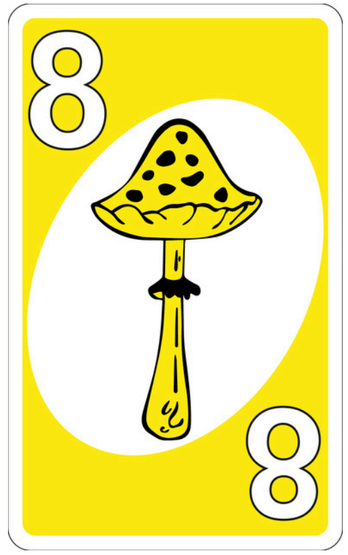




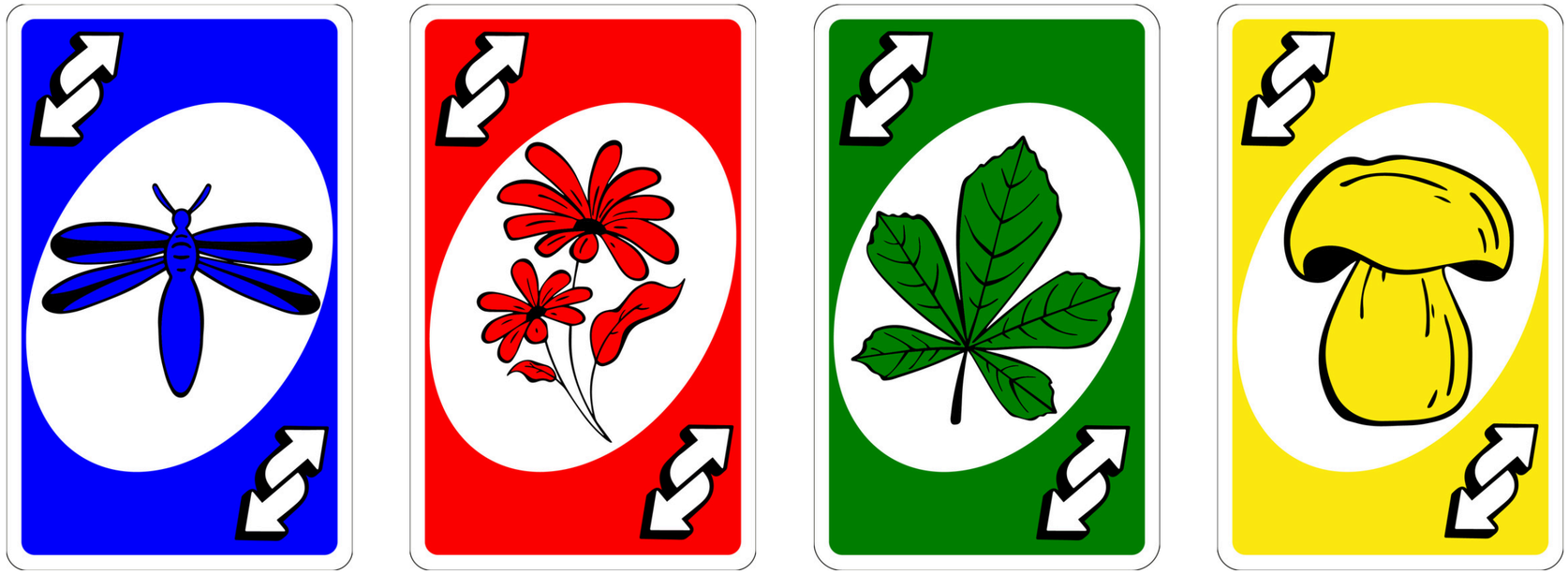




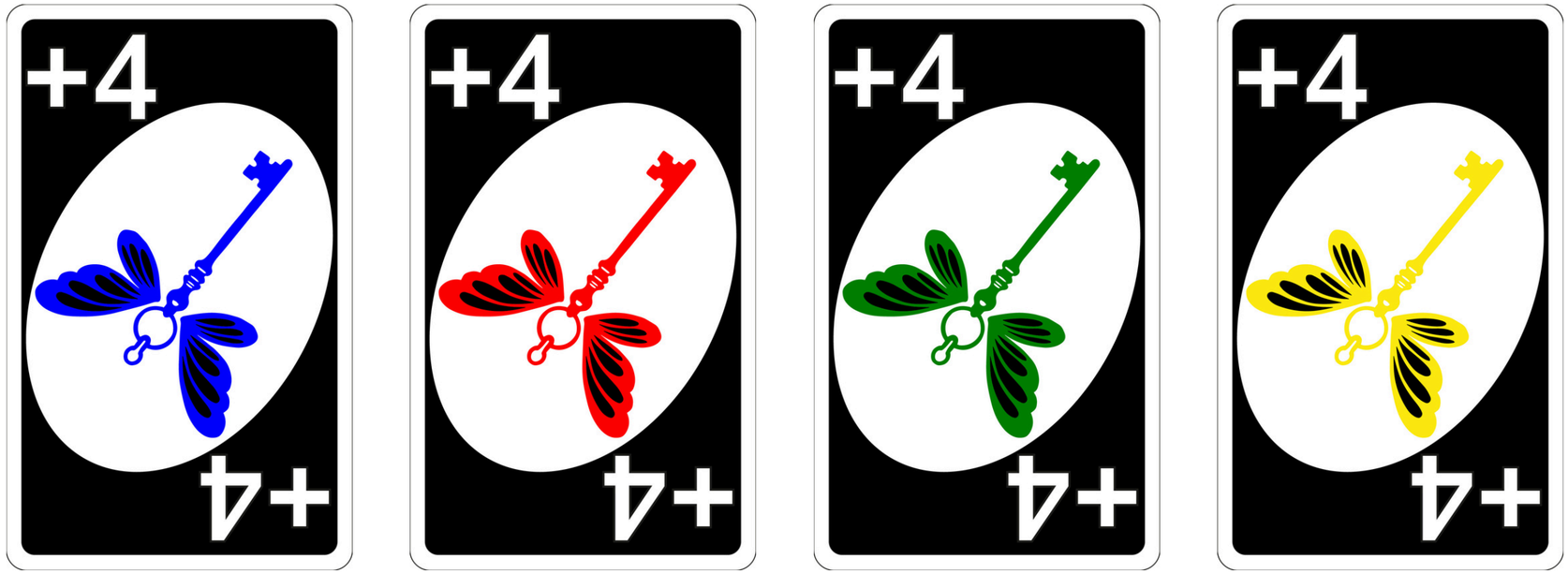




Карти помінять колір



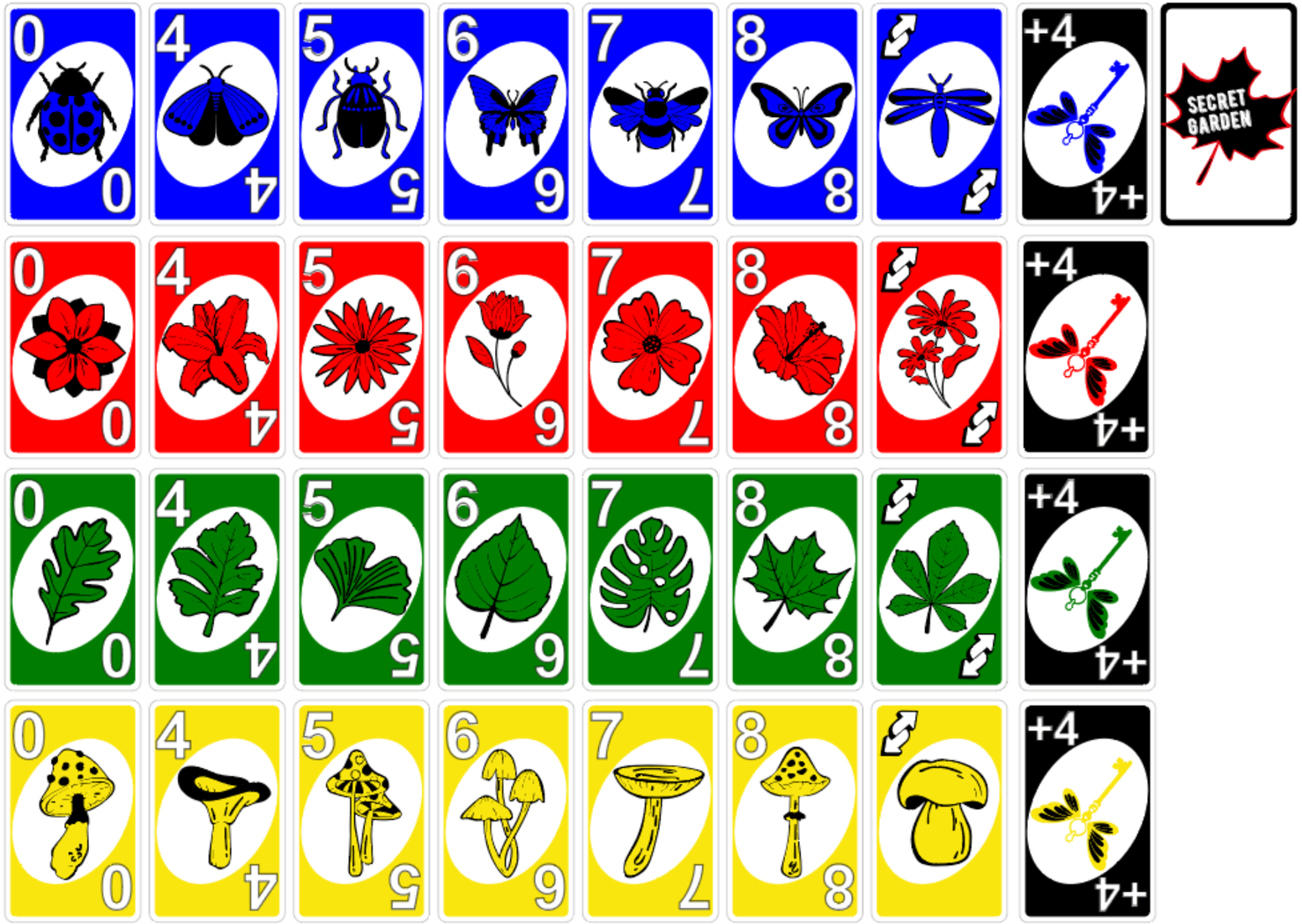
Карти додати колір



Зворотня сторона карти. Сорочка



Вся колода карт



Упаковка


SECRET GARDEN
SECRET GARDEN
SECRET GARDEN
SECRET GARDEN
SECRET GARDEN
SECRET GARDEN


SECRET GARDEN
SECRET GARDEN
SECRET GARDEN
SECRET GARDEN

Висновки

Поставлені задачі проєкту було виконано. Особливу увагу приділено дослідженню візуальних елементів та сучасним підходам до класифікації ергономічних показників. Дизайн цього проєкту розроблявся саме на дитячу аудиторію. Основний акцент зосереджений на розробці візуального стилю, який буде не лише захопливим і розважальним, але й пізнавальним. Для дітей важливо забезпечити легкість сприйняття інформації, тому яскрава кольорова гамма та чітко структуровані елементи дизайну сприяють простому розумінню ігрових механік.

Дякую за увагу!