

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Ilustracje do edukacyjnej gry planszowej opartej na mechanice dice rolling, inspirowanej Grenlandią

Autor: Urszula Sikora

Promotor: dr Agnieszka Jaworek

Kategorie: edukacyjna gra planszowa, grafika wektorowa

Słowa kluczowe: Grenlandia, gra planszowa

1. Cel i podstawowe założenia

Za cel mojego projektu obrałam stworzenie ilustracji do edukacyjnej gry planszowej opartej na wiedzy na temat Grenlandii. Moim zadaniem było zaprojektowanie planszy, kart, pionków i innych elementów gry, opierając się na prawdziwych informacjach dotyczących Grenlandii. Analiza grenlandzkich zwyczajów, zachowań i warunków jakie panują na wyspie, pozwoliła mi stworzyć ilustracje do gry, które będą ułatwiać zapoznanie się tym rejonem poprzez czytanie ciekawostek i oglądanie intrygujących ilustracji. Realizację rozpocznę od rozpisania mechaniki, zaprojektowania planszy, następnie kart, pionków, mini gier oraz żetonów. Na końcu stworzę projekt pudełka na grę, które będzie miało za zadanie przyciągać uwagę potencjalnych klientów.

2. Realizacja projektu

Proces projektowania rozpoczęłam od znalezienia informacji na temat Grenlandii. Moją główną inspiracją stała się książka *Nie mieszkam w igloo. Dekada życia na Grenlandii* Adama Jarniewskiego, który doskonale opisał życie toczące się w tym tajemniczym miejscu. Fotografie, jakie zamieścił w publikacji, pomogły mi dokładnie wyobrazić sobie wygląd poszczególnych

przedmiotów, miejsc oraz zwyczajów. Odwiedzając profil autora na instagramie, zainspirowałam się jego licznymi fotografiami. Przeanalizowanie tego, jak wygląda Grenlandia i jak funkcjonują tam rdzenni mieszkańcy, dało mi punkt wyjścia przy tworzeniu ilustracji. Analizując polski rynek gier planszowych, doszłam do wniosku, że ta tematyka nie została jeszcze poruszona. Dlatego miałam duże pole do popisu przy procesie projektowym. Ważnym etapem tego procesu było:

- przygotowanie mechaniki gry
- przygotowanie planszy
- przygotowanie kart
- przygotowanie pionków i żetonów
- przygotowanie trzech mini gier
- przygotowanie pudełka

Realizację rozpoczęłam od rozpisania działania mechaniki gry oraz wykonania dokładnego obrysu Grenlandii, na podstawie zdjęcia satelitarnego, w programie CorelDraw. Gotową sylwetkę nałożyłam na pionowy prostokąt, który kreślił główny kształt planszy. Całości nadałam odpowiednie kolory, zaznaczając przy tym faktyczne głębokości wód wokół wyspy. Kolejnym krokiem było zaprojektowanie pól na planszy, które miały wyznaczać trasę do pokonania dla graczy. Karty zaczęłam kreować z myślą o prostej i czytelnej budowie, zawierając w nich kolorowe ilustracje oraz tekst. Buty grenlandzkie stały się moją główną inspiracją przy tworzeniu pionków. Żetony podstawowe do gry podzieliłam na trzy kategorie, z różną ilością punktów i umieściłam na nich wybrane fragmenty ilustracji z kart. Pod koniec zajęłam się tworzeniem trzech mini gier urozmaicających rozgrywkę. Zainspirowały mnie wyścigi łódek, połowy ryb oraz stroje narodowe mieszkańców wyspy, które swoimi bogatymi kolorami i wzorami przyciągają wzrok. Ostatnią rzeczą, którą stworzyłam było pudełko, stanowiące równie ważny element, co sama gra. Swoimi kolorami oraz prostotą ma za zadanie przyciągać wzrok użytkowników gier planszowych.

3. Produkt końcowy

Produktem finalnym są ilustracje do gry planszowej składającej się z: planszy, kart, pionków, żetonów, planszetek graczy oraz pudełka. Elementy gry zostały wykonane w grafice wektorowej, przygotowane w odpowiednich wymiarach , potrzebnych do druku w razie zamiaru wydania gry.



4. Informacje o możliwości wykorzystania

Opracowany projekt jest gotowy do wydrukowania w formie gry planszowej.