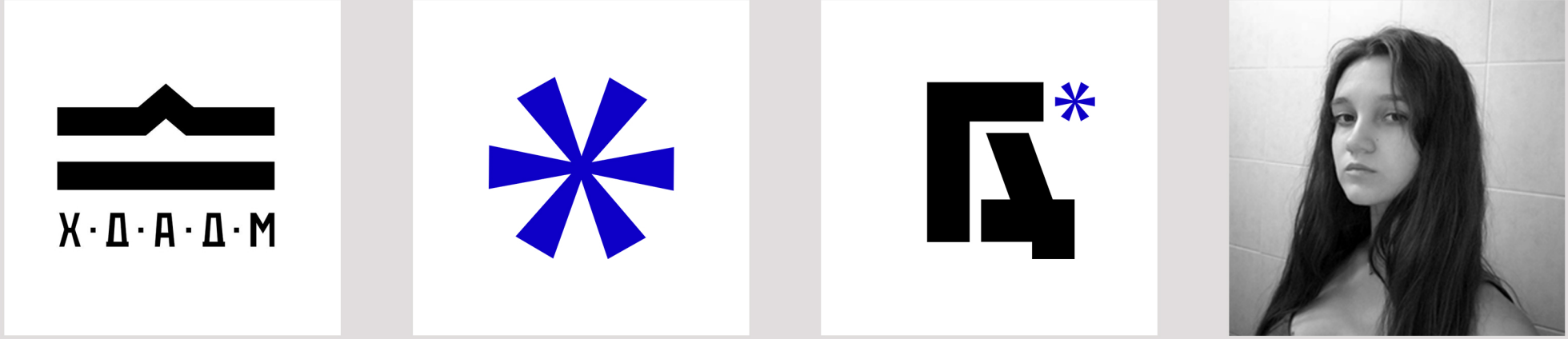




ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ  
Факультет «Дизайн»  
Кафедра «Графічний дизайн»  
ОПП “Графічний дизайн”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»  
ДИЗАЙН УПАКОВКИ-ТРАНСФОРМЕРУ  
«FUN ECO» У КОНТЕКСТІ ЕКОЛОГІЧНОГО  
ТА ІНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНУ

Виконала: Юрікова Єлизавета Олексіївна  
Керівник: канд. мист., проф. Ганоцька Ольга Василівна  
Консультант: доцент ХДАДМ Більдер Наталя Трифонівна

**Анотація до проєкту.** Актуальність теми зумовлена стрімким зростанням попиту на екологічно відповідні рішення в упаковці та загостренні проблеми пакувальних відходів. За сучасною лінійною моделлю споживання переважна велика упаковка дитячих іграшок потрапляє на сміттєзвалища одразу після відкриття, створюючи критичні навантаження на довкілля. Роботу присвячено проблемі екологічного пакування дитячих іграшок та пошуку альтернатив лінійній моделі споживання, за якої більшість паковань перетворюються на відходи одразу після відкриття.

Метою роботи є розробка дизайну інтерактивного пакування-трансформеру для дитячих дерев'яних іграшок, що реалізує принцип повторного використання та поєднує екологічність з ігровою функцією. Завдання полягають у наступному: дослідити тенденції екологічного пакування на ринку дитячих іграшок; визначити цільову аудиторію та її потреби; розробити концепцію бренду та конструктивно-технологічне рішення пакування; створити графічну айдентичку й ілюстративне оформлення двох тематичних серій.

Передпроектне дослідження дозволило з'ясувати, що еко-свідомі батьки потребують пакування, яке є безпечним, розвивальним та емоційно значущим, а аналіз ринку підтвердив відсутність рішень, що повністю інтегрують пакування в ігровий процес. Дизайн-пропозиція являє собою куб із шести дерев'яних панелей, з'єднаних пазами без клею, який після розпакування трансформується у 3D-ігровий майданчик із графічним оформленням двох тематичних серій у межах бренду «Fun Eco».

Отже, проєкт «Fun Eco» пропонує системне рішення у дусі zero-waste дизайну, що виховує екологічну свідомість через гру і формує емоційний зв'язок між брендом і споживачем.

Ключові слова: графічний дизайн, інклюзивний дизайн, дизайн упаковки, елементи корпоративної ідентифікації.

