

ПВНЗ « УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ

«ЛІСОВІ ПЕРЕГОНИ»

Виконав/ла: здобувач/ка вищої

Освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Пахній Надія Володимирівна

Керівник: старший викладач

Булатов В.А.

м. Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ	5
1.1. Історія зародження ігор	5
1.2. Еволюційні зміни настільних ігор протягом історії людства	8
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ «ЛІСОВІ ПЕРЕГОНИ»	12
2.1. Створення прототипів та форескізів	12
2.2. Головна ідея настільної гри	15
2.3. Розробка дизайну настільної гри	17
2.4. Обґрунтування кольорового рішення	19
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	23

ВСТУП

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємо зв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Гра супроводжує людину протягом всього її життя. Граючи в різні ігри, дитина пізнає світ, покращує знання, розвиває свій розум, інтелект, фізичні здібності.

У теперішній час вивчення дитячих ігор виступає предметом дослідження таких сфер знання, як історія, етнографія, мистецтвознавство, психологія, педагогіка, теорія і методика фізичного виховання, до яких останнім часом наблизилися такі дисципліни, як математична статистика, теорія ігор, теорія ймовірностей, економіка, культурологія, культурна антропологія, графічний дизайн та інші. Ця наявність аспектів аналізу сутності гри підкреслює її важливість та значення у людському суспільстві.

Настільні ігри були важливою складовою культури і розваг людства, і вони виконували не тільки розважальну, а й освітню, соціальну і релігійну функції. Настільні ігри пройшли довгий шлях еволюції-від простих ігор, що символізують ритуали або відображають реальні життєві ситуації, до складних стратегічних ігор, що вимагають просунутого мислення і планування.

Актуальність дослідження обумовлена зростаючим інтересом до настільних ігор в сучасному суспільстві. Відродження інтересу до настільних ігор сприяє не тільки розвазі, але й розвитку соціальних навичок, стратегічного мислення та культурної обізнаності. Вивчення історії настільних ігор важливо для розуміння того, як змінилися Соціальні та культурні умови, що впливають на їх розвиток, і як ці зміни впливають на сучасні ігри.

Тема дослідження присвячена історії розвитку настільних ігор у світі з найдавніших часів до наших днів, особливо в Україні. Будуть розглянуті як українські, так і зарубіжні приклади настільних ігор, їх еволюція та вплив на суспільство.

Мета і завдання даного дослідження є аналіз історичної інформації про походження і розвиток настільних ігор, виявлення ключових етапів їх еволюції і вивчення впливу культурних, соціальних і технологічних змін на розвиток цих ігор. Особлива увага приділяється взаємодії українських традицій і світових тенденцій в області настільних ігор.

Об'єкт дослідження – настільні ігри як інструмент освіти та розваг.

Предмет дослідження – дизайн-проект настільної гри "Лісові перегони".

Методи дослідження. Для дослідження теми курсової роботи було використано такі методи: аналіз існуючих настільних ігор на тему лісу та перегонів, вивчення психолого-педагогічних принципів розробки настільних ігор для дітей, розробка концепції гри "Лісові перегони", створення прототипу гри та його тестування, аналіз результатів тестування та доопрацювання гри.

Дослідження охоплює тривалий період від стародавніх цивілізацій, таких як Єгипет, Месопотамія та Китай, до середньовічної Європи та сучасного світу. Воно включає огляд важливих ігор, їх правил і значень, а також аналіз еволюційних змін, які відбувалися в настільних іграх протягом століть.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

1.1. Історія зародження ігор

Настільні ігри мають багатовікову історію, що починається з давніх часів. Однією з найдавніших настільних ігор є сенет, яку грали в Стародавньому Єгипті приблизно 3500 років до нашої ери. Ця гра символізувала подорож душі до загробного світу і мала релігійне значення. Також у Стародавньому Єгипті грали в мехен, де використовувалися фігурки змій. Ці ігри не лише розважали, але й мали значення в релігійних обрядах та символізмі.

«У Месопотамії була популярна гра Королівська гра Ур (рис. 1), яка датована приблизно 2600 роком до нашої ери. Це була стратегічна гра, де учасники змагалися за досягнення кінцевої точки на ігровій дошці. Дошки для цієї гри були виготовлені з дорогоцінних матеріалів, таких як лазурит і слонова кістка, що свідчить про її популярність серед знаті» [1].



Рис.1. Королівська гра Ура

У Китаї настільні ігри також мають давню історію. Однією з найстаріших китайських ігор є лібо, відома з III століття до нашої ери. Пізніше з'явилася гра в го (рис. 2), яка вважається однією з найскладніших і найстаріших стратегічних

ігор у світі. Вона й досі популярна в Китаї, Японії та Кореї, де існують професійні гравці та організовані турніри.



Рис.2. Гра в «Го»

Українські настільні ігри мають довгу і багату історію, що йде корінням в доісторичні часи. Археологічні знахідки показують, що задовго до утворення держави на українських землях існували різні форми ігор.¹ Однією з найдавніших відомих ігор є гра "праца", або галька (рис. 3), в яку грали племена трипільців, що жили на території України в 4-3 тисячоліттях до нашої ери. Ця гра носила одночасно веселий і обрядовий характер. Гра допомагала дітям розвивати координацію рухів і влучність, а дорослі використовували її під час різних ритуальних дій. З появою Київської Русі настільна гра стала більш різноманітною і складною. Відомо, що князі та бояри грали в різні логічні та стратегічні ігри, запозичені з інших культур, особливо з Візантії та Сходу. Однією з найпопулярніших ігор того часу були Шахи, які прийшли на нашу землю завдяки торговим і культурним контактам. Відомо, що князь Володимир, який правив у X столітті, був великим шанувальником шахів, і ця гра набула популярності серед київської знаті.

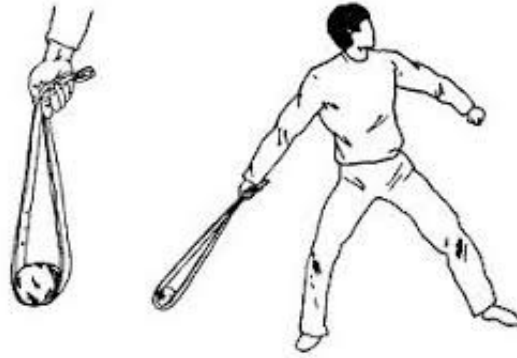


Рис.3. Гра "праца" (галька)

У Середні віки також були популярні такі ігри, як нарди, які прийшли з Близького Сходу. У цій грі гравцям доводилося мислити стратегічно і планувати свої ходи на кілька кроків вперед. За часів козацтва настільні ігри продовжували залишатися важливою частиною культури. Козаки грали в різні логічні та азартні ігри, які допомагали розвивати стратегічні навички та покращувати командну роботу. Однією з найпопулярніших ігор серед козаків була гра в лото (рис. 4), відома на українських землях з XVIII століття.



Рис.4. Гра в лото

У 19 столітті, з розвитком індустріалізації та поширенням книгодрукування, настільні ігри в Україні стали ще різноманітнішими. На природі існували розвиваючі ігри, такі як географічні ігри та карткові ігри. Дітям та молоді пропонувались ігри, які допомагають їм вивчати історію та географію.

З початку 20-го століття українські настільні ігри стали популярними. Поява нових матеріалів і технологій дозволило створювати яскраві і цікаві ігри, які стали доступні різним людям. У цей період також з'явилися перші українські видавці настільних ігор. На сьогоднішній день настільні ігри в Україні продовжують розвиватися.

«Кількість авторських проектів зростає, створюються нові ігри, які отримують визнання не тільки всередині країни, але і на міжнародному рівні. Українські ігри, такі як "місто "і" Зимова ніч" (рис. 5), підкорюють серця гравців оригінальністю і глибоким культурним змістом. Таким чином, українські настільні ігри еволюціонували з простого народного розваги, відображаючи соціальні, культурні та технологічні зміни, які відбувалися в українському суспільстві протягом століть» [2].



Рис.5. Українська гра, така як «Зимова ніч»

1.2. Еволюційні зміни настільних ігор протягом історії людства

З часом настільні ігри еволюціонували, відображаючи зміни в суспільстві та технологіях. Середньовіччя привнесло нові форми ігор, такі як шахи та нарди, які стали популярними в Європі та Азії. Шахи, що виникли в Індії приблизно в VI столітті нашої ери, поширилися по всьому світу і зазнали численних модифікацій, ставши однією з найпопулярніших стратегічних ігор.

В епоху Відродження настільні ігри набули нових рис завдяки розвитку друкарства, що дозволило створювати більш складні та естетично привабливі ігри. Наприклад, настільні ігри моральних уроків або алегоричні ігри були популярні в Європі XVI-XVII століть, спрямовані на розвиток моральних та етичних якостей.

У XVIII-XIX століттях в Європі стали популярними настільні ігри освітнього характеру, спрямовані на розвиток знань та навичок. Однією з таких ігор є гра в мапи, де гравці вивчали географію та історію. Ці ігри були не тільки розважальними, але й мали освітнє значення, сприяючи розвитку наукових знань серед молоді.

У XX столітті настільні ігри зазнали значних змін під впливом індустріалізації та розвитку масової культури. З'явилися такі популярні ігри, як Монополія та Клуедо, які стали класикою жанру. Монополія, створена в 1935 році, відображає економічні принципи капіталізму і стала однією з найпопулярніших настільних ігор у світі.

Сучасний етап розвитку настільних ігор характеризується великою різноманітністю жанрів та механік. Ігри стають все більш складними та інтерактивними, активно використовують цифрові технології. З'явилися такі жанри, як кооперативні ігри, де гравці працюють разом для досягнення спільної мети, а також колекційні карткові ігри, де гравці збирають і обмінюють карти для покращення своїх колод.

В Україні також зростає популярність настільних ігор, з'являються нові авторські проекти та видавництва, які пропонують різноманітні ігри на будь-який смак. Серед українських авторів можна відзначити Олексія Пильченка, творця гри "Місто", яка здобула популярність серед українських гравців.

Протягом історії людства настільні ігри пройшли важливий еволюційний шлях, що відображає зміни в суспільстві та культурі. Ось кілька важливих етапів еволюції настільних ігор:

Античність гри: перші настільні ігри були примітивними за своєю природою і були пов'язані з релігійними та ритуальними обрядами. Їх основною метою було символізувати або імітувати реальні життєві ситуації та розваги.

Соціальні зміни та розвиток: з розвитком цивілізації та появою складних соціальних структур настільні ігри також зазнали змін. Вони стали більш складними і різноманітними, відображаючи соціальну ієрархію і взаємини в суспільстві.

«З часом настільні ігри стали не тільки цікавими, але й розвинули стратегічне мислення. Поява стратегічних ігор, таких як шахи, Go та "жінки", сприяло розвитку логічного та стратегічного мислення людей.

Промислова революція та індустріалізація внесла свої зміни, з початком промислової революції та поширенням масового виробництва настільні ігри стають все більш доступними для широкої громадськості. Вони масово вироблялися і стали більш доступними та популярними серед населення» [3].

Технологічний розвиток: з розвитком технологій, особливо комп'ютерів та Інтернету, настільні ігри починають набувати нових форм. Тепер в них можна грати в онлайн-форматі і вони відкрили нові можливості для спілкування і взаємодії між гравцями по всьому світу.

Роль в освіті та розвитку: сучасні настільні ігри використовуються не тільки як засіб розваги, але і як ефективний інструмент навчання і розвитку. Вони сприяють розвитку різних технологій, таких як логіка, мислення, комунікація та співпраця.

Таким чином, настільні ігри пройшли довгий шлях розвитку, від простих ігор давнини до складних стратегій сучасності, відображаючи зміни в суспільстві та культурі різних епох. Вони залишаються важливим елементом соціальної взаємодії та культурного обміну, сприяючи розвитку логічного мислення, стратегії та командної роботи.

Таким чином, еволюція настільних ігор відображає широкий спектр змін, що відбулися в суспільстві протягом історії людства, від примітивних ритуальних

ігор до сучасних комп'ютерних та онлайн-ігор, які відіграють важливу роль у розвитку культури та комунікації.

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ «ЛІСОВІ ПЕРЕГОНИ»

2.1. Створення прототипів та форескізів

Беручи до уваги важливість кожного етапу в процесі створення прототипів настільних ігор і прогнозів, давайте розглянемо їх більш детально:

«Визначення концепції гри починається з детального аналізу та визначення концепції гри. Розглянемо такі аспекти, як жанр (Стратегія, логіка, азартні ігри і т.д.). Тематика (Фентезі, наукова фантастика, історія і т.д.). Як працює гра (пересування по полю, використання карт, кубиків і т.д.), як працює гра (пересування по полю, використання використання карт, гральних кісток і т. д.).) і цільова аудиторія (дорослі, діти, сімейні гравці і т.д.)» [4].

Створення прототипів ігрових елементів: після визначення концепції гри починається створення прототипів ключових компонентів. Використовуються ігрове поле, картки, цифри та інші елементи з доступних матеріалів, щоб швидко протестувати функціональність ігрової механіки.

Тестування прототипу було протестовано прототип гри. Зроблений спостереження за його реакцією і написано відгуки про гру, її механіці, складності і розважальних можливостях. Це допоможе вам визначити плюси і мінуси гри та внести необхідні зміни.

Створення ескізів: як тільки ви успішно протестуєте свій прототип, приступайте до створення ескізів або макетів графічного дизайну. Дизайн повинен відображати зовнішній вигляд і стиль гри, наприклад, логотип, ілюстрації та дизайн компонентів.

Додаткові тести та коригування: проведіть додаткові тести на передбачення між гравцями та зберіть відгуки. Візьміть до уваги отримані відгуки та внесіть необхідні зміни для прогнозування.

Попередня підготовка: гра готова до виробництва після завершення тестування та коригування прогнозу. Розробіть детальний план виробництва, включаючи вибір матеріалів, документації для виробництва та упаковки гри.

Цей процес дозволяє ефективно розробляти та тестувати свою гру до того, як вона буде готова до виходу на ринок. Збираючи відгуки та коригуючи їх на кожному етапі, ви можете допомогти у створенні високоякісних та привабливих продуктів для вашої цільової аудиторії.

Соціальні тенденції мають значний вплив на розвиток настільних ігор, оскільки вони відображають потреби та інтереси суспільства. Ось деякі аспекти впливу соціальних тенденцій на настільні ігри.

З появою нових технологій ігрова індустрія постійно змінюється. Поява комп'ютерів, мобільних пристроїв та Інтернету змінило те, як ми граємо. Зараз у багатьох настільних іграх є онлайн-версії та віртуальні аналоги, які відкривають нові можливості для взаємодії та спілкування між гравцями.

«Соціальні зміни в сім'ї та суспільстві, зміни в структурі сім'ї та гендерних ролях також відображаються в настільних іграх. Сучасні ігри призначені для гравців різного віку та статі та пропонують різні рівні складності та ігрові сценарії, щоб задовольнити різні потреби гравців.

Культурні та соціальні тенденції в настільних іграх часто відображають культурні особливості та тенденції суспільства. Наприклад, ігри, які забезпечують взаємодію та спілкування між гравцями, можуть відповідати сучасним тенденціям взаємодії та співпраці» [5].

Настільні ігри часто використовують популярні культурні явища, такі як фільми, телешоу та книги. Створіть гру, яка користується великим попитом у гравців.

Споживчі звички, тенденції та зміни у споживчих звичках та тенденціях також впливають на настільні ігри. Наприклад, зростає популярність ігор, які сприяють співпраці, стратегічному мисленню або мають екологічні чи етичні аспекти.

Враховуючи динамічний характер суспільства та постійні зміни соціальних тенденцій, вплив на настільні ігри може бути різноманітним та еволюційним. Ось додаткові аспекти впливу соціальних тенденцій на настільні ігри:

Розвиток онлайн-спільноти: з поширенням Інтернету та соціальних мереж з'явиться більше можливостей для створення онлайн-спільноти гравців у настільні ігри, що сприятиме розробці онлайн-ігор, в яких гравці зможуть змагатися та співпрацювати з іншими гравцями по всьому світу.

Оцифровка: сучасні настільні ігри часто поєднують в собі елементи аналогових і цифрових ігор, що значно підвищує якість графіки і зручність використання електронних пристроїв.

Інклюзивність та диверсифікація: відкриття ігрової індустрії для різних груп гравців, включаючи людей з обмеженими можливостями, людей з різними культурами та ідентичностями, сприяє створенню більш інклюзивних та різноманітних ігор.

Вплив подій та тенденцій: поточні події та тенденції, такі як кризи, політичні зміни, культурні рухи та пандемія COVID-19, також можуть впливати на тематику та механізми ігор, а також на попит серед гравців.

Екологія та сталінізм: зростаючий інтерес до екології та сталінізму вплинув на виробництво та розповсюдження настільних ігор, дозволивши розробникам розробляти більш екологічно чисті матеріали та виробництво.

Співпраця: зростаюча популярність співпраці серед різних гравців галузі, включаючи розробників, художників та інших творчих особистостей, призводить до випуску кращих та інноваційних ігор.

Всі ці аспекти впливу соціальних тенденцій обговорюються і враховуються розробниками при створенні і популяризації настільних ігор, що дозволяє їм створювати продукти, більш адаптовані і привабливі для сучасного ринку.

За допомогою інформаційних технологій були створені доступні для пошуку ескізи, тобто колажі, які потім використовувалися для наступних цілей: "створення форми виробу відповідно до прототипів, культурних зразків і концепцій, які є основою розроблюваного дизайн-проекту" (рис. 6).



Рис.6 Прототип та форескіз обкладинк

2.2. Головна ідея настільної гри

Головна мета гри полягає в тому, щоб гравці забавлялися та насолоджувалися часом, проведеним разом, та стимулювали взаємодію та конкуренцію. Я вирішила створити цю гру, оскільки вона пропонує прості та зрозумілі правила, які дозволять гравцям будь-якого віку швидко розібратися та насолоджуватися грою без зайвих складнощів.

Гра має свої особливості, такі як простий механізм руху по ігровому полі за допомогою кидка кубика, що робить її доступною для широкого кола гравців (рис. 7). Вона також стимулює розвиток таких важливих навичок, як стратегічне мислення, планування та прийняття рішень, а також соціальну взаємодію та комунікацію.



Рис. 7. «Лісові перегони»

Моя мета полягає в тому, щоб створити гру, яка збереже веселощі та розважальність традиційних настільних ігор, але в той же час буде мають прості та зрозумілі правила, щоб кожен міг легко приєднатися до гри. Я хочу, щоб ця гра стала чудовим способом провести час разом з друзями та сім'єю, збудувати позитивні спільні спогади та зміцнити Ще одна причина, чому я вирішила створити цю гру, полягає в тому, щоб стимулювати розвиток навичок співпраці та комунікації серед гравців.

«Гра може пропонувати ситуації, де гравці повинні співпрацювати або конкурувати один з одним, щоб досягти спільної мети. Це сприяє формуванню командної роботи, розвитку емпатії та здатності спілкуватися з іншими. Крім того, через простоту та доступність гри, вона може стати чудовим засобом для розваги та розвитку для дітей, що дозволить їм не лише провести час активно та цікаво, але й розвинути різні корисні навички, такі як логіка, математика та стратегічне мислення» [6].

Нарешті, створення гри може бути відмінним способом виявлення творчих здібностей та втілення ідей у реальність. Розробка правил гри, дизайн компонентів та розробка геймплею - це може бути захопливим процесом, який дозволяє втілити власну уяву та виразити свою творчість. Таким чином, ця гра може бути не лише засобом розваги, але й важливим інструментом для розвитку та самовираження.

Я вибрала створити цю гру з кількох причин:

1. Розвиток навичок у дітей: Настільні ігри сприяють розвитку багатьох важливих навичок у дітей, таких як стратегічне мислення, увага до деталей, вміння працювати в команді та приймати рішення. Гра, яку я розробила, проста у виконанні, але вона заохочує дітей думати та планувати свої дії наперед.

2. Сімейне проведення часу: У сучасному світі, де багато часу витрачається на електронні пристрої, настільні ігри надають чудову можливість для сімей провести час разом. Ця гра проста і зрозуміла, тому вона підходить для гравців різного віку та рівня досвіду.

3. Залучення і взаємодія: Гра розрахована на кілька гравців, що сприяє соціальній взаємодії між дітьми. Це допомагає їм розвивати комунікативні навички, вміння співпрацювати та вирішувати конфлікти.

4. Легкість у навчанні: Правила гри досить прості, тому діти можуть швидко навчитися грати. Це знижує бар'єр входу і дозволяє більше часу проводити за самою грою, а не на навчання правилам.

2.3. Розробка дизайну настільної гри

1. Простота і швидкість: Діти люблять ігри, які не вимагають довгого налаштування або складних правил. Вони можуть одразу почати грати і отримувати задоволення.

2. Елемент випадковості: Кидання кубика додає елемент випадковості, що робить кожну гру унікальною і захоплюючою. Це також знижує вплив різниці в рівні навичок між гравцями, даючи всім шанс на перемогу.

3. Змагання і досягнення: Дітям подобається змагатися і досягати мети. Прагнення першими дістатися до місця призначення мотивує їх грати знову і знову.

4. Соціальна взаємодія: Гра дозволяє дітям спілкуватися, співпрацювати і конкурувати в дружній обстановці. Це допомагає зміцнювати дружні стосунки і розвивати навички взаємодії.

Давайте детальніше розглянемо правила гри (рис. 8):

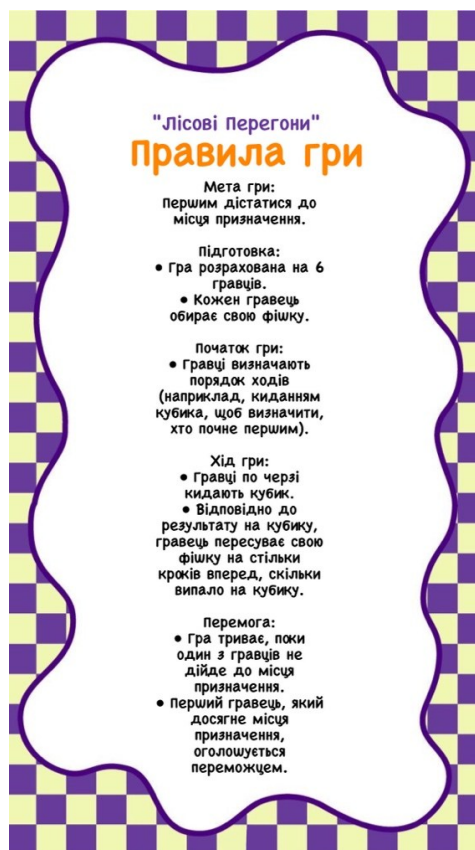


Рис.8. Правила гри

Мета гри – Першим дістатися до місця призначення.

Підготовка: гра розрахована на 6 гравців, кожен гравець обирає свою фішку.

Початок гри – гравці визначають порядок ходів (наприклад, киданням кубика, щоб визначити, хто почне першим).

Хід гри: гравці по черзі кидають кубик, відповідно до результату на кубіку, гравець пересуває свою фішку на стільки кроків вперед, скільки випало на кубіку.

Перемога: гра триває, поки один з гравців не дійде до місця призначення. Перший гравець, який досягне місця призначення, оголошується переможцем. Ці прості правила допоможуть провести гру весело та без суперечок.

2.4. Обґрунтування кольорового рішення

Обґрунтування вибору пастельних кольорів для дизайну гри може мати декілька аспектів:

М'якість і приємність: Пастельні кольори відомі своєю ніжністю та м'якістю, що може створювати атмосферу затишку та комфорту. Вони сприймаються як приємні для очей і можуть створювати відчуття спокою та гармонії для гравців.

Універсальність: Пастельні кольори часто сприймаються як нейтральні, що робить їх універсальними та підходящими для будь-якої аудиторії. Вони не такі яскраві або насичені, як інші варіанти кольорів, тому вони можуть бути прийнятними для різних смаків та вподобань.

Відображення тематики гри: Пастельні кольори можуть бути відмінним способом передачі тематики гри. Наприклад, вони можуть підходити для створення атмосфери казкового світу або дитячого садочка, яка може бути відображена у геймплеї або ілюстраціях.

Зниження агресивності: Яскраві та насичені кольори можуть бути агресивними або викликати негативні емоції у деяких людей. Пастельні кольори, натомість, можуть створювати більш спокійну та збалансовану атмосферу, що може бути більш приємною для гравців.

Психологічний вплив: Пастельні кольори відомі своєю здатністю створювати позитивні емоції та впливати на настрій гравців. Наприклад, блакитний колір може стимулювати відчуття спокою, а рожевий - теплоту та комфорт. Такий позитивний психологічний вплив може зробити гру більш приємною та привабливою для гравців.

Естетичний аспект: Пастельні кольори є естетично привабливими та модними. Вони часто асоціюються з елегантністю, чистотою та гармонією. Такий

вибір кольорів може надати грі вишуканості та стильності, що сподобається гравцям та додатково залучить їх до гри.

Сприяння концентрації: Пастельні кольори можуть допомагати знизити рівень візуального шуму та відволікань, що може сприяти кращій концентрації гравців на грі. Це особливо важливо для настільних ігор, де важливо відстежувати дії та реагувати на події на ігровому полі.

Диференціація компонентів гри: Використання пастельних кольорів може допомогти візуально відрізнити різні компоненти гри, такі як фішки, картки чи ігрові поля. Це спрощує сприйняття гри гравцями та дозволяє їм краще розуміти її правила та механіку.

Отже, враховуючи психологічний вплив, естетичну привабливість, здатність сприяти концентрації та диференціацію компонентів гри, вибір пастельних кольорів може бути затвердженим та ефективним для створення приємного та зручного дизайну гри.

ВИСНОВКИ

У цій роботі було досліджено історичні відомості щодо формування настільних ігор в світі, проведено аналіз еволюційних змін настільних ігор протягом історії людства та розглянуто дизайн-проект розробки настільної гри "Студентський челендж". Результати дослідження вказують на те, що настільні ігри мають багату історію та змінювалися протягом віків, відображаючи культурні та технологічні тенденції різних епох. Усі аспекти створення настільної гри "Студентський челендж" були ретельно розглянуті та обгрунтовані. Вибір пастельних кольорів для дизайну гри був обумовлений їхньою сприятливою впливові на психологічний стан гравців, їхню естетичну привабливість та здатність створювати сприятливу атмосферу гри. Крім того, пастельні кольори можуть сприяти легкому розрізненню різних компонентів гри та знизити візуальний шум, що сприяє кращій концентрації гравців. Вирішення намічених завдань є актуальним, оскільки настільні ігри залишаються популярними серед різних вікових та соціокультурних груп, а створення нових ігор є важливою частиною креативної індустрії. Результати цієї роботи можуть бути корисними для розробників ігор, дизайнерів та всіх, хто цікавиться культурою гри та розвитком настільних ігор.

Отже, подальші дослідження в цій області можуть включати аналіз впливу настільних ігор на розвиток когнітивних та соціальних навичок гравців, а також розробку нових та інноваційних методів дизайну гри для покращення користувальницького досвіду та взаємодії з гравцями. У цій роботі було детально розглянуто історію настільних ігор та їхні еволюційні зміни протягом історії людства. Виявлено, що настільні ігри мають давню та багату історію, що сягає античних часів, і вони завжди відображали культурні, соціальні та технологічні тенденції свого часу. Проаналізувавши процес створення настільної гри "Студентський челендж", було показано важливість розробки прототипів та форескізів для визначення концепції та механіки гри. Головна ідея гри полягає у простоті та доступності для гравців різного віку та досвіду, а правила гри сприяють розвитку стратегічного мислення та соціальної взаємодії. Обране

кольорове рішення для дизайну гри - пастельні кольори - було обґрунтовано їхньою приємністю для очей, естетичною привабливістю та сприятливим впливом на психічний стан гравців. Це рішення додає грі естетичної привабливості та робить її більш привабливою для гравців. Загальною метою цього дослідження було розкриття важливості настільних ігор у сучасному світі та показ їхнього потенціалу для розвитку різних навичок та якостей у людей. Результати дослідження можуть бути корисними для розробників ігор, дизайнерів та фахівців у сфері ігрової індустрії.

Отже, подальші дослідження у цій області можуть спрямовуватися на розвиток нових ігор, що відповідають сучасним тенденціям та потребам гравців, а також на вивчення впливу ігор на розвиток різних аспектів особистості та суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Л. Куцик, Історія настільних ігор: якою була перша, найдавніша настільна гра, *Форум Gamecows*, URL: <https://gamecows.com/trickerion-legends-of-illusion-review> (дата звернення: 20.04.24)
2. Дем'яненко Н. Українська народна іграшка як засіб виховання дітей: гуманітарний вісник № 18. Черкаси, 2021, 56 с.
3. Д. Сідней. Оксфордська історія настільних ігор, *Електронний архів* URL: https://archive.org/details/oxfordhistoryofb0000parl_h4x4/page/n9/mode/2up (дата звернення: 25.04.24)
4. Тарасенко А.А., Макоїд С.Р. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей, молодий вчений. Київ, 2018, 11 с.
5. Лях Т. Настільні ігри як інтерактивний метод просвітницько-профілактичної роботи, соціальна робота в Україні: теорія і практика. Умань, 2009, 45 с.
6. Грищенко М. С., Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення. *Електронний журнал*, URL: <https://mistosite.org.ua/articles/heimifikatsiia-partysypatsii-hra-iaak-instrument-zaluchennia> (дата звернення: 02.05.24)
7. Пономарьова А. В., Підштовхувати на думання, або як у Гарварді використовують ігри для навчання архітекторів, *Електронний журнал*, URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/pidshtovkhuvaty-na-dumannia-yak-u-harvardi-vykorystovuiut-ihry-dlia-navchannia-arkhitektoriv> (дата звернення: 03.05.24)
8. Конечний П., Дизайн, культура та гра в сучасні європейські настільні ігри, *Електронна бібліотека*, URL: https://www.researchgate.net/publication/319897189_Book_Review_Stewart_Woods_Eurogames_The_Design_Culture_and_Play_of_Modern_European_Board_Games_WoodsStewart_Eurogames_The_Design_Culture_and_Play_of_Modern_European_Board_Games_ (дата звернення: 05.05.24)
9. Як розробити настільну гру? *Освіторія* : веб-сайт. URL: <https://osvitoria.media/experience/yak-rozrobyty-nastilnu-gru> (дата звернення: 10.05.24)