

ПВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Студентський
Челлендж»**

Виконала: здобувачка вищої

освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Кірдан Ангеліна Тимофіївна

Прийняв старший викладач:

Булатов В.А.

Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ.....	4
1.1. Історія зародження ігор.....	4
1.2. Еволюційні зміни настільних ігор протягом історії людства.....	7
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Студентський челендж.».....	8
2.1. Створення прототипів та форескізів.....	8
2.2. Головна ідея настільної гри.....	11
2.3. Розробка дизайну настільної гри.....	12
2.4. Розробка дизайну упаковки гри.....	15
2.5. Обґрунтування кольорового рішення.....	17
ВИСНОВКИ.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	20

ВСТУП

Актуальність. Настільні ігри не вимагають великих грошових витрат або спеціального обладнання. Вони прості у використанні та доступні для будь-якого віку. Крім того, багато ігор мають прості правила, які дозволяють навіть новачкові швидко освоїтися. Індустрія настільних ігор активно розвивається, і з'являються нові ігри з унікальними механізмами, тематикою і дизайном. Це робить гру цікавою і захоплюючою для широкого кола гравців, від дітей до дорослих. Розробник всесвітньовідомої настільної гри «Монополія» «Ч. Дерроу в 1934 році запропонував компанії «Parker Brothers», тодішньому лідеру на ринку іграшок, купити його винахід, але отримав лист із категоричною відмовою «через 52 помилки в дизайні». Тоді він видав гру власними силами та продав приблизно 5 тисяч екземплярів» [1]. Це свідчить про те, що наполегливість та віра у свій продукт можуть принести успіх навіть у випадках, коли початково ідея отримує відмову.

Саме тому, проблематика розробки настільних ігор є актуальною темою для досліджень.

Метою дослідження є розробка дизайн-проєкту настільної гри «Студентський Челлендж»

Об'єктом дослідження є настільні ігри як спосіб організації дозвілля.

Предметом дослідження є дизайн-проєкту розробки власної настільної гри «Студентський челендж».

Для реалізації поставленої мети потрібно виконати ряд **завдань**:

- охарактеризувати історія зародження ігор;
- визначити еволюційні зміни настільних ігор протягом історії людства;
- ідентифікувати особливості розробки дизайн-проєкту настільної гри;
- визначити головну ідею настільної гри;
- розробити дизайн настільної гри;
- розробити дизайн упаковки гри;
- обґрунтувати кольорове рішення гри.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

1.1. Історія зародження ігор

Настільні ігри є важливою складовою культурного розвитку людства і мають багатовікову історію, висхідну до найдавніших цивілізацій. Вони не тільки служили розвагою, але й виконували важливі соціальні, освітні та ритуальні функції. Історія настільних ігор дає нам уявлення про розвиток людського мислення, соціальної структури та культури. Настільні ігри існували з давніх часів, і, протягом історії, ними користувалися люди різного віку та культури. З перших днів зародження цивілізації і до наших днів, настільні ігри використовувалися для розваги, змагань і навчання.

«Сенет» - це найбільш рання і відома настільна гра, яка з'явилася в Стародавньому Єгипті близько 3500 року до нашої ери. Це була стратегічна гра на удачу, в якій гравці спочатку змагалися, пересуваючи свої фігури по дошці, щоб дійти до кінця. У неї грали люди різного віку, і її знаходили навіть в царських гробницях.(рис. 1.1.1).



Рис.1 Перша дружина фараона Рамзеса II Великого цариця Нефертарі Меренмут (1298–1235 рр. до н. е.) грає у «сенет»

Сенет був не тільки грою, але і мав релігійне значення, символізуючи подорож душі в потойбічний світ. Згідно давньоєгипетської міфології, винахідник гри вважається богом знань Тот, що хотів заробити кілька додаткових днів у бога місяця Хонсу для богині Нут, на яку бог сонця Ра наклав прокляття (вона не могла народити дитину ні в один з 360 днів).

Гра "Сенет" давно відома вченим. Її зображення часто зустрічається на фресках, що прикрашали гробниці фараонів з 1-ї по 6-у династії

Стародавні єгиптяни дуже серйозно ставилися до настільних ігор. Для них це була навіть не гра, а свого роду культ.

«Королівська гра Ура» - один з найстаріших відомих зразків настільних ігор, що дає унікальне уявлення про життя, культуру і розвагах стародавньої Месопотамії. (рис. 1.1.2).

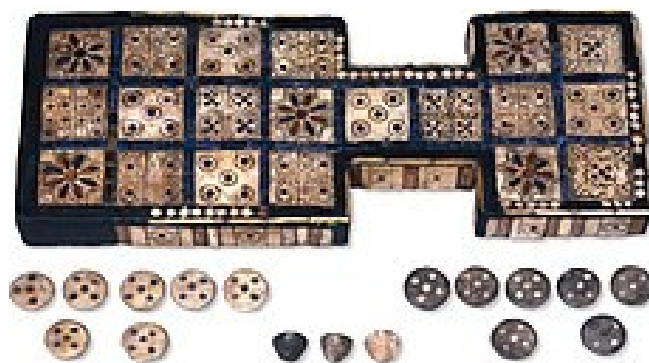


Рис.2. Королівська гра Ура (також znana як Гра двадцяти клітинок)

Її складні правила, символічне значення та археологічні відкриття свідчать про глибокий інтелектуальний та культурний розвиток суспільства того часу. Ця гра є важливим свідченням того, як настільні ігри еволюціонували та інтегрувалися в різні аспекти людського життя протягом тисячоліть. «Ур – стародавнє столичне місто в південному регіоні Межиріччя. У Біблії

згадується, що з Ура Халдейського походив Авраам – батько ізраїльського й арабського народів, друг Божий, батько віри.» [2]

Мета гри полягала в тому, щоб гравець пересунув 7 своїх фігур на інший кінець дошки, рух яких визначається кидком чотиригранного кубика, аналогічно грі в нарди, ігровий процес був заснований на стратегічному мисленні і пізнавальних здібностях гравця.

«**Чатуранга**» - гра, що виникла приблизно в VI столітті нашої ери, вважається піонером сучасних шахів. (рис. 1.1.3).



Рис.3 Гра «Чатуранга»

Вона відображала військову стратегію і використовувалася для навчання військ. Чатуранга була складною грою, яка вимагала стратегічного мислення. Історики вважають, що "чатуранга" зародилася в VII столітті до нашої ери, спочатку поширившись на Індійський субконтинент, а потім і на територію Євразії, що стало основою для таких ігор, як "Сянці", "сьогі" і "чатуранджі". У Середньовіччі "чатуранга" вже називалася шахами і стала частиною європейської та ісламської придворної культури. Середньовічні дворяни повинні були бути вправними не тільки в цій грі, а й у верховій їзді, полюванні, музиці та літературі.

«Го» - одна з найстаріших китайських настільних ігор. Гра з'явилася більше 2500 років тому і мала глибокий філософський сенс. Вона була популярною серед інтелектуалів і вважалася важливим інструментом для розвитку логічного мислення та стратегічних навичок. (рис. 1.1.4).

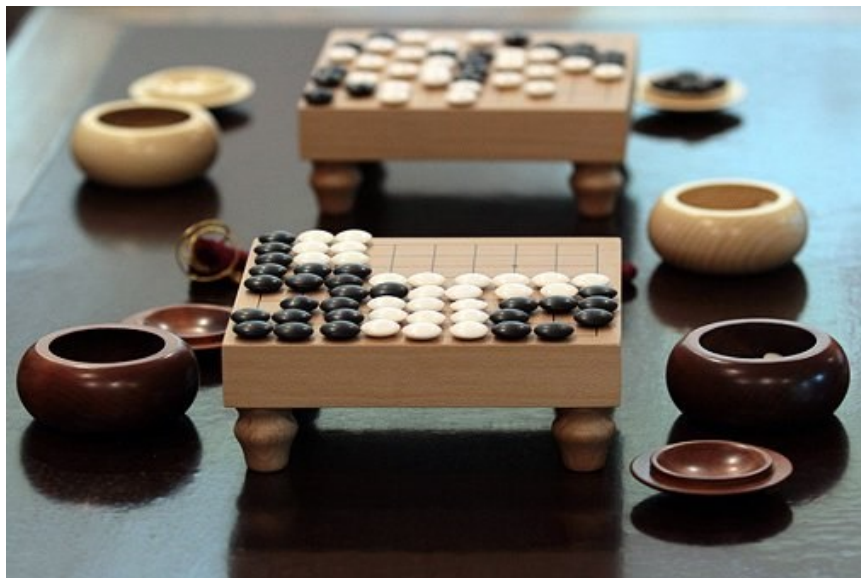


Рис.4 Гра «Го»

Інтелектуальна настільна гра для логічного мислення з глибоким стратегічним змістом, що зародилася в Стародавньому Китаї, за різними оцінками, з 2000 по 5000 рік до нашої ери. До 19 століття вона культивувалася виключно в Східній Азії, а в 20 столітті поширюється по всьому світу. За загальною кількістю гравців 1 з найпоширеніших настільних ігор входить в топ-5 основних напрямків інтелектуальних змагань в світі. «Історія настільних ігор відображає еволюцію людського суспільства. Від ритуальних ігор стародавніх цивілізацій до сучасних стратегій і розважальних ігор, вони завжди були важливим елементом культурного життя. Вивчення історії настільних ігор дозволяє нам краще зрозуміти розвиток людського мислення та соціальних відносин протягом тисячоліть».[3]

1.2. Еволюційні зміни настільних ігор протягом історії людства

Настільні ігри мають глибоке коріння, що сягає корінням у ранні цивілізації. У стародавній Месопотамії та Єгипті грали в такі ігри, як "Ура" та "Сенет", які мали релігійне та символічне значення. У цих іграх використовувалися прості матеріали, але вони були складними з точки зору правил і стратегій.

Чатуранга з'явилася в індійській культурі, яка стала піонером сучасних шахів. Китайська гра "Го" також має багатовікову історію і характеризується глибокою стратегічною складністю. В обох випадках гра розвивалася як інтелектуальна конкуренція, що сприяло розвитку стратегічного мислення. Еволюція настільних ігор відображає зміни в соціальних цінностях, технологіях та культурі. Від простих ритуальних ігор стародавніх цивілізацій до сучасних складних стратегічних і кооперативних ігор, настільні ігри завжди були важливою частиною людського життя, адаптуючись до нових умов і інтересам. Цей процес триває і сьогодні і свідчить про постійний розвиток людської творчості та соціальної взаємодії.

Від простих форм до складних стратегій. Перші настільні ігри: перші настільні ігри, такі як "Сенат" або "королівська гра в ура", мали прості правила і часто використовувалися в церемоніальних цілях. Вони були відносно прості у виконанні і полегшували розуміння основ. Розробка стратегії: з часом настільні ігри ставали все складнішими. Шахи також збільшили інтелектуальну складність гри, вимагаючи від гравців стратегічного мислення та прогнозування руху своїх опонентів.

Соціальні та культурні зміни. Соціальний статус: у середньовічній Європі гра в шахи символізувала високий соціальний статус. Гра в шахи була популярною серед знаті і використовувалася для навчання військової тактики. З розвитком друкарства та масового виробництва настільні ігри стали доступними для широкого кола людей. Наприклад, карткові ігри набирають популярність серед усіх верств суспільства завдяки своїй дешевизні і портативності.

Інтеграція з технологіями. «Незважаючи на розвиток відеоігор та інших

видів цифрових розваг, настільні ігри залишаються популярними і сьогодні».[4]. Сучасні настільні ігри часто використовують цифрові програми та технології доповненої реальності для покращення ігрового досвіду. Це дозволяє створювати більш інтерактивні та захоплюючі ігри. Онлайн-ігри: багато традиційних настільних ігор мають власні онлайн-версії, які дозволяють грати з гравцями з усього світу. Це розширює можливості для соціальної взаємодії та конкуренції.

Вплив соціальних тенденцій. Сучасне суспільство надає великого значення співпраці та взаємодії, що відображається у популярності кооперативних настільних ігор. У таких іграх гравці збираються разом, щоб розвивати командні навички та досягати спільних цілей. “Дуже важлива складова гри – взаємодія з іншими гравцями”[5]. Зростаючий інтерес до екологічних та етичних питань впливає на виробництво настільних ігор. Для створення ігор на важливі соціальні теми, такі як зміна клімату та соціальна справедливість, використовуються екологічно чисті матеріали.

Еволюція настільних ігор також відбивається в їх різноманітності і різножанровості. Сьогодні існують ігри на будь-який смак, від простих карткових до складних стратегічних і рольових ігор. Це демонструє здатність настільних ігор залучати людей різного віку та культурних груп, пристосовуючись до змін у суспільстві та технологіях та зберігаючи їх актуальними. Настільні ігри продовжують розвиватися, відображаючи креативність та інновації, які є невід'ємною частиною людської природи.

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ «Студентський челендж»

2.1. Створення прототипів та форескізів

За допомогою інформаційних технологій був створений відповідний для пошуку ескіз, тобто колаж, який згодом використовувався для наступних цілей “створення форми виробу відповідно до прототипу, культурного зразка і концепції, що покладена в основу розроблюваного дизайн - проекту”[6] (Таблиця.2.1.1.)

Таблиця.2.1.1. Прототип та форескіз обкладинки



Створення прототипів та форескізів настільних ігор - важливий етап розробки, що дозволяє протестувати концепції, виявити проблеми та вдосконалити ідеї перед випуском кінцевого продукту. Цей процес починається з розробки ідей та концепцій для гри, включаючи визначення теми, цільової аудиторії та основних механізмів. Ідеї для ігор можуть надходити з різних

джерел, включаючи особистий досвід, існуючі ігри, історію та навіть випадкові спостереження.

На початковому етапі створення крайньої плоти використовуються прості матеріали: папір, картон, Фломастери. Це дозволяє швидко і недорого створити базову версію гри, яка допоможе вам зрозуміти, як працюють основні механіки. Такий підхід необхідний для швидкої перевірки ідей, дозволяючи розробникам вносити зміни ще до переходу до більш складного прототипування.

Цифрові інструменти - це наступний крок у створенні прототипів. Такі програми, як Adobe Illustrator, Photoshop та спеціалізовані платформи, такі як Tabletop Simulator, дозволяють створювати більш детальні та функціональні прототипи. Це дозволяє більш точно тестувати ігрову механіку і візуальний дизайн. Крім того, цифрові інструменти полегшують внесення необхідних змін та оновлень до ітеративного процесу проектування.

Тестування - важливий елемент в процесі створення настільної гри. Спочатку проводяться внутрішні тести з друзями та колегами, які дозволяють виявити основні проблеми та непорозуміння. Наступний етап - зовнішнє тестування з потенційними гравцями, які раніше не мали досвіду в грі. Це забезпечить об'єктивний зворотний зв'язок і допоможе вам побачити гру з точки зору кінцевого користувача.

Збір відгуків від тестувальників важливий для покращення гри. Використання анкет та поглиблених інтерв'ю може допомогти розробникам зрозуміти, які аспекти гри працюють добре, а які потребують вдосконалення. На основі отриманих даних вносяться необхідні зміни в механіку, дизайнні правила гри. (Таблиця.2.1.2.)

Таблиця.2.1.2. Прототипи гральних карток настільної гри

<p>Simile</p> <p>A comparison between two things or ideas using “like” or “as” to emphasize similarities</p>	<p>Metaphor</p> <p>A comparison between two things or ideas where one becomes the other</p>	<p>Allusion</p> <p>A reference made to something outside of the work, usually a well known historical event or literary work</p>	<p>Symbol</p> <p>A concrete object that represents an abstract idea, typically central to the theme of the work</p>
<p>Motif</p> <p>The repetition of an image or idea throughout a work to develop a theme</p>	<p>Tone</p> <p>The speaker’s attitude towards the subject of a text, developed through diction and syntax</p>	<p>Mood</p> <p>The emotional response a writer evokes from the reader, developed in the setting or atmosphere of a text</p>	<p>Imagery</p> <p>Sensory details in a text, engaging as many of the five senses as possible in the description</p>

Форескізи-це попередні ескізи або начерки, які відображають перші ідеї та концепції майбутнього продукту. Вони допомагають розробникам візуалізувати свої ідеї та збирати відгуки.

Прототип-це більш рання модель продукту, яка дозволяє протестувати його функціональність і зручність для користувача. Вони можуть бути створені в різних форматах з різних матеріалів, в залежності від стадії розробки.

Таким чином, створення прототипів настільних ігор і прогнозів - це багатоетапний процес, який включає в себе дослідження, тестування і постійне вдосконалення. Гнучкість і готовність до змін, увага до ігрового процесу і активна співпраця з тестувальниками є ключовими факторами успіху в цьому процесі.

2.2. Головна ідея настільної гри

«Правила гри: Ціль гри: Накопичити найбільшу кількість балів за виконання різноманітних завдань.

Комплектація: Карти завдань, Фішки гравців (для відстеження прогресу), Лічильники балів (паперові або електронні), Гральний кубик

Підготовка до гри: Перемішайте карти завдань і покладіть їх у колоду обличчям вниз.

Кожен гравець обирає фішку і встановлює свій лічильник балів на нуль. Визначте порядок ходів киданням кубика.

Початок гри: Гравці по черзі кидають кубик і виконують завдання згідно з результатом кидка.

Хід гри: Гравець кидає кубик. Залежно від числа на кубіку, гравець бере карту завдання (наприклад, 1-3: академічні завдання, 4-5: соціальні завдання, 6: повсякденні завдання). Гравець виконує завдання і отримує відповідну кількість балів.

Карти завдань: Картки завдань містять різноманітні завдання, які поділяються на три типи: академічні, соціальні та повсякденні.

Академічні завдання: Відповіді на запитання з різних предметів, що приносять 3 бали за виконання.

Соціальні завдання: Ситуаційні завдання, що вимагають соціальних навичок, приносять 4 бали за виконання.

Повсякденні завдання: Завдання, пов'язані з життям студента, приносять 5 балів за виконання.

Завдання: Гравець повинен виконати завдання перед іншими гравцями. Якщо завдання вимагає відповіді на запитання, інші гравці перевіряють правильність відповіді.

Нагороди та штрафи: За успішне виконання завдання гравець отримує відповідні бали.

За невиконання завдання гравець отримує штраф у вигляді втрачених балів (наприклад, -1 бал).

Завершення гри: Гра закінчується, коли всі картки завдань виконані або після певної кількості раундів (наприклад, 10 раундів). Перемагає той гравець, хто набрав найбільшу кількість балів.

Додаткові правила: Гравці можуть обмінюватися завданнями, якщо погодяться між собою, але це повинно бути узгоджено з усіма учасниками гри».[7]

Основні ідеї настільної гри. Це динамічна і захоплююча настільна гра для студентів, в якій основна увага приділяється виконанню різних завдань, що імітують реальність студентського життя. Гравці змагаються за знання, соціальні навички та життєві вміння, накопичуючи бали і прагнучи стати найуспішнішими учнями.

Важливі елементи гри. Виконання завдань. Гравці кидають кубики для виконання завдань академічної, соціальної або повсякденної категорій в залежності від результату кидка. Завдання включають відповіді на запитання, соціальні питання та повсякденні дії. За успішне виконання завдання гравець буде отримувати очки. Завдання мають різний рівень складності і, отже, різну кількість балів. Повсякденні завдання дають максимальну кількість балів, соціальні - середню кількість, а академічні - найменшу.

Простота і мобільність. Для гри непотрібно ігрове поле, використовуються тільки картки із завданнями, ігрові кубики і лічильники очок, тому ви можете легко організувати її в будь-якому місці.

Дух суперництва та навчання. Гравці змагаються один з одним, намагаючись набрати якомога більше очок за відведений час або після виконання всіх завдань. “Настільна гра використовується як захищений простір для проживання реальної ситуації чи вирішення практичних завдань”.[8] Гра допомагає учням розвивати свої академічні знання, соціальні навички та повсякденні навички у веселій та інтерактивній формі.

2.3. Розробка дизайну настільної гри

Розробка настільної гри - це багатоетапний процес, що вимагає ретельного планування і творчого підходу. Від першої ідеї до готового продукту кожен етап має своє значення і вимагає уваги до деталей. Постійне вдосконалення гри, засноване на взаємодії і зворотного зв'язку з цільовою аудиторією, є ключовим фактором успішної розробки.

Першим етапом розробки настільних ігор є генерація ідей. Цей етап включає в себе вибір тематики, визначення жанрів і загальних концепцій гри. Тематика гри може бути найрізноманітнішою: від історичних подій до фентезійних світів. Важливо, щоб обрана вами тема була цікавою та захоплюючою для вашої цільової аудиторії. Вибір жанрів, таких як стратегії, пригодницькі та сімейні ігри, також важливий, оскільки це впливає на те, як працює гра та стиль взаємодії між гравцями.

Однією з важливих частин розробки гри є створення її механізмів. “Визначте механіку гри: який принцип рухає гру?”[9] Механіка гри включає правила, які визначають, як гравці взаємодіють у грі та один з одним. Це визначає, як гравець досягає мети, вирішує конфлікти та прогрес гри. Існує багато різних типів механік, таких як управління ресурсами, контроль території, кидання кубиків, використання карт тощо. Важливо створити збалансовану систему правил, яка забезпечує цікавий ігровий процес і в той же час не складна для розуміння.

Наступним кроком є створення прототипу. “Прототип гри - це перша робоча версія, яку можна використовувати для тестування”[10].

Одним з важливих аспектів при розробці настільної гри є її візуальний дизайн. Візуальний дизайн включає в себе розробку ілюстрацій, дизайн карт, стадіонів, боксів та інших компонентів гри. Дизайн повинен бути привабливим і відповідати тематиці гри. Ергономіка також є важливим аспектом: простота використання ігрових компонентів. Гарний візуальний дизайн не тільки робить гру привабливою, але й допомагає гравцям легше зрозуміти ігровий процес та правила.

Після завершення розробки гри вам потрібно підготувати її до випуску. Це включає підбір матеріалів, друк, виготовлення та упаковку деталей. Важливо враховувати якість матеріалу і його довговічність, оскільки від цього залежить, як довго гра зможе прослужити своєму власникові без зносу. Виробництво настільних ігор може бути дорогим процесом, тому розробники часто звертаються до платформ краудфандингу, щоб зібрати гроші на їх реалізацію. ‘Важливо знайти оптимальний компроміс між якістю, ціною та дизайном упаковки’[11]

Таким чином, розробка дизайну настільних ігор - складний і багатогранний процес, що вимагає ретельного планування, творчого підходу і постійної взаємодії з гравцем. Кожен етап цього процесу має своє значення і впливає на кінцевий результат, тому важливо звертати увагу на деталі і постійно покращувати гру, ґрунтуючись на отриманих відгуках. (Таблиця.2.3.1.) (Таблиця.2.3.2.)(Таблиця.2.3.3.)(Таблиця.2.3.4.)

Таблиця.2.3.1. Готовий дизайн гральних карток настільної гри

<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Який рік заснування вашого університету?</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Підтримайте дискусію на тему "Чи варто студентам працювати під час навчання?"</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Заваріть каву для себе і одного друга.</p>	<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p>
<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Назвіть формулу води</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Напишіть пост у студентську групу в соціальних мережах з важливою інформацією.</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Підготуйте сніданок за 10 хвилин.</p>	<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p>



Таблиця.2.3.2. Готовий дизайн гральних карток настільної гри

<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Хто написав роман "Енеїду"?</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Допоможіть одногрупнику підготуватися до екзамену.</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Приберіть свою кімнату у гуртожитку.</p>	<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p>
<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Назвіть три країни, що входять до Європейського Союзу.</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Запропонуйте ідею для покращення університетського життя.</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Зробіть копії конспектів для двох одногрупників.</p>	<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p>

Таблиця.2.3.3. Готовий дизайн гральних карток настільної гри

<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Хто написав роман "Енеїду"?</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Проведіть опитування серед однокурсників на тему улюблених предметів.</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Зробіть 30-хвилинну зарядку.</p>	<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p>
<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Назвіть три країни, що входять до Європейського Союзу.</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Організуйте перегляд фільму у гуртожитку.</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p> <p>Зробіть мінімум 10 000 кроків за день.</p>	<p>АКАДЕМІЧНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>СОЦІАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ</p>	<p>ПОВСЯКДЕННЕ ЗАВДАННЯ</p>

Таблиця.2.3.4. Готовий дизайн правил настільної гри

<h2 style="text-align: center;">ПРАВИЛА ГРИ</h2> <p>ЦІЛЬ ГРИ: НАКОПИЧИТИ НАЙБІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ ЗА ВИКОНАННЯ РІЗНОМАНІТНИХ ЗАВДАНЬ.</p> <p>КОМПЛЕКТАЦІЯ: КАРТИ ЗАВДАНЬ (40 ШТУК), ФІШКИ ГРАВЦІВ (ДЛЯ ВІДСТЕЖЕННЯ ПРОГРЕСУ), ЛІЧИЛЬНИКИ БАЛІВ (ПАПЕРОВІ АБО ЕЛЕКТРОННІ), ГРАЛЬНИЙ КУБИК</p> <p>ПІДГОТОВКА ДО ГРИ: ПЕРЕМІШАЙТЕ КАРТИ ЗАВДАНЬ І ПОКЛАДІТЬ ЇХ У КОЛОДУ ОБЛИЧЧЯМ ВНИЗ. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ОБИРАЄ ФІШКУ І ВСТАНОВЛЮЄ СВІЙ ЛІЧИЛЬНИК БАЛІВ НА НУЛЬ. ВИЗНАЧТЕ ПОРЯДОК ХОДІВ КИДАННЯМ КУБИКА.</p> <p>ПРАВИЛА ГРИ: ПОЧАТОК ГРИ, ГРАВЦІ ПО ЧЕРЗІ КИДАЮТЬ КУБИК І ВИКОНУЮТЬ ЗАВДАННЯ ЗГІДНО З РЕЗУЛЬТАТОМ КИДКА.</p> <p>ХІД ГРИ: ГРАВЕЦЬ КИДАЄ КУБИК. ЗАЛЕЖНО ВІД ЧИСЛА НА КУБИКУ, ГРАВЕЦЬ БЕРЕ КАРТУ ЗАВДАННЯ (НАПРИКЛАД, 1-3: АКАДЕМІЧНІ ЗАВДАННЯ, 4-5: СОЦІАЛЬНІ ЗАВДАННЯ, 6: ПОВСЯКДЕННІ ЗАВДАННЯ). ГРАВЕЦЬ ВИКОНУЄ ЗАВДАННЯ І ОТРИМУЄ ВІДПОВІДНУ КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ.</p> <p>КАРТИ ЗАВДАНЬ: КАРТКИ ЗАВДАНЬ МІСТЯТЬ РІЗНОМАНІТНІ ЗАВДАННЯ, ЯКІ ПОДІЛЯЮТЬСЯ НА ТРИ ТИПИ: АКАДЕМІЧНІ, СОЦІАЛЬНІ ТА ПОВСЯКДЕННІ.</p> <p>АКАДЕМІЧНІ ЗАВДАННЯ: ВІДПОВІДІ НА ЗАПИТАННЯ З РІЗНИХ ПРЕДМЕТІВ, ЩО ПРИНОСЯТЬ З БАЛИ ЗА ВИКОНАННЯ.</p> 	<p>СОЦІАЛЬНІ ЗАВДАННЯ: СИТУАЦІЙНІ ЗАВДАННЯ, ЩО ВИМАГАЮТЬ СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК, ПРИНОСЯТЬ 4 БАЛИ ЗА ВИКОНАННЯ.</p> <p>ПОВСЯКДЕННІ ЗАВДАННЯ: ЗАВДАННЯ, ПОВ'ЯЗАНІ З ЖИТТЯМ СТУДЕНТА, ПРИНОСЯТЬ 5 БАЛІВ ЗА ВИКОНАННЯ.</p> <p>ЗАВДАННЯ: ГРАВЕЦЬ ПОВИНЕН ВИКОНАТИ ЗАВДАННЯ ПЕРЕД ІНШИМИ ГРАВЦЯМИ. ЯКЩО ЗАВДАННЯ ВИМАГАЄ ВІДПОВІДІ НА ЗАПИТАННЯ, ІНШІ ГРАВЦІ ПЕРЕВІРЯЮТЬ ПРАВИЛЬНІСТЬ ВІДПОВІДІ.</p> <p>НАГОРОДИ ТА ШТРАФИ: ЗА УСПІШНЕ ВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ ВІДПОВІДНІ БАЛИ. ЗА НЕВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ ШТРАФ У ВИГЛЯДІ ВТРАЧЕНИХ БАЛІВ (НАПРИКЛАД, -1 БАЛ).</p> <p>ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ: ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ, КОЛИ ВСІ КАРТКИ ЗАВДАНЬ ВИКОНАНІ АБО ПІСЛЯ ПЕВНОЇ КІЛЬКОСТІ РАУНДІВ (НАПРИКЛАД, 10 РАУНДІВ). ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ ГРАВЕЦЬ, ХТО НАБРАВ НАЙБІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ.</p> <p>ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА: ГРАВЦІ МОЖУТЬ ОБМІНЮВАТИСЯ ЗАВДАННЯМИ, ЯКЩО ПОГОДЯТЬСЯ МІЖ СОБОЮ, АЛЕ ЦЕ ПОВИННО БУТИ УЗГОДЖЕНО З УСІМА УЧАСНИКАМИ ГРИ. МОЖНА ВВОДИТИ СПЕЦІАЛЬНІ ЗАВДАННЯ АБО БОНУСИ, ЩОБ ЗРОБИТИ ГРУ ЦІКАВІШОЮ, НАПРИКЛАД, "ЗАВДАННЯ-ПОДВІЙНИК: ВИКОНАНЕ ЗАВДАННЯ ПРИНОСИТЬ ПОДВІЙНУ КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ."</p> 
--	---

2.4. Розробка дизайну упаковки гри

Упаковка не тільки захищає гру, але і відіграє важливу роль у залученні потенційних покупців, тому, упаковка повинна бути приваблива, інформативна та функціональна, щоб максимально ефективно представити продукт на ринку. Цей процес включає в себе кілька важливих етапів, кожен з яких має своє значення, і слід приділити увагу деталям.

Дизайн упаковки гри перший етап розробки починається з визначення концепції. Концепція упаковки повинна відповідати загальній тематиці гри і бути зрозумілою цільовій аудиторії. (Рисунок 2.4.1.)



(Рисунок 2.4.1.) Дизайн обкладинки настільної гри

Наприклад, якщо гра має тематику фентезі або пригод, то дизайн упаковки повинен відображати ці елементи за допомогою кольорів, шрифтів та ілюстрацій. Ця концепція також повинна враховувати вікову категорію гравців та їх інтереси. Важливо, щоб пакет відразу привертав увагу і викликав бажання дізнатися більше про гру.

Наступний етап - розробка візуальних елементів. Дизайнер створює ілюстрацію і підбирає колірну палітру, шрифти і розташування елементів на упаковці. Ілюстрації повинні бути високої якості і чітко передавати атмосферу гри. Колірна палітра повинна відповідати гармонійній тематиці, привертаючи при цьому увагу на полицях магазину. Шрифт повинен бути читабельним і стилістично відповідати загальному дизайну. Розташування елементів на

упаковці має бути логічним і зрозумілим, щоб покупець міг легко знайти необхідну інформацію.

“Одне з ключових завдань дизайну упаковки - донести інформацію про гру”[12]. На коробці повинні бути вказані назва гри, логотип виробника, короткий опис гри, вікова категорія, кількість гравців і приблизний час початку гри. Також важливо включити зображення ігрового компонента або ігрової сцени, щоб потенційні покупці могли уявити, як насправді виглядає гра. Інформація повинна бути представлена чітко і лаконічно, щоб не перевантажувати дизайн.

Функціональність упаковки - ще один важливий аспект. Упаковка повинна бути міцною і захищати вміст при транспортуванні і зберіганні. Також важливий внутрішній дизайн упаковки: компоненти гри повинні бути розташовані так, щоб їх було зручно зберігати і використовувати. Наприклад, ви можете передбачити спеціальні відділення для карток, фішок, ігрових полів та інших елементів. Це не тільки полегшує зберігання, але й додає додатковий рівень задоволення від гри.

“Після завершення розробки дизайну необхідно протестувати упаковку”[13]. Це можуть бути фокус - групи, опитування або інші способи збору відгуків від потенційних покупців. Тестування допоможе виявити можливі недоліки і внести необхідні корективи перед початком масового виробництва. Наприклад, ви можете дізнатися, чи зрозуміла інформація на упаковці, чи привертає вона увагу та чи достатньо переконлива.

Важливим етапом є вибір матеріалів для виготовлення упаковки. Матеріал повинен бути високоякісним, екологічно чистим і відповідати нормам безпеки. Перевага віддається матеріалам, які не тільки забезпечують міцність і довговічність упаковки, але і захищають гру від зовнішніх впливів. Вибір матеріалів також може вплинути виробничі витрати, тому важливо знайти баланс між якістю та вартістю.

Маркетинг і просування продукту також враховуються при розробці упаковки. “Упаковка повинна відповідати загальній маркетинговій стратегії”[14] та підкреслювати унікальні переваги гри. Важливо врахувати, як виглядає упаковка в рекламних матеріалах, на веб-сайті компанії та в соціальних мережах.

Узгодженість візуального стилю допомагає створити впізнаваний імідж бренду і підвищити інтерес до продукту.

Завершальним етапом розробки дизайну упаковки є затвердження і запуск у виробництво. Після внесення всіх Коригувань і уточнень дизайн упаковки передається у виробництво. Важливо контролювати якість виготовлення, щоб упаковка відповідала всім вимогам і стандартам. Перший зразок упаковки можна перевірити на якість друку, точність передачі кольору і міцність матеріалу. Таким чином, вдалий дизайн упаковки допомагає привернути увагу, донести необхідну інформацію і забезпечити простоту використання, і, як наслідок, сприяє комерційному успіху гри.

2.5. Обґрунтування кольорового рішення

Настільні ігри відіграють важливу роль у спрощенні гри, а колірна гамма карток підвищує її зручність і візуальну привабливість. Використання різних кольорів для кожного типу завдань допоможе гравцям швидко визначити карту та зануритися в гру без додаткових пояснень.

Академічне завдання (синій): Синій колір асоціюється з інтелектом, знаннями та довірою. Він створює відчуття спокою і зосередженості, що важливо для завдань, що вимагають розумових зусиль. Синій колір легко сприймається очима, що допомагає гравцеві швидко знаходити і розпізнавати картки з академічними завданнями.

Соціальні завдання (зелений): Зелений колір символізує спілкування, співпрацю та гармонію. Він асоціюється з природою і зростанням, відповідає розвитку соціальних навичок і взаємодії з іншими людьми. Зелений колір заспокоює, створює комфорт, підвищує відкритість і сприяє активній участі в громадських роботах.

Повсякденна робота (жовтий) Жовтий колір асоціюється з енергією, оптимізмом і креативністю. Він стимулює мозкову діяльність, додає сил і підходить для виконання простих повсякденних завдань. Жовтий виділяється серед інших, легко визначає повсякденні завдання і надає грі динамічності.

Переваги колірних рішень. Швидке визначення типів завдань: гравці можуть швидко визначити тип завдання за кольором карти, що прискорює гру і скорочує час на пошук потрібної карти.

Візуальна привабливість: яскраві кольори роблять гру візуально привабливою, сприяють кращому сприйняттю гри і збільшують задоволення від процесу.

Спростіть запам'ятовування правил: використання кольорів для позначення типів завдань і логічних асоціацій полегшує запам'ятовування правил гравцями і створює інтуїтивне уявлення про гру.

Колірна гамма карток в грі не тільки підвищує зручність і швидкість гри, але і надає естетичну цінність. Правильний вибір кольору дозволить гравцям легше орієнтуватися в грі і отримувати задоволення від процесу, роблячи гру більш захоплюючою і інтерактивною.

ВИСНОВКИ

Дослідження з розробки настільних ігор охоплюють широкий спектр питань, від історичних аспектів появи настільних ігор до конкретних дизайнерських рішень, пов'язаних з прототипуванням, ключовими ідеями, ігровим дизайном і упаковкою. У висновках цього дослідження узагальнено основні результати та досягнення, відзначено важливі аспекти та надано рекомендації щодо подальшого розвитку.

Історична довідка про становлення настільних ігор у світі. Розділ 1 нашого дослідження охоплює історичний розвиток настільних ігор від їх зародження до їх сучасної форми. Настільні ігри, що зародилися в глибоку давнину, служили засобом соціалізації, освіти і розваги. Їх еволюційна історія показує, як змінювалися функції та форми настільних ігор у різні періоди історії.

Еволюційні зміни в настільних іграх відображають мінливі соціальні

потреби та технічний прогрес. Настільні ігри стали відображенням розвитку людського мислення, культури і технологій, від простих настільних ігор до складних стратегічних і кооперативних ігор нашого часу.

Дизайн-проект з розробки настільної гри. Розділ 2 присвячений практичним аспектам розробки настільної гри. Цей розділ містить детальний опис процесу створення прототипу та створення крайньої плати, розробку основних ідей гри, дизайн гри та упаковки та обґрунтування колірної гами.

Створення прототипів і прогнозів було важливим етапом, який дозволив нам протестувати різні версії гри і визначити найбільш вдалі механізми і структури гри. Основна ідея гри, яка полягає в тому, щоб відобразити реальне студентське життя в завданнях, надає грі унікальність і занурює гравця в цікавий і пізнавальний ігровий процес.

Дизайн гри та розробка упаковки були спрямовані на створення продуктів, які були б привабливими та зручними для гравців. Дизайн гри враховує як естетичні, так і функціональні аспекти, тому гра не тільки приваблива, але і зручна у використанні.

Обґрунтованість колірної гами - важливий фактор, що сприяє зручності сприйняття гри і швидкому визначенню різних типів завдань. Використання синього, зеленого і жовтого кольорів в залежності від типу завдання (академічний, соціальний, повсякденний) полегшить гравцям орієнтацію в грі і додасть візуальну привабливість.

Переваги та рекомендації. Дослідження показало, що у розробки настільної гри є багато переваг. “Чому б замість того, щоб вечорами і у вихідні лежати перед телевізором або безцільно бродити по інтернету, не пограти з родиною або з друзями в настільні ігри”[15] Гра не тільки цікава, але й сприяє розвитку різних навичок, таких як стратегічне мислення, соціальна взаємодія та повсякденні навички. Це також сприяє підвищенню інтересу до навчання і активного залучення гравців в ігровий процес.

Для подальшої розробки гри рекомендується провести додаткові тести в

різних групах гравців, щоб виявити можливості поліпшення механіки і дизайну. Також варто подумати про створення цифрової версії гри, щоб розширити аудиторію та підвищити доступність.

Результати цього дослідження дозволяють знайти нові способи залучення учнів до процесу навчання за допомогою інтерактивних та навчальних ігор, а також дизайнерів та розробників настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Помер чоловік, який першим у світі заробив мільйони на настільній грі. Gazeta.ua, 2017. URL: https://gazeta.ua/articles/necrology/_pomer-cholovik-yakij-pershim-u-sviti-zarobiv-miljoni-na-nastilnij-gri/790101 (дата перегляду 26.05.24).
2. Лях Т. Настільні ігри як інтерактивний метод просвітницько-профілактичної роботи. Соціальна робота в Україні: теорія і практика. 2009. №4. С. 37-45.
3. Tristan Donovan, It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan, American journal of play, witer 2018, с. 230
4. Коротка історія настільних ігор, Nastolka, URL: <https://nastolka.com.ua/uk/news/kratkaya-istoriya-nastolnyh-igr> (дата перегляду 27.05.2024)
5. Історія настільних ігор: якою була перша / найдавніша настільна гра? URL: <https://gamecows.com/uk>. (дата звернення: 12.01.23)
6. К.: Самміт, Енциклопедія швейного виробництва. Навчальний посібник, 2010. – 968 с.
7. Згенеровано ШІ <https://chatgpt.com/c/aa936eb2-b668-485b-93b4-93a4954d5a4e> (дата перегляду 27.05.2024)
8. Заруцька В.О., Жиленко М.В., Дидактичні настільні ігри як інструмент підвищення ефективності викладання у вищій школі., Молодий вчений № 4 (92), квітень, 2021 р. С. 49
9. Як розробити настільну гру, Osvitoria.media., 2023. URL: <https://osvitoria.media/experience/yak-rozrobyty-nastilnu-gru/> (дата перегляду 27.05.2024)

10. Mike Selinker The Kobold Guide to Board Game Design, Open Design LLC, January 1, 2011, с. 138
11. Громова О. В., Скурідіна Е. В. Дизайн пакування – мистецтво чи наука? Журнал для виробників та споживачів тари і упаковки. Нац. ун-т харчових технологій. ТОВ «ІАЦ «Упаковка». Київ: ДП «Експрес-Поліграф». 2011. № 3. С. 69-71.
12. Каталог Інтернет-магазину настільних ігор «Nastolka», URL: <https://nastolka.com.ua/uk> (дата перегляду 27.05.2024)
13. Колісніченко С. В. Як створити настільну навчальну гру : Методичний посібник для вчителів історії, основ правознавства та громадянської освіти. Кропивницький : КЗ КОШПО імені Василя Сухомлинського. 2021. С. 35-41
14. Райниш В. В. Ігровий підхід до проектування упаковки як вторинної продукції. Наукові розробки молоді на сучасному етапі. Київ : Київський національний університет технологій та дизайну, 2018. С. 475-476.
15. «Топ-11 легендарних настільних ігор» URL: <https://nastolka.com.ua/uk/news/top-10-legendarnyh-nastolnyh-igr> (дата перегляду 27.05.2024)