

ПВНЗ « УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

**ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ
«РЕШЕТО»**

Виконав: здобувач вищої
освіти 2 курсу, групи ДЗ-22
ПІБ Солом'яний Денис Русланович
Керівник: старший викладач
Булатов В.А.

м. Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ.....	6
1.1. Історія зародження ігор	6
1.2. Еволюційні зміни настільних ігор на протязі історії людства.....	9
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ «РЕШЕТО»	13
2.1. Створення прототипів та фрескізів	13
1. Визначення цілей та завдань гри.....	13
2. Розробка концептуальних ескізів	13
3. Оптимізація та вдосконалення	14
2.2. Головна ідея настільної гри	15
2.3. Розробка дизайну настільної гри.....	18
2.4. Розробка дизайну упаковки гри.....	20
2.5. Обґрунтування кольорового рішення	21
ВИСНОВОК	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	25
ДОДАТКИ	27

ВСТУП

Актуальність теми

У сучасному суспільстві комунікація відіграє ключову роль у всіх аспектах життя, включаючи особисті взаємини, професійні зв'язки та соціальні взаємодії. Особливо важливим є розвиток ефективної комунікації у парах, що дозволяє зберігати гармонію і розуміння між партнерами. У цьому контексті психологічні настільні ігри набувають все більшої популярності як інструмент для покращення комунікації та розуміння у стосунках.

Існуючі дослідження вітчизняних та зарубіжних науковців свідчать про ефективність ігрових методик у психологічній практиці. Наприклад, роботи Ю. Л. Гіппенрейтер та Дж. Готтмана демонструють важливість емоційного інтелекту та відкритої комунікації для стабільних і здорових стосунків. Проте, існує потреба у створенні нових інноваційних інструментів, які б допомагали парам ефективно спілкуватися, розуміти і вирішувати складні емоційні питання.

На основі аналізу літератури, актуальність дослідження розробки психологічної настільної гри «Решето» полягає у необхідності створення доступного і ефективного інструменту для покращення комунікації між партнерами. Це дозволить не лише поліпшити якість стосунків, але й сприятиме глибшому розумінню себе та свого партнера.

Мета і завдання роботи

Мета цієї курсової роботи полягає у створенні ідеї, правил, розробці та обґрунтуванні дизайну психологічної настільної гри «Решето», яка сприятиме покращенню комунікації та розуміння між партнерами.

Для досягнення цієї мети було поставлено наступні завдання:

1. Проаналізувати існуючі методики та інструменти покращення комунікації у парах.
2. Розробити концепцію гри, яка б враховувала психологічні аспекти комунікації.

4

3. Створити прототипи та фрескізи гри.

4. Розробити дизайн настільної гри, враховуючи естетичні та функціональні вимоги.

5. Обґрунтувати кольорове рішення гри.

6. Розробити дизайн упаковки гри.

7. Провести тестування прототипу гри та внести необхідні корективи.

Об'єкт і предмет дослідження

Об'єктом дослідження є процес комунікації у парах. Предметом дослідження є психологічна настільна гра «Решето» як інструмент для покращення комунікації та емоційного розуміння між партнерами.

Методи дослідження

Для розв'язання поставлених завдань у роботі були використані наступні методи дослідження:

- Аналіз літературних джерел з психології комунікації.
- Метод прототипування для створення початкових версій гри.
- Метод інтерв'ювання та опитування для збору зворотного зв'язку від користувачів.
- Метод графічного дизайну для розробки візуальної концепції гри.
- Метод експерименту для тестування ігрового прототипу в реальних умовах.

Практичне значення одержаних результатів

Практичне значення одержаних результатів полягає у створенні інноваційного інструменту, який може бути використаний психологами, консультантами та самими парами для покращення комунікації та емоційного розуміння. Гра «Решето» може бути впроваджена як частина психологічних тренінгів, використовуватись у сімейній терапії або для самостійного використання парами вдома.

Структура роботи

Курсова робота складається з вступу, чотирьох розділів основної частини, висновків, списку використаних джерел та додатків. Основна частина включає такі розділи:

1. Історія зародження ігор.
2. Дизайн-проект розробки настільної гри «Решето».
 - Створення прототипів та форескізів.
 - Головна ідея настільної гри.
 - Розробка дизайну настільної гри.
 - Розробка дизайну упаковки гри.
 - Обґрунтування кольорового рішення.

Загальний обсяг курсової роботи складає 29 сторінок, основний текст викладено на 20 сторінках. Список використаних джерел містить 18 найменувань.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

1.1. Історія зародження ігор

Настільна гра – це форма розваги, яка включає в себе використання ігрової дошки або іншого ігрового простору, фігурок, карт, кубиків та інших компонентів. Гравці взаємодіють з цими елементами згідно з певними правилами, щоб досягти конкретної мети, яка може варіюватися від збору найбільшої кількості балів до захоплення територій або виконання інших завдань [1].

Настільні ігри мають глибоке коріння, що простягається до найдавніших цивілізацій людства. Вони слугували не лише розвагою, але й відображенням культурних, релігійних та соціальних аспектів суспільства.

Однією з найстаріших відомих настільних ігор є Сенет, яка виникла приблизно в 3500 році до н.е. в Давньому Єгипті. Археологи знайшли ігрові дошки Сенету в гробницях фараонів, що свідчить про його значущість у житті та релігійних віруваннях єгиптян. Гра символізувала подорож душі через потойбічний світ, а перемога в грі вважалася добрим знаком для померлого в його подорожі до загробного життя [2].



Рисунок 1.1.1 – гра Сенет

Інша важлива гра стародавнього світу - Королівська гра Ура, яка датується приблизно 2600 роком до н.е. Гра була знайдена в гробницях Урських царів у Месопотамії. Це свідчить про те, що гра мала не лише розважальну, але й ритуальну функцію. Ігрові дошки для Королівської гри Ура були виготовлені з цінних матеріалів, таких як дерево, слонова кістка та лазурит, що вказує на її значення для елітного прошарку суспільства.



Рисунок 1.1.2 – гра Ура

В Індії гра Пачісі, яка виникла близько 500 року н.е., стала предком багатьох сучасних ігор, таких як «Парачізі». Ця гра була популярною серед індійської аристократії і навіть відображена на знаменитих фресках Аджанти. Індія також є батьківщиною шахів, які з'явилися приблизно в VI столітті. Первісна форма шахів, відома як Чатуранга, символізувала військову тактику і складалася з чотирьох родів військ, що відповідали сучасним фігурам у шахах.

У Китаї настільні ігри також займали важливе місце. Гра Ліубо, популярна в період Чжоу (1046-256 до н.е.), була грою стратегічного характеру, але до наших днів деталі правил не збереглися. Найбільш відомою китайською грою є Го, яка виникла приблизно в 2000 році до н.е. Ця гра відзначалася простотою своїх правил та глибиною стратегії, яка вимагала значної концентрації та передбачливості. Го мала вплив на

культурний та інтелектуальний розвиток китайського суспільства, будучи важливим елементом освіти еліти [3-5].



Рисунок 1.1.3 – гра Го

У Стародавній Греції та Римі також існували численні настільні ігри. Грецька гра Пентаграма нагадувала сучасні хрестики-нулики і була популярною серед дітей та дорослих. У Римі поширеною грою була Латрункулі, стратегічна гра, що нагадувала шахи, в якій двоє гравців намагалися захопити фігури один одного на дошці [6].

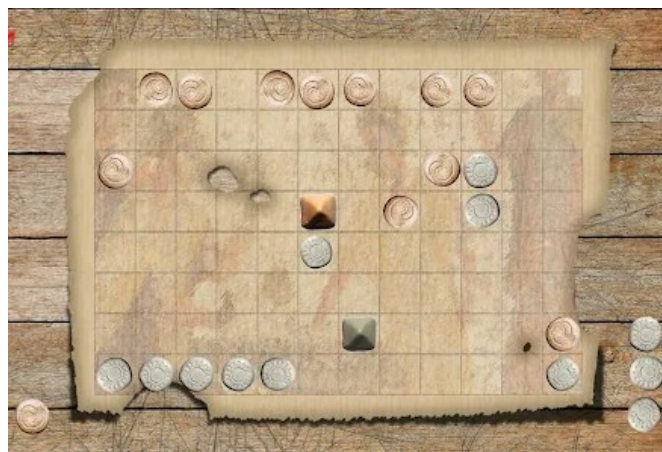


Рисунок 1.1.4 – гра Латрункулі

В культурах Мезоамерики також існували свої унікальні настільні ігри. Гра Патолі була популярна серед ацтеків і мала важливе ритуальне

значення. Гравці використовували боби або камінці як фішки, а результат гри часто асоціювався з пророцтвами та божественними рішеннями [7].

У середньовічній Європі шахи набули значної популярності, ставши символом інтелектуального розвитку та військової стратегії. Гра зазнала значних змін, включаючи введення фігури королеви, яка стала наймогутнішою на дошці. Поряд з шахами, популярними були ігри з гральними картами, які з'явилися в Європі в XIII столітті, ймовірно, завезені з Китаю або Індії [8].

1.2. Еволюційні зміни настільних ігор на протязі історії людства

З розвитком цивілізацій, настільні ігри зазнавали значних змін. У Середньовіччі шахи стали грою для еліти, символом стратегії та військового мистецтва. У Китаї виникла гра Го, яка досі залишається популярною в Азії завдяки своїй глибокій стратегічній складовій.

В епоху Відродження в Європі з'явилися нові ігри, такі як нарди і карти. Карти швидко стали основою багатьох ігор, які набули великої популярності в різних верствах населення.

У XIX столітті в Європі та Америці почали з'являтися нові види настільних ігор, які були розраховані на сімейну аудиторію.

У XX столітті відбувся справжній вибух настільних ігор. З'явилися різноманітні жанри: від стратегій до кооперативних ігор, від абстрактних до сюжетних. Популярність отримали такі ігри, як «Ризик», «Катан» та «Клуедо»[9].

Сьогодні настільні ігри переживають справжнє відродження. Завдяки інтернету і соціальним мережам, ентузіасти можуть обмінюватися досвідом, знаходити однодумців та ділитися новими ідеями. Настільні ігри стали не лише розвагою, але й засобом соціалізації та інструментом для розвитку мислення та комунікативних навичок.

З появою технологій настільні ігри зазнали нових трансформацій. Починаючи з кінця XX століття, комп'ютери та відеоігри стали сильно

впливати на індустрію настільних ігор. З'явилися електронні версії класичних ігор, що дозволило грати в них на комп'ютерах та мобільних пристроях.

Інтернет відіграв важливу роль у популяризації настільних ігор. Завдяки онлайн-платформам гравці з усього світу можуть змагатися один з одним, обговорювати стратегії та ділитися досвідом. Це сприяло появі нових ігор, які створюються на основі зворотного зв'язку від гравців та спільнот.

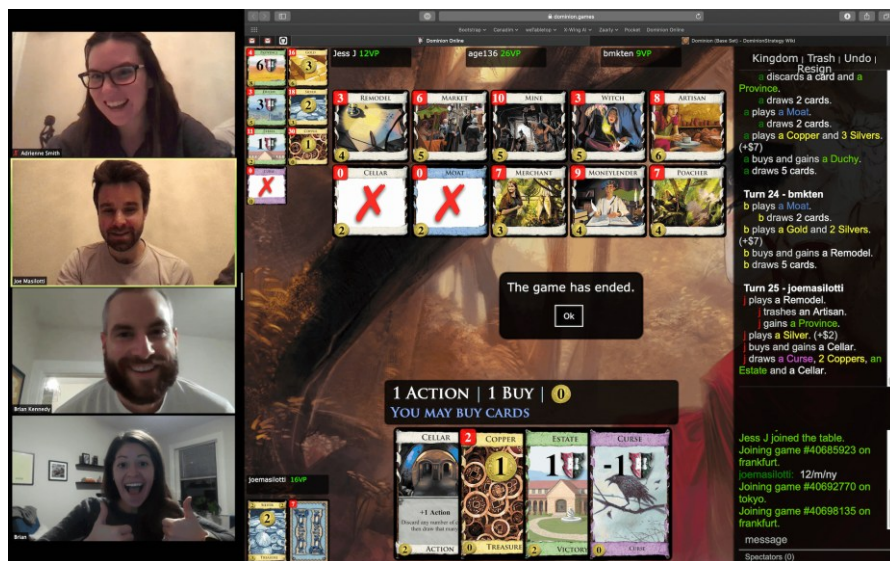


Рисунок 1.2.1 – настільна гра Домініон онлайн

Крім того, технології додали новий вимір до настільних ігор завдяки використанню доповненої реальності (AR) та віртуальної реальності (VR). Це дозволило створювати інтерактивні ігрові середовища, де гравці можуть взаємодіяти з віртуальними об'єктами у фізичному просторі.



Рисунок 1.2.2 – AR (розширена реальність) та настільні ігри

На сьогоднішній день настільні ігри продовжують розвиватися, інтегруючи сучасні технології та культурні тенденції. Однією з ключових тенденцій є розвиток кооперативних ігор, де гравці працюють разом, щоб досягти спільної мети. Це сприяє розвитку командної роботи та соціальних навичок.

Також спостерігається зростання популярності настільних рольових ігор (RPG), де гравці можуть зануритися в вигадані світи та брати участь у епічних пригодах. Ці ігри стали ще більш захоплюючими завдяки використанню розширених можливостей сценаріїв та персонажів.

Екологічна свідомість також впливає на індустрію настільних ігор. Все більше виробників звертають увагу на використання екологічно чистих матеріалів та зменшення пластикових компонентів у своїх продуктах.

У майбутньому настільні ігри, ймовірно, продовжать інтегрувати нові технології, пропонуючи гравцям ще більше можливостей для взаємодії та занурення. Зростаюча популярність ігор на основі мобільних додатків, доповненої та віртуальної реальності обіцяє зробити ігровий досвід ще більш різноманітним та захоплюючим.

Таким чином, історія настільних ігор демонструє, що вони завжди були важливою частиною людської культури, і їх розвиток продовжує відображати зміни у суспільстві. Вони залишаються засобом соціальної

взаємодії, навчання та розваги, і, без сумніву, будуть супроводжувати людство ще довгий час [11].

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ «РЕШЕТО»

2.1. Створення прототипів та форескізів

Створення прототипів та форескізів настільної гри є одним з найважливіших етапів її розробки. Цей процес включає кілька важливих підетапів, що забезпечують перехід від концептуальної ідеї до конкретних реалізованих рішень.

1. Визначення цілей та завдань гри

Першим кроком у розробці прототипів було чітке визначення цілей та завдань гри. Це включало:

- Мета гри: Основною метою гри «Решето» було створення інструменту для покращення комунікації між партнерами. Гра мала допомогти партнерам відкрито говорити про свої почуття, розбиратися у складних емоціях та зміцнювати емоційну близькість. "Комунікація є основою будь-яких взаємин, а її якість визначає рівень розуміння між партнерами" [12].

- Основні вимоги: Гра повинна бути простою у використанні, з інтуїтивно зрозумілою механікою, та естетично привабливою. Важливим було також забезпечити гнучкість гри, щоб вона підходила для різних вікових груп і рівнів емоційної інтелігентності.

2. Розробка концептуальних ескізів

На цьому етапі було розроблено перші концептуальні ескізи гри, що включали:

- Ескізи карток: Кожна карта містить твердження, що стосується різних аспектів комунікації та емоцій. Наприклад, твердження на картках можуть включати питання або ствердження, які змушують гравців задуматися про свої почуття та відношення до певних ситуацій.

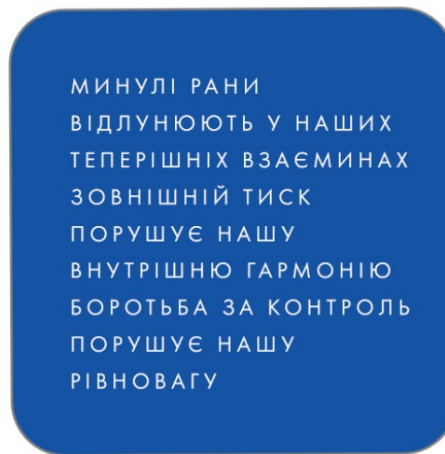


Рисунок 2.1.1 – Перший ескіз картки

3. Оптимізація та вдосконалення

Після первинного тестування прототипів були проведені додаткові заходи з оптимізації та вдосконалення гри:

- Оптимізація дизайну карток та жетонів: було вирішено зменшити кількість тексту на картках для покращення читабельності та сприйняття та збереження монохромної а також мінімалістичної естетики.

- Покращення механіки гри: Внесення коректив у правила гри для забезпечення більшої інтерактивності та залученості гравців. Це включало впровадження жетонів які будуть сигналізувати про відношення гравця до твердження на картці та розділення гри на раунди і встановлення цілі набору 100% у сумі з усіх карток та жетонів за один раунд гри, а не грати її безкінечно, обговорюючи кожне рішення гравця окремо.



Рисунок 2.1.2 – Оптимізований дизайн картки

2.2. Головна ідея настільної гри

Тема створення психологічної карткової настільної гри для пар є надзвичайно актуальною в сучасному суспільстві, де питання ефективної комунікації та емоційної близькості стають все більш важливими. В умовах швидкого темпу життя і постійних стресів, пари часто стикаються з труднощами у спілкуванні та розумінні один одного. Моя настільна гра спрямована на вирішення цих проблем шляхом стимулювання живих розмов, розбору складних почуттів та поглиблення взаємного розуміння між партнерами.

Наукові дослідження в області психології підтверджують важливість відкритої та чесної комунікації для здорових стосунків. Крім того, дослідження в галузі ігрової терапії та використання ігор у психологічній практиці показали, що ігрові механіки можуть ефективно сприяти емоційній саморегуляції та розвитку соціальних навичок. "Ефективна комунікація в парі є ключовим фактором для підтримання здорових і довготривалих стосунків" [13].

До прикладу мене дуже зацікавила гра PlayersGetReady, створена двома українськими психологинями, що заключається у почерговій відповіді

гравців на питання, що мають на меті стимулювати відверту розмову та розвиток взаєморозуміння [14].



Рисунок 2.2.1 – Гра «PlayersGetReady»

Відмінність моєї гри полягає у фокусі саме на вираження складних емоцій котрі не піддаються простому кажуальному вираженню через відсутність бажання чи емоційного ресурсу для підняття таких тем. Гравець розміщує на картці із фразою жетон, що висвітлює його відношення до змісту фрази. Також важливу роль відіграє комплексність, а саме за один раунд гравець має можливість «відреагувати» на кілька тверджень, що формує дещо холистичну картину його емоційного стану.

Отже головна ідея настільної гри «Решето» полягає у створенні інтерактивного інструменту для покращення міжособистісної комунікації, особливо між партнерами. Гра покликана допомогти гравцям розкрити свої емоції, обговорити важливі питання та знайти нові шляхи для зміцнення взаєморозуміння. Через використання карток з різноманітними твердженнями та питаннями, гравці отримують можливість висловлювати свої почуття та думки в безпечному середовищі. Це дозволяє їм краще зрозуміти один одного, уникнути непорозумінь та конфліктів. "Ігрові

методики дозволяють не лише розважати, але й глибше розуміти емоції та почуття партнера" [15]

Гра спрямована на глибше розуміння власних емоцій та емоцій партнера. Кожне твердження на картках спонукає гравців задуматися над своїми почуттями та їх інтенсивністю. Використання жетонів різних кольорів для позначення рівня емоційної інтенсивності допомагає структурувати та візуалізувати ці почуття. Це не лише полегшує обговорення, але й сприяє емоційному самопізнанню.

Для кращого розуміння пропоную правила гри нижче:

РЕШЕТО

МЕХАНІКА:

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ НАБІР ЖЕТОНІВ, ЯКІ ПРЕДСТАВЛЯЮТЬ ЇХНЮ ШКАЛУ ІНТЕНСИВНОСТІ ВІД 0% ДО 100% – 4. ЖОВТИХ (10%), 3 ЧЕРВОНИХ (30%) ТА 1 СИНІЙ ЖЕТОН (50%).

ХОДИ:

У СВІЙ ХІД ГРАВЕЦЬ ТЯГНЕ ВИПАДКОВУ КАРТУ З КОЛОДИ.

КАРТА МІСТИТЬ ТВЕРДЖЕННЯ, ПОВ'ЯЗАНЕ З КОМУНІКАЦІЄЮ, І МІСЦЕ ДЛЯ РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНА.

ГРАВЕЦЬ КЛАДЕ ОДИН ЗІ СВОЇХ ЖЕТОНІВ НА ШКАЛУ ІНТЕНСИВНОСТІ, ЩОБ ВКАЗАТИ, НАСКІЛЬКИ ТВЕРДЖЕННЯ НА КАРТЦІ РЕЗОНУЄ З ЙОГО ПОЧУТТЯМИ ЗАРАЗ.

ВІДСТЕЖЕННЯ ПРОГРЕСУ:

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ВІДСТЕЖУЄ ІНТЕНСИВНІСТЬ, ЯКУ ВІН ВИСТАВИВ НА КАРТКАХ ПІД ЧАС РАУНДУ.

НАПРИКЛАД, ЯКЩО ГРАВЕЦЬ ПОКЛАВ ФІШКУ НА 30% НА ОДНУ КАРТКУ І 10% НА ІНШУ, ЙОГО ЗАГАЛЬНА СУМА ЗА РАУНД СТАНОВИТИМЕ 40%.

МЕТА РАУНДУ:

МЕТА КОЖНОГО РАУНДУ ПОЛЯГАЄ В ТОМУ, ЩОБ ОБИДВА ГРАВЦІ СПІЛЬНО ДОСЯГЛИ АБО МАКСИМАЛЬНО НАБЛИЗИЛИСЯ ДО 100% ІНТЕНСИВНОСТІ НА ВСІХ КАРТАХ, ЯКІ ВОНИ ЗІГРАЛИ.

ГРАВЦІ ПО ЧЕРЗІ ТЯГНУТЬ КАРТИ І РОЗМІЩУЮТЬ ЖЕТОНИ, ПОКИ РАЗОМ НЕ ДОСЯГНУТЬ АБО НЕ ПЕРЕВИЩАТЬ 100% ІНТЕНСИВНОСТІ.

ФАЗА ОБГОВОРЕННЯ:

ЯК ТІЛЬКИ ГРАВЦІ ДОСЯГАЮТЬ СВОЄЇ МЕТИ АБО НЕ МОЖУТЬ ДОДАТИ БІЛЬШЕ ЖЕТОНІВ ІНТЕНСИВНОСТІ, ВОНИ ПЕРЕХОДЯТЬ ДО ФАЗИ ОБГОВОРЕННЯ.

ВОНИ ОБГОВОРЮЮТЬ, ЧОМУ ВОНИ ПРИЗНАЧИЛИ ПЕВНУ ІНТЕНСИВНІСТЬ КОЖНОМУ ТВЕРДЖЕННЮ, ДІЛЯТЬСЯ СВОЇМИ ДУМКАМИ, ПОЧУТТЯМИ ТА ДОСВІДОМ, ПОВ'ЯЗАНИМИ З КОМУНІКАЦІЙНИМИ ВИКЛИКАМИ, ПРЕДСТАВЛЕНИМИ НА КАРТКАХ.

Рисунок 2.2.2 – Правила гри

Інтерактивний характер гри дозволяє зробити процес спілкування цікавим та захоплюючим. Гейміфікація, тобто використання ігрових елементів, сприяє залученню гравців до процесу. Це робить гру не лише корисною, але й приємною активністю. Гравці отримують задоволення від процесу гри, що підвищує їхню мотивацію до участі та обговорення.

Можливість адаптувати гру до різних ситуацій та контекстів робить її корисним інструментом для різних пар. Гра може бути використана як для звичайного проведення часу, так і як частина терапевтичних сесій [16].

2.3. Розробка дизайну настільної гри

Одним з основних принципів, на яких базується дизайн гри, є мінімалізм. Картки мають простий, але елегантний дизайн, що допомагає гравцям зосередитися на змісті тверджень і на своїх власних відчуттях, а не на надмірній декоративності. На кожній картці міститься чіткий текст з твердженням, а місце для розміщення жетона позначене ненав'язливим графічним елементом. Відсутність зайвих деталей дозволяє гравцям легше взаємодіяти з грою та робить процес гри приємним і комфортним.

Картки мають заокруглені краї, що робить їх приємними на дотик та зручними у використанні. Такий дизайн не тільки підвищує комфорт під час гри, але й запобігає пошкодженням карток, що продовжує їхній термін служби. Заокруглені краї надають карткам сучасного вигляду та підвищують естетичну привабливість гри.

Гра вирізняється своєю простотою у використанні. Кожен гравець за свій хід робить лише один рух — вибирає жетон і розміщує його на відповідній картці, виражаючи таким чином свої почуття. Така механіка робить гру доступною для широкої аудиторії, незалежно від віку чи досвіду в настільних іграх. Простота правил і зрозумілість ігрового процесу сприяють швидкому залученню нових гравців та роблять гру приємною для всіх учасників [17].

Дизайн гри «Решето» частково черпає натхнення з інших успішних настільних ігор, що використовують мінімалістичний підхід та естетичну привабливість. Наприклад, такі ігри як «Dixit» та «The Mind» відзначаються простотою ігрового процесу і акцентом на емоційну взаємодію між гравцями. Вони використовують картки з привабливим дизайном та зрозумілою механікою, що робить їх популярними серед гравців. «Решето» наслідує ці принципи, але додає власну унікальну механіку з жетонами для вираження інтенсивності почуттів.

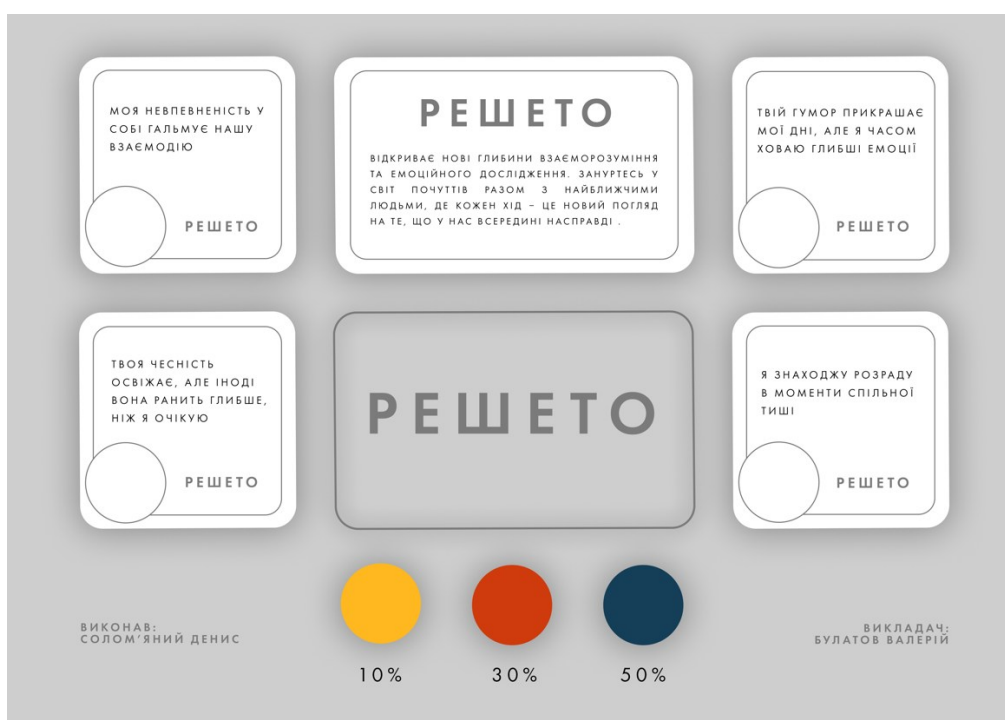


Рисунок 2.3.1

Особлива увага приділялася створенню візуальної ідентичності гри. Назва гри «Решето» розміщена на кожній картці і на упаковці, що забезпечує впізнаваність. Використання одного шрифту для всіх елементів гри додає цілісності дизайну та робить гру естетично привабливою. Логотип гри також був розроблений у мінімалістичному стилі, що підкреслює основну концепцію гри.

2.4. Розробка дизайну упаковки гри

Упаковка настільної гри є важливим елементом, що не лише захищає компоненти гри, але й додає їй естетичної привабливості та функціональності. Для гри «Решето» упаковка була розроблена з урахуванням принципів компактності, зручності та естетичної привабливості.



Рисунок 2.4.1

Однією з головних особливостей упаковки гри «Решето» є її компактні розміри — 5 на 5 см. Такий розмір робить гру надзвичайно зручною для транспортування та зберігання. Гравці можуть легко взяти гру з собою будь-куди: у подорож, на пікнік, або просто мати її під рукою вдома. Компактність упаковки сприяє популярності гри серед тих, хто цінує мобільність і можливість грати в будь-яких умовах.

Дизайн упаковки гри продуманий до найменших деталей, щоб привабити потенційних гравців. На верхній частині коробки розміщено назву гри «Решето» у впізнаваному шрифті, що забезпечує миттєву

ідентифікацію. Використані кольори гармонійно поєднуються з кольоровою гамою жетонів і карток, що створює цілісний образ гри. На задній стороні упаковки розміщений короткий опис гри.

Завдяки своїм компактним розмірам та зручній конструкції, упаковка гри «Решето» дозволяє гравцям брати гру з собою всюди. Це робить гру доступною для використання у різних ситуаціях, будь то подорож, зустріч з друзями чи сімейний вечір. Портативність гри сприяє її популяризації, адже вона завжди може бути під рукою, готова до використання у будь-який момент.

2.5. Обґрунтування кольорового рішення

Кольорове рішення гри «Решето» є важливою складовою її дизайну, оскільки воно не лише впливає на естетику гри, але й на сприйняття гравців, їх настрій та емоції під час гри. Для розробки кольорової гами гри було використано три основні кольори: жовтий, червоний та синій, кожен з яких має своє символічне значення і функціональне навантаження.

- Жовтий (10%): Жовтий колір асоціюється з енергією, оптимізмом і теплом. Він символізує легкість і початковий рівень інтенсивності. У грі «Решето» жовті жетони використовуються для позначення найнижчого рівня інтенсивності емоцій і почуттів. Використання жовтого кольору допомагає гравцям легко визначити найменш інтенсивні емоції, що сприяє більш точному та зручному сприйняттю гри.

- Червоний (30%): Червоний колір є символом пристрасності, сили і енергії. Він викликає відчуття уваги і фокусу. У грі червоні жетони позначають середній рівень інтенсивності. Цей колір вибрано, щоб підкреслити важливість і помітність емоцій, які перебувають на середньому рівні інтенсивності. Червоний колір допомагає гравцям швидко ідентифікувати значущі, але не найсильніші емоції.

- Синій (50%): Синій колір асоціюється зі спокоєм, глибиною та довірою. Він символізує найбільш інтенсивні і глибокі почуття. Сині

жетони у грі використовуються для позначення найвищого рівня інтенсивності. Синій колір обрано для цього рівня, оскільки він допомагає зосередитися на найважливіших і найглибших емоціях, сприяє зваженому і серйозному підходу до гри.

Кольори жовтий, червоний і синій не лише мають символічне значення, але й естетично гармонійно поєднуються між собою. Використання цих трьох основних кольорів створює яскравий, але водночас збалансований вигляд гри. Кольорова гамма сприяє привабливості гри і робить її візуально приємною для гравців.

Контрастність кольорів є важливою складовою функціональності гри. Жовті, червоні та сині жетони легко відрізнити один від одного, що зменшує можливість помилок під час гри. Гравці можуть швидко і безпомилково вибирати потрібні жетони відповідно до своїх емоцій, що робить гру зручною і інтуїтивно зрозумілою [18].

Кольорове рішення гармонійно інтегровано у загальний дизайн гри «Решето». Воно підкреслює мінімалістичний стиль гри і доповнює її функціональні елементи. Картки і жетони мають округлені краї, що робить їх приємними на дотик і зручними у використанні. Мінімалістичний дизайн з акцентом на кольорову гамму робить гру естетично привабливою і зрозумілою для гравців.

ВИСНОВОК

В результаті виконання даної курсової роботи було розроблено та обґрунтовано ідею, правила та дизайн психологічної настільної гри «Решето», метою якої є покращення комунікації та емоційного розуміння між партнерами. Проведений аналіз існуючих методик та інструментів підтвердив актуальність створення інноваційного засобу для роботи з емоційною сферою у парах.

Розробка гри «Решето» включала кілька етапів: від аналізу теоретичних основ до створення прототипів та їх тестування. У процесі роботи було створено візуальну концепцію гри, що враховує мінімалістичний дизайн та простоту у використанні. Особливу увагу приділено ергономічності та компактності гри, що забезпечує її доступність та зручність у користуванні.

Гра «Решето» має велике практичне значення. Вона може бути використана як інструмент у роботі психологів та консультантів, впроваджуватись у сімейній терапії, а також бути корисною для пар, які прагнуть самостійно покращити свої стосунки. Компактні розміри гри дозволяють брати її з собою всюди, що робить її ще більш зручною та універсальною.

Актуальність розробки гри «Решето» обумовлена потребою сучасного суспільства у нових методах та інструментах для розвитку емоційної грамотності та покращення комунікації у стосунках. Ураховуючи зростаючу важливість міжособистісного розуміння у швидкоплинному світі, гра може знайти широке застосування як у професійному середовищі, так і серед звичайних користувачів.

Гра «Решето» є інноваційним інструментом для покращення комунікації та емоційного розуміння між партнерами. Використання простих, але ефективних ігрових механік дозволяє гравцям відкрито обговорювати свої почуття, що сприяє зміцненню емоційних зв'язків та вирішенню комунікаційних проблем. Новизна гри полягає в її унікальній методиці поєднання ігрового процесу з психологічними техніками, що

робить її ефективним засобом для особистісного розвитку та зміцнення стосунків.

Результати курсової роботи можуть бути впроваджені у виробництво та комерційно реалізовані. Гра має потенціал для масштабного виробництва та розповсюдження на ринку настільних ігор. Її універсальність та висока актуальність забезпечують можливість широкого застосування у різних контекстах, що сприятиме її популярності та успіху серед користувачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Rosell N. What is a Tabletop Game? A Guide With Examples. URL: <https://agogegameacademy.com/what-is-a-tabletop-game-a-guide-with-examples/> (дата звернення: 22.04.2024).
2. McKenna, T. The History of Board Games. 2021. URL: <https://www.historyofboardgames.com> (дата звернення: 19.05.2024)
3. Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations. New York: Dover Publications, 2020. 223 p.
4. Parlett, D. The Oxford History of Board Games. Oxford University Press, 1999. 121 p.
5. Falkener, E. Games Ancient and Oriental, and How to Play Them. London: Longmans, Green, and Co, 1892. Retrieved from <https://www.archive.org/details/gamesancientorie00falkrich> (дата звернення: 23.05.2024)
6. Murray, H. J. R. A History of Board-Games Other than Chess. Oxford: Clarendon Press, 1952. 78 p.
7. Finkel, I. L. Ancient Board Games in Perspective. London: British Museum Press, 2008. 227 p.
8. Schädler, U. 'Board Games in Ancient Europe.' In A. Becker & I. L. Finkel (Eds.), Ancient Games, 2007. (pp. 79-95). London: British Museum Press.
9. Ashtapada and Other Early Indian Board Games. Indian Games Collection. Retrieved from <https://www.indiangamescollection.org/ashtapada> (дата звернення: 23.05.2024)
10. Кларк, Л. М. Соціальна психологія гри / Л. М. Кларк. – К.: Альфа, 2020. 192 с.
11. Elias G.S., Garfield R., Gutschera K.R. Characteristics of Games. Massachusetts, 2012. 336 p.
12. Гіппенрейтер, Ю. Л. Спілкуватися з дитиною. Як? / Ю. Л. Гіппенрейтер. – М.: АСТ, 2015. 256 с.

13. Готтман, Дж. Сім принципів для того, щоб шлюб працював / Дж. Готтман. – К.: Наш Формат, 2011. 320 с.
14. PlayersGetReady. [Електронний ресурс] URL: <https://www.playersgetready.com/> (дата звернення: 23.05.2024)
15. Фрідман, Л. М. Психологічні ігри та вправи для тренінгу / Л. М. Фрідман. – СПб.: Пітер, 2018. 176 с.
16. Бартон, Р. Дизайн та розробка настільних ігор / Р. Бартон. – Л.: Regasus Press, 2019. 290 с.
17. Грін, А. П. Дизайн ігрових середовищ / А. П. Грін. – СПб.: Дизайн-прес, 2019. 260 с.
18. Макклауд, С. Теорія кольорів у дизайні / С. Макклауд. – Н.: HarperCollins, 2017. 150 с.

ДОДАТКИ



Додаток А Графічна презентація гри та її елементів

РЕШЕТО

МЕХАНІКА:

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ НАБІР ЖЕТОНІВ, ЯКІ ПРЕДСТАВЛЯЮТЬ ЇХНЮ ШКАЛУ ІНТЕНСИВНОСТІ ВІД 0% ДО 100% – 4. ЖОВТИХ (10%), 3 ЧЕРВОНИХ (30%) ТА 1 СИНІЙ ЖЕТОН (50%).

ХОДИ:

У СВІЙ ХІД ГРАВЕЦЬ ТЯГНЕ ВИПАДКОВУ КАРТУ З КОЛОДИ.

КАРТА МІСТИТЬ ТВЕРДЖЕННЯ, ПОВ'ЯЗАНЕ З КОМУНІКАЦІЄЮ, І МІСЦЕ ДЛЯ РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНА.

ГРАВЕЦЬ КЛАДЕ ОДИН ЗІ СВОЇХ ЖЕТОНІВ НА ШКАЛУ ІНТЕНСИВНОСТІ, ЩОБ ВКАЗАТИ, НАСКІЛЬКИ ТВЕРДЖЕННЯ НА КАРТЦІ РЕЗОНУЄ З ЙОГО ПОЧУТТЯМИ ЗАРАЗ.

ВІДСТЕЖЕННЯ ПРОГРЕСУ:

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ВІДСТЕЖУЄ ІНТЕНСИВНІСТЬ, ЯКУ ВІН ВИСТАВИВ НА КАРТКАХ ПІД ЧАС РАУНДУ.

НАПРИКЛАД, ЯКЩО ГРАВЕЦЬ ПОКЛАВ ФІШКУ НА 30% НА ОДНУ КАРТКУ І 10% НА ІНШУ, ЙОГО ЗАГАЛЬНА СУМА ЗА РАУНД СТАНОВИТИМЕ 40%.

МЕТА РАУНДУ:

МЕТА КОЖНОГО РАУНДУ ПОЛЯГАЄ В ТОМУ, ЩОБ ОБИДВА ГРАВЦІ СПІЛЬНО ДОСЯГЛИ АБО МАКСИМАЛЬНО НАБЛИЗИЛИСЯ ДО 100% ІНТЕНСИВНОСТІ НА ВСІХ КАРТАХ, ЯКІ ВОНИ ЗІГРАЛИ.

ГРАВЦІ ПО ЧЕРЗІ ТЯГНУТЬ КАРТИ І РОЗМІЩУЮТЬ ЖЕТОНИ, ПОКИ РАЗОМ НЕ ДОСЯГНУТЬ АБО НЕ ПЕРЕВИЩАТЬ 100% ІНТЕНСИВНОСТІ.

ФАЗА ОБГОВОРЕННЯ:

ЯК ТІЛЬКИ ГРАВЦІ ДОСЯГАЮТЬ СВОЄЇ МЕТИ АБО НЕ МОЖУТЬ ДОДАТИ БІЛЬШЕ ЖЕТОНІВ ІНТЕНСИВНОСТІ, ВОНИ ПЕРЕХОДЯТЬ ДО ФАЗИ ОБГОВОРЕННЯ.

ВОНИ ОБГОВОРЮЮТЬ, ЧОМУ ВОНИ ПРИЗНАЧИЛИ ПЕВНУ ІНТЕНСИВНІСТЬ КОЖНОМУ ТВЕРДЖЕННЮ, ДІЛЯТЬСЯ СВОЇМИ ДУМКАМИ, ПОЧУТТЯМИ ТА ДОСВІДОМ, ПОВ'ЯЗАНИМИ З КОМУНІКАЦІЙНИМИ ВИКЛИКАМИ, ПРЕДСТАВЛЕНИМИ НА КАРТКАХ.



Додаток В Пакування гри