

ПВНЗ « УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ »

**Кафедра «Графічного дизайну»**

**КУРСОВА РОБОТА**

на тему

**ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ**

**« СПОРТИВНЕ ОРІЄНТУВАННЯ »**

Виконала: здобувачка вищої

Освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Чигир В.І.

Керівник: старший викладач

Булатов В.А.

м. Буча 2024

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1. ІГРИ ДАВНЬОГО НАСЕЛЕННЯ УКРАЇНИ.....	5
1.1. Історія настільних ігор.....	5
1.2. Елементи настільних ігор. ....	9
1.3. Особливості створення пакування для ігор.....	12
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «СПОРТИВНЕ ОРІЄНТУВАННЯ» .....	14
2.1 Формування концепції проєкту.....	14
2.2. Розробка дизайну настільної гри.....	16
2.3. Головна ідея настільної гри .....	19
2.4. Обґрунтування кольорового рішення .....	20
ВИСНОВКИ.....	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	22
ДОДАТКИ .....	23
Додаток А.....	24
Додаток Б.....	25
Додаток В.....	28

## ВСТУП

Настільні ігри є унікальним видом друкованої продукції, яка володіє власним навчальним та естетичним значенням. В наш час, галузь настільних ігор проходить через етап бурхливого розвитку, а кількість гравців безперервно зростає. Це відбувається незважаючи на швидкий прогрес електронних інформаційних ресурсів, гаджетів та соціальних мереж.

В Україні налічується понад двадцять видавництв, які спеціалізуються на настільних іграх. Частина з них активно розвивається, пропонуючи українські версії ігор з-за кордону, тоді як інші вирішили зосередитися на створенні та виданні оригінальних настільних ігор власного авторства. Кожного року ринок поповнюється десятками нових настільних ігор, які представляють різноманітні жанри та ігрові техніки.

У великих центрах та містах, можна знайти спеціалізовані магазини, що пропонують великий вибір настільних ігор. Окрім цього, ігрові кафе та клуби стають все більш популярними серед любителів настільних ігор, пропонуючи комфортні умови для зустрічей з друзями та знайомств з новими гравцями. Незважаючи на зростання популярності цифрових ігор, настільні ігри продовжують залишатися улюбленим заняттям, зміцнюючи свої позиції на ринку та забезпечуючи неперевершені ігрові враження для людей різного віку.

Варто відзначити, що проблема проектування настільних ігор в контексті сучасного дизайну залишається недостатньо дослідженою. Тому розробка гри, присвяченої мистецтву, є актуальною.

Об'єкт дослідження – розробка настільних ігор.

Предмет дослідження – особливості проектування та методів розробки дизайну настільних ігор.

Мета роботи – розробка настільної гри «Спортивне орієнтування» із сучасним дизайном, що сприятиме освіченості через мотивацію до вивчення мистецтва.

Виходячи з формулювання мети, об'єкта, предмета та методів дослідження, необхідно вирішити наступні завдання :

1. Дослідити історію ігор давнього населення України.
2. Аналіз основного поняття щодо настільної гри та класифікації;
3. Проаналізувати основні ігрові та неігрові складові дизайну настільних ігор.
4. Визначення етапів розробки настільної гри : концепція, пакування, цільова аудиторія;
5. Розробка та візуалізація проєкту.

Розробка та впровадження дизайну настільної гри «Спортивне орієнтування» повинно сприяти підвищенню освіченості через мотивацію до вивчення мистецтва та посилювати роль мистецтва у художньо-творчому розвитку особистості.

### 1.1. Історія настільних ігор.

Ігри завжди були важливою частиною повсякденного життя стародавніх мешканців України, що підтверджується археологічними знахідками. Залишки ігрового обладнання, такі як астрагали, кістки, фігурки для ігор та ігрові дошки, свідчать про популярність ігор з кістками та настільних ігор.

У давнину на території сучасної України ігри відігравали велику роль у житті людей і можуть бути класифіковані за трьома категоріями:

1. Ігри на щастя, де перемога залежала від випадку (наприклад, гра в кості).
2. Ігри, що поєднували елементи випадковості та майстерності гравців (такі як нарди).
3. Стратегічні ігри, де успіх визначався навичками гравця (як-от шахи).

Ігрова діяльність стала об'єктом вивчення в різних наукових дисциплінах, включаючи філософію, соціологію та культурологію. Нідерландський філософ Йохан Хейзинга висунув теорію про те, що гра є фундаментальним аспектом культури, а ігрова поведінка тварин свідчить про біологічне коріння цього феномена. Археологія також робить значний внесок у дослідження ігор, зокрема через велику колекцію ігрових артефактів, які зберігаються у Національному музеї історії України, що відображає багатство ігрових традицій регіону.

Астрагали, відомі також як альчики, були одними з найбільш улюблених ігрових елементів серед багатьох культур світу [1]. Астрагал — це кістка, що знаходиться у задній частині ноги парнокопитних тварин. Існує кілька способів обробки астрагалів, включаючи свердлення, важчення свинцем, шліфування, фарбування та маркування. Найбільш детальну класифікацію астрагалів розробив Б. Г. Петерс, базуючись на античних знахідках [2]. Крім ігор, астрагали використовувалися в давнину як інструменти для розпалювання вогню, а також як амулети, полірувальні інструменти, штампи, застібки, жетони тощо.

Ігри з астрагалами можна розділити на дві основні категорії:

1. Ігри на випадок, де астрагали кидалися, і гравці рахували очки в залежності від того, якою стороною вони впали (схоже на гру в кості).
2. Ігри на спритність, де астрагали викладалися в певному порядку і вибивалися за допомогою битки.

Кожна сторона астрагала мала свою назву і вартість, а унікальна форма кістки дозволяла обійтися без додаткових позначень. Бічні сторони астрагала рідко бралися до уваги, оскільки вони зазвичай не залишалися на поверхні після кидка.

Астрагали є поширеною знахідкою на археологічних об'єктах по всій території України. Вони часто використовувались як предмети, що супроводжують поховання, і також зустрічаються у культурних шарах давніх поселень та міст. Наявність декількох астрагалів у одній могилі може свідчити про їх використання як частини гравального комплексу.

Астрагали були відомі в багатьох культурах бронзової епохи, але їх застосування почалося ще у більш ранні часи. Наприклад, у катакомбній культурі вже можна відзначити наявність комплектів для гри. У таких культурах, як бабинська та зрубна, знаходять астрагали, які мають сліди спеціальної обробки, графіті, і вони часто входили до складу гравальних наборів разом з іншими предметами, призначеними для ігор [3].

Астрагали також зустрічаються у пам'ятках раннього залізного віку. В музейних збірках зберігаються астрагали з кіммерійського кургану Висока Могила (IX–VIII ст. до н. е.) ; з Мелітопольського кургану та з кургану біля с. Холодний Яр (IV ст. до н. е.) ; 45 одиниць із розкопок курганів поблизу с. Первомаївка і с. Кожум'яки Херсонської обл. Характерні види обробки астрагалів зі скіфських курганів включають наскрізні отвори; заточеність, яка надавала їм більш правильної геометричної форми; іноді астрагали були заполіровані до блиску. Ці цікаві артефакти часто зустрічаються на пізньоскіфських городищах і в могильниках як поодинокі, так і набори .

Ігри з астрагалами були поширені і серед давніх слов'ян та в епоху Київської Русі. Чотири астрагали з музейної колекції належать до пеньківської археологічної культури VI–VII ст. (поселення у с. Пеньківка Кіровоградської обл.), 43 – з поселення VIII–IX ст. поблизу с. Зарічне. IX–XIII ст. датовано астрагали із с. Грищенці, с. Пекарі, з городища біля оз. Буромка Черкаської обл., з м. Остра Чернігівської обл., з поселення поблизу с. Кічкас [4], з могильника біля с. Журавни Сумської обл. та розкопок у м. Києві (Киселівка і Старокиївська гори, Андріївський узвіз) . У музеї зберігаються два астрагали X ст. з кургану Чорна Могила (м. Чернігів), які були частиною грального набору із сотні одиниць і бронзової битки також у формі астрагала .

На території України, докази існування настільних ігор до бронзової доби відсутні. Однак, існують певні артефакти, які могли слугувати ігровим приладдям. В енеоліті були поширені дрібні глиняні вироби, такі як конуси, “хлібці”, антропоморфні та зооморфні фігурки, які можна розглядати як ритуальні предмети, облікові жетони або ігрові фішки. Зооморфні фігурки з трипільської культури часто з’являються у вигляді наборів з чіткою ієрархією, деякі з них утворюють пари з різним кольором та складом глини. Це дає підстави припустити, що під час ритуалів могли відбуватися маніпуляції з цими фігурками, які згодом могли перетворитися на ігри для розваги.

У бронзову добу на території України були знайдені фішки та фрагменти дошки, схожі на ті, що використовувалися в грі з царських гробниць Ура. В цей період також були поширені різні види геометричної пластики, наприклад, дископодібні глиняні вироби (“хлібці”), які можуть бути інтерпретовані як культові предмети. Їх знаходили у зольниках разом з іншими мініатюрними зображеннями, такими як посудинки, моделі коліс та сокир. Наявність ігрового інвентарю у зольниках не суперечить ритуальній інтерпретації цих комплексів. “Хлібці” мають плоску дископодібну форму, типову для ігрових фішок, яка зберігалася від часів першої династії Ура до античності та візантійського періоду. Вони могли бути викладені у серії з приблизно однаковими пропорціями. Серед інших матеріалів, які могли

використовуватися як ігрове приладдя, можна виділити кульки, які зустрічалися в пам'ятках багатьох культур, від трипільської культури до часів Київської Русі. Ці кульки могли використовуватися в іграх, подібних до манкалі, широко поширеної категорії ігор в Африці та Азії, де грають на дошках з двома або чотирма рядами круглих отворів, використовуючи як фішки кісточки, камінці та інші предмети.

У музеї зберігаються дві кістяні фігурки X–XI ст. із Києва, схожі з сучасним приладдям для гри у «шашки» [5]. Проте шашки сучасного виду з'явилися пізніше. Фішки такої форми у Європі використовували для нард (Додаток А. рис. А.1). Ігри й ігрове приладдя часто зображували у середньовічних рукописах світського змісту.

Найпопулярнішою грою середньовіччя були шахи. У музейній збірці є колекція фігурок XII–XIV ст. із м. Києва, м. Вишгорода та з с. Кічкас.

На XIII ст. існувало кілька ігор у шахи, які відрізнялися за розмірами дошки, кількістю фігур та можливістю застосування гральних костей. Грати можна на дошці зі стороною у 12, 10, 8, 6 і 4 клітини. Найбільш популярна гра 8 клітинами, тому що не така повільна, як з 10 і більше, і не така швидка, як з 6 і менше. У разі використання костей кожний кидок визначає рухи певної фігури: 6 – короля як найбільш поважної фігури; 5 – ферзя; 4 – тури; 3 – коня; 2 – слона; 1 – пішки. У певних випадках у грі могли брати участь чотири гравці. Таким чином, вивчення стародавніх ігор на території України за археологічними джерелами має значні перспективи і потребує подальшого дослідження.

## 1.2. Елементи настільних ігор.

Для тих, хто лише знайомиться з різноманітним світом настільних ігор, він може здатися обмеженим дошкою для гри, рухом фігурок, киданням кубиків та виконанням дій, які визначаються полем, на якому зупинилася фігурка. Однак, це лише верхівка айсберга у багатогранному всесвіті настільних ігор. З метою розширення горизонтів та покращення досвіду гравців, виробники ігор постійно шукають нові та захоплюючі підходи до дизайну та механіки ігор. Вони експериментують з унікальними матеріалами, використовують яскраві кольори, високоякісні ілюстрації, додають декоративні елементи, а також інтегрують мультимедійні додатки для створення глибокої інтерактивності та занурення у гру.

Кожна настільна гра включає в себе ряд технічних завдань, таких як створення дизайну ігрового поля, упаковки, правил гри та інших друкованих матеріалів, а також додаткових аксесуарів. Основоположним етапом у розробці гри є визначення її механіки. Після того, як механіка гри розроблена, створення правил стає значно простішим завданням.

Види ігор та їх основні принципи можуть бути такими:

- Ігрові компоненти: Кісточки, дошки, фігурки та картки є ключовими елементами ігрового процесу і можуть називатися “компонентами” або “ігровими об’єктами”.
- Карткові ігри: Використовують гральні карти як основний елемент.
- Настільні ігри: Мають ігрову дошку, яка служить полем для гри.
- Ігри на основі плиток: Використовують ігрову поверхню, складену з плиток, які можуть бути квадратними або гексагональними.
- Ігри з гральними кістками: не потребують дошки, карт або плиток і використовують кістки як основний елемент.

Ігри також можуть задовольняти різні інформаційні потреби гравців, формуючи різні жанри:

- Головоломки: Вимагають логічного мислення та інтуїції для розв’язання завдань.
- Квести: Залучають до уважного пошуку підказок і прихованих деталей.

- Пригодницькі ігри: Включають пересування по полю, збір ресурсів, захоплення територій та інші елементи змагання.
- Рольові ігри: Гравці виконують певні ролі та колективно створюють історію.
- Вікторини: Ігри, які базуються на відповідях на питання з різних областей знань.

Початок розробки гри вимагає уваги до ключових ігрових елементів та їх дизайну:

- Розробка ігрового поля:
- Ігрове поле має бути інтуїтивно зрозумілим для гравця.
- Більшість настільних ігор використовують прямокутне поле, хоча існують ігри з полями нестандартних форм, таких як трикутні або складені з окремих будівель.
- Важливо, щоб поле можна було легко скласти і помістити у стандартну коробку.
- При дизайні поля слід забезпечити гармонійне розташування всіх елементів, використовуючи єдину номенклатуру та шрифти.
- Додавання ілюстрацій, стрілок та інших графічних елементів може допомогти гравцям краще зрозуміти гру.
- Створення ігрових персонажів:
- Ігрові персонажі або фігурки є життєво важливими для будь-якої гри.
- При виборі персонажа гравець повинен мати чітке уявлення про роль та сюжет гри.
- Персонажі повинні відображати інтереси цільової аудиторії та бути різноманітними, щоб стимулювати взаємодію.
- Описи персонажів мають бути конкретними та стислими, залишаючи місце для уяви гравців.
- Дизайн карток:
- Картки служать основним засобом для виконання дій у грі.

- При їх створенні важливо враховувати функціональність та вимоги до якості, уникаючи зайвих деталей у дизайні.

Ці рекомендації допоможуть забезпечити, що гра буде не тільки цікавою та зрозумілою, але й естетично привабливою та зручною для гравців.

Ігрові персонажі або фішки є ключовими елементами, без яких гра не може існувати. Коли гравець вибирає персонажа, він має знати, кого він представляє. Він повинен розуміти тип геймплею, загальний сюжет і сеттинг, а також якими будуть його персонажі. Є загальні рекомендації для створення персонажів:

- При створенні персонажів спочатку визначте основні аспекти, узагальніть опис в одному короткому вислові, а потім, за потреби, розширюйте цей опис.
- Персонажі гри мають бути близькими до обраної цільової аудиторії і створювати сильний зв'язок з гравцями.
- Якщо в грі є декілька персонажів, зробіть їх різними за сюжетом і візуально. Це збільшить інтерес гравців до кожного персонажа і розширить можливості для взаємодії з ними.
- Опис персонажів гри має бути якомога коротшим і лаконічним, а також створювати основу для уяви гравця.

Щодо внутрішніх ігрових персонажів, службовців або помічників, які пояснюють гравцям ігрові механіки, важливо зробити їх зрозумілими і доступними. Дотримуйтесь простоти, ясності та зрозумілості, щоб гравці могли легко зрозуміти їх роль та функції в грі.

### 1.3. Особливості створення пакування для ігор.

Упаковка виступає важливим інструментом у сфері маркетингу, з якою споживачі зустрічаються на щоденній основі. Бренди прагнуть залучити увагу

покупців, пропонуючи нові та захоплюючі рішення не лише в контексті продукту, а й його упаковки.

Декілька десятиліть тому, упаковка не вважалася ключовим елементом при активному просуванні товарів на ринку. Виробники тоді більше фокусувалися на інших аспектах маркетингу, які були більш помітними ззовні, а візуальне оформлення продукції мало меншу значимість.

На сьогоднішній день, у сфері бренд-дизайну спостерігається значна зміна: більше ніж 65% покупок відбуваються спонтанно, із вибором на користь продукції, яка виділяється своїм неповторним, привабливим та яскравим дизайном [6]. Сучасний дизайн упаковки є не просто елементом бренду, але й відображенням філософії та вираженням мистецтва. Творчий аспект у дизайні упаковки завжди пов'язаний зі стратегічним та науковим підходом до виробництва.

Дизайн упаковки означає не лише розробку обгортки яка добре запам'ятається, а й вибір та розміщення графічних елементів, що виконують як практичні, так і естетичні функції. Тому дизайн упаковки повинен бути систематизованим та відповідати маркетинговій стратегії бренду, забезпечуючи гармонію між художньою виразністю та аналітичною точністю.

При розробці концепції упаковки визначаються ключові функції, такі як захист вмісту, естетична привабливість та надання інформації. Вибір розміру, матеріалів, кольорової гами та текстового дизайну є наступним кроком. Упаковка є елементом процесу планування продукції, який включає аналіз, розробку та виробництво упаковки.

Упаковка служить як рекламний носій, тому її створення вимагає такої ж уваги до деталей, як і розробка рекламних матеріалів, з урахуванням первинних та вторинних елементів та звернень. Вона має бути конкурентоздатною та відповідати вимогам ринку.

Ключові принципи успішного дизайну упаковки:

- Функціональність: при проектуванні упаковки важливо забезпечити її практичність. Дизайнери повинні враховувати масове виробництво та

можливість реплікації продукту, забезпечуючи, що упаковка буде технологічною, ергономічною та інтуїтивно зрозумілою.

- Відповідність продукту: Упаковка має одразу повідомляти споживачу про вміст та причини свого дизайну. Розуміння потреб та бажань споживачів є критичним для дизайну упаковки, оскільки невідповідність може негативно вплинути на рішення про покупку. Тому ринкові дослідження та зворотний зв'язок від споживачів є невід'ємною частиною процесу дизайну.
- Захист від підробок: Включення захисних елементів, таких як голограми чи спеціальні маркування, є важливим для запобігання підробкам та забезпечення автентичності продукту.

Вартість виробництва: Зниження витрат на упаковку може бути корисним, але не повинно погіршувати її якість чи привабливість. Важливо знайти баланс між вартістю, якістю та дизайном упаковки.

## РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «СПОРТИВНЕ ОРІЄНТУВАННЯ.»

### 2.1. Формування концепції проєкту

Розробка та втілення в життя власної настільної гри - це виклик, який вимагає глибокого розуміння та планування. Перед початком дизайну настільної гри “Спортивне орієнтування”, було встановлено кроки процесу, зокрема: розробка концепції, вибір теми, що визначає жанр гри, визначення цілей, правил гри, критеріїв визначення переможця, тривалості гри, компонентів, структури гри, і найважливіше - визначення вікової категорії потенційних гравців.

Спортивне орієнтування – вид спорту, в якому учасники за допомогою карти і компаса повинні якнайшвидше пройти певне число контрольних пунктів (КП), розташованих на місцевості, а результати визначаються за часом проходження дистанції (у певних випадках з урахуванням штрафного часу) або за кількістю набраних балів [7].

Спортивне орієнтування практично не має вікових меж. Це вид спорту, яким можуть займатися діти починаючи з 5 років і літні люди, яким вже за 60. На змаганнях учасники розбиваються по вікових групах і це визначає складність дистанції та її довжину.

Основна концепція проекту полягає у формуванні креативного середовища, яке базується на дослідженні ключових елементів, що охоплюють як традиційний спорт, так і новітній графічний дизайн. Хоча гра і не намагається відтворити всю глобальну історію спортивного орієнтування, чи всі його нюанси, вона надає платформу для інтелектуального обміну ідей через асоціативні зв'язки, дозволяючи учасникам розкрити свій спортивний потенціал у варіативному та захоплюючому дозвіллі. Назва проекту була обрана саме завдяки цим характеристикам.

Мета гри “Спортивне орієнтування” полягає в тому, щоб гравці використовували свої навички планування та стратегічного мислення для знаходження контрольних пунктів на ігровому полі, яке імітує різноманітність реальних ландшафтів. Гравці повинні ефективно управляти своїм часом та ресурсами, щоб швидше за суперників відвідати всі пункти та потрапити до

фінішу. Перемагає той, хто найбільш ефективно скомбінує свої знання та вміння, демонструючи високий рівень орієнтування та стратегічного планування.

Правила гри:

1. Перед початком гри, кожен гравець обирає колір своєї фішки, і такий самий колір компасу, де вказано всі контрольні пункти (КП) які потрібно пройти. Фішки з номерами КП розставляють на ігрове поле.
2. На ігровому полі всі гравці ставлять свої фішки на точку СТАРТ, і по черзі кидають кубик. Кожен гравець сам обирає маршрут до того КП (номера), яке зазначено на його картці - компасі.
3. На деяких точках маршруту є вказівники (стрілки) це означає, що гравець, який потрапив саме на таку точку, має повернутися на декілька кроків назад, або навпаки, переходить на декілька кроків ближче до свого КП.
4. Якщо гравець потрапляє на свій контрольний пункт (КП) з цифрою, то він бере фішку з номером який йому потрібен, і має право кидати кубик ще раз.
5. Перемагає той гравець, хто правильно збере всі свої КП зазначені на картці - компасі, і першим дістанеться Фінішу.

Тривалість гри буде залежати від того маршруту, який оберуть учасники гри. Виходячи з цього було визначено умовний час гри, який приблизно дорівнює 90 хвилин.

Спираючись на проаналізовану інформацію, цільова аудиторія – від 5 до 60 + років.

Структура гри : пакування, 1 правила, 1 ігрове поле, 1 кубик, кольорові картки – компаси 8 шт. з різними маршрутами, картки КП 28/4 шт., кольорові фішки гравців 4 шт. (Додаток В, рис В.3.)

## 2.2. Розробка дизайну настільної гри.

Під час розробки дизайн-проєкту важливо не тільки створити концепцію та механіку гри, але й сформувані основні композиційно-гармонійні образи та

єдиний стиль, який відобразить креативність і унікальність оздоблення, гармонійно поєднуючи визначену кольорову гаму.

Так як жанром гри є мозковий штурм та уважність, в якій потрібно правильно обрати маршрут, щоб швидше подолати дистанцію, то й стилістичне рішення повинно легко сприйматися.

Для оформлення ігрових та неігрових компонентів гри було такі стилі:

- Скетчинг - начерк, зарисовка. Скетчинг (від англ. sketch – «ескіз», «замальовка») буквально означає «малювання ескізів», «створення швидких малюнків». Це фіксація певного моменту, враження чи ідеї за короткий проміжок часу [8]. Якщо ж на створення скетча витрачається більше години, при цьому художник заздалегідь добирає матеріали та інструменти, продумує композицію і ретельно промальовує деталі, це вже називається «скетч-ілюстрація.» Найпопулярніші матеріали: прості та кольорові олівці, маркери на спиртовій основі, акварель, лінери тощо.
- Колаж - походить від французького слова і означає «наклеювання». Колаж - це технічний прийом в образотворчому мистецтві, коли на будь-яку основу наклеюються різні за кольором і фактурою шматочки матеріалів. Сьогодні колажі дуже поширені. Їх можна зустріти у рекламі, поліграфії тощо. Різні картинки викликають інтерес споживачів, змушуючи їх довше розглядати виріб або упаковку (Додаток Б, рис.Б. 4).
- Малюнок — мистецтво зображення певного предмета, візерунка, портрета або явища на площині різноманітними художніми техніками (олівець, перо, фарби тощо) (Додаток В, рис.В.1).
- Векторна графіка, як ключовий елемент збору усіх компонентів гри: оформлення упаковки, ігрового поля, карток – компасів, правил гри, та внутрішньої сторони упаковки.

Основна кольорова модель проєкту – СМҮК. Акцент при виборі кольорової гармонії зроблений на аналогово-комплементарній для акцентування уваги глядача на основних деталях та виділення різниці між текстовою інформацією

та зображеннями: #D1B38A, #201C25, #8874A8, #D9BB17, #CC3A25, #879F25, #CA8756, #807257, #ffba00 ( див.рис.2.2)



Рисунок 2.2 – кольори проєкту

Основні шрифти проєкту - Microsoft YaHei, для заголовків, Book Antiqua для основного тексту.

У ході роботи над пакуванням були виконані наступні дії:

- вибір форми коробки – прямокутна ;
- розмір 245x365x105 мм.
- розроблено ескіз де провідною ідеєю було поєднання комп'ютерних технологій і класичного мистецтва (Додаток В.рис. В.1)

Для розробки ігрового поля була використана програма CorelDRAW

- розмір поля 500 x 700 мм ;
- основні кольори поля : #D1B38A, #201C25, #8874A8, #D9BB17, #CC3A25
- розмір фішок: 20x20мм;
- колір фішок : #201C25, #1B28AE, #879F25, #ffba00
- картки – компаси  $\varnothing$ 150 мм;
- кольори карток- компасів #201C25, #1B28AE, #879F25, #ffba00

Кінцевим компонентом гри є правила у яких зібрана вся інформація яка знадобиться гравцю починаючи від цілі гри, закінчуючи визначенням переможця. Реалізація макету виконана за допомогою програми CorelDRAW.

- розмір правил 210x298 мм (Додаток В. рис. В.3)
- лицьова сторона правил виконана у такому ж стилі як пакування та ігрове поле.

### 2.3. Головна ідея настільної гри

Головна ідея проекту – створення творчого простору на базі вивчення головних аспектів не тільки цікавого виду спорту, класичного мистецтва, а й сучасного графічного дизайну. Ця гра не претендує на повне уявлення про історію сучасного виду спорту та аспекти графічного дизайну, гра створює

умови, для мозкового штурму через асоціації і дає можливість створити власний творчий простір з різною варіативністю і часом проведення дозвілля. Саме з цих аспектів і була сформована назва проєкту «Спортивне орієнтування».

#### 2.4. Обґрунтування кольорового рішення

Одним із захопливих аспектів теорії кольорів є психологія кольору, яка пояснює, як люди сприймають кольори та які значення їм надають. Колір впливає на почуття, які виникають від продукту, на процес прийняття рішення й на те, як ви сприймаєте повідомлення.

Колір – це потужний інструмент для художників і дизайнерів [9], тому розуміння того, як використовувати його, є вірним способом досягти успіху .

За основу свого проєкту було взято вид спорту як Спортивне орієнтування, головними елементами якого є компас і карта. Карта містить детальну інформацію про місцевість: рельєф, дороги, рослинність та такі об'єкти, як, наприклад, скелі і камені, будівлі тощо. Основні кольори на ній це дистанція позначена червоним кольором, рослинність – зеленим, а рельєф від світло коричневого до чорного. Контрольні пункти біло – червоні.

Червоний — колір, що продає, символ сили, енергії, пристрасті, терміновості. Легко привертає увагу і може викликати сильні та миттєві реакції.

Зелений – колір здоров'я, безпеки, гармонії, вірності, безпеки. У психології кольору в дизайні цей колір асоціюється з природою.

Білий – незамінний колір. Передає чистоту та простоту, може використовуватись як чисте полотно з безмежними можливостями для творчості.

Коричневий – Заспокійливий землистий коричневий колір дарує людям відчуття простоти. Допомогає брендам відбудувати образ безпеки, стабільності, надійності та довговічності.

Чорний – це універсальний колір, який створює гармонію між контрастними кольорами і чудово виглядає сам собою.

Фіолетовий – Значення кольору досить широке. Фіолетовий нагадує людям про повагу, престиж, вишуканість, шляхетну королівську велич, елегантність.

## ВИСНОВКИ

Результатом роботи є настільна гра «Спортивне орієнтування», яка має свою пізнавальну й естетичну цінність. Це оригінальний продукт з своїм баченням та розумінням ілюстрацій, тексту та графічних знаків. Тут присутні

нестандартні художні та дизайнерські рішення: класичне мистецтво та комп'ютерні технології та графіка.

На основі аналізу щодо поняття настільної гри, її історії, було визначено актуальність теми. Ознайомлення з історією настільних ігор, та встановлення що це один з найперших видів розваг , який розвивався і змінювався протягом усієї історії людства.

Виявлення основних ігрових та не ігрових складових компонентів для власної настільної гри: картки – компаси з різними маршрутами, ігрове поле з номерами КП, фішки різного кольору, фішки з номерами КП, пакування та правила гри.

Розробка проєкту та художнє оформлення настільної гри «Спортивне орієнтування» проходило в декілька етапів. Декілька варіантів за допомогою скетчингу, з формуванням єдиного стилістичного рішення, внесення корективів, усунення недоліків, покращення, об'єднання всіх елементів разом.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Стрельник М. О. Гральні кості (II тис. до. н.е. – XIV ст. н. е.) з колекції Національного музею історії України / М. О. Стрельник, М. А. Хомчик, С. А. Сорокіна // Археологія. – 2009. – № 2. – С. 34–49.

2. Петерс Б. Г. Косторезное дело в античных государствах Северного Причерноморья / Б. Г. Петерс. – М., 1986. – С. 80.
3. Литвиненко Р. О. Поховання культурного кола Бабине з астрагалами / Р. О. Литвиненко // Древности. – Харьков, 2005. – С. 74–86
4. Добровольський А. В. Селище з землянок : Лівий берег Дніпра в околицях с. Кічкас. 1928 // НА ІА НАНУ. – ф. 18 – № 7.
5. Шовкопляс Г. М. Найдавніші шашки і шахи з Києва / Г. М. Шовкопляс // Археологія. – 1965. – Т. XIX. – С. 196– 197
6. 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.
7. Кір'янов В. Г. Правила спортивних змагань зі спортивного орієнтування / Кір'янов В. Г., Опанасенко М.В., Постельняк О.А.– Київ, 2016.– 6 с.
8. Shrestha S. K. The Role of Study Sketches in Design Thinking and Design Process. Kansas State University. 2013. p. 5. URL: [https://www.academia.edu/12933917/The\\_Role\\_of\\_Study\\_Sketches\\_in\\_Design\\_Thinking\\_and\\_Design\\_Process](https://www.academia.edu/12933917/The_Role_of_Study_Sketches_in_Design_Thinking_and_Design_Process) .
9. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss. 2022. 96 с.

ДОДАТКИ  
ДОДАТОК А

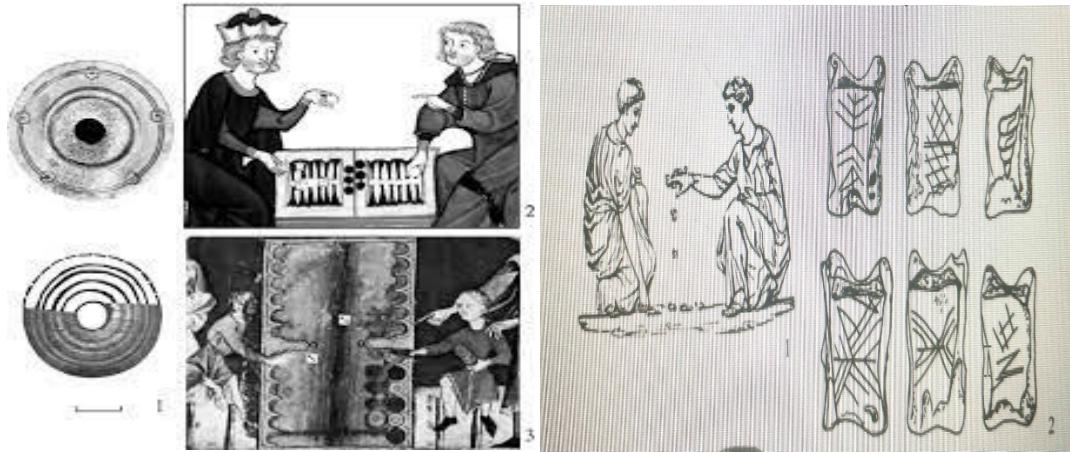


Рисунок А 1 - Найдавніші настільні ігри

## ДОДАТОК Б

Стилістичне оформлення проєкту

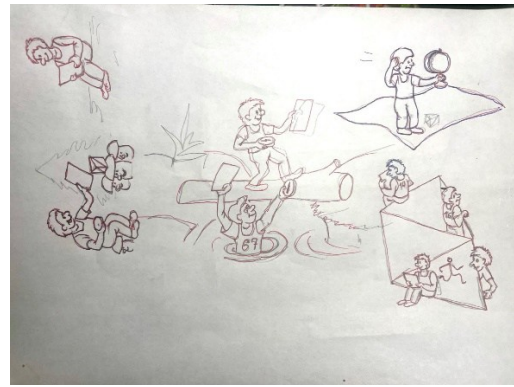


Рисунок Б.1 – Ескізні рішення проєкту



Рисунок Б.2 – Оформлення ілюстрації в CorelDRAW

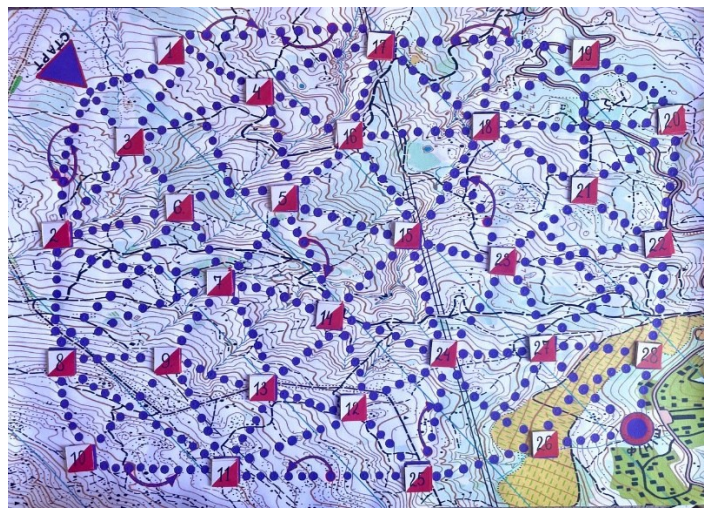
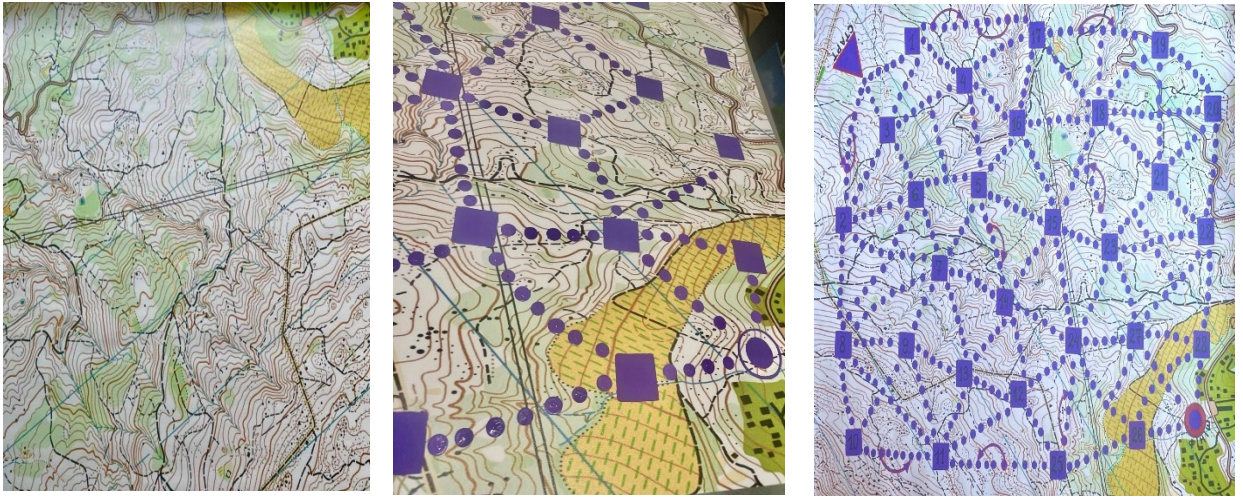


Рисунок Б.3 – Оформлення ігрового поля



Рисунок Б.4 – оформлення карток – компасів



Рисунок Б.5.- Фішки для ігрового поля

ДОДАТОК В





