

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра графічного дизайну

Курсова робота на тему:
«ДИТЯЧА НАСТІЛЬНА ГРА “ПОРИ РОКУ”»

Виконала:

студентка групи ЗДЗ-22

Анастасія ШЕВКО

Перевірив:

Старший викладач кафедри дизайну

Валерій БУЛАТОВ

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 РОЗВИТОК НАСТІЛЬНИХ ІГОР В ІСТОРІЇ СВІТУ	5
1.1 Історія виникнення настільних ігор.....	5
1.2 Значення настільних ігор у сучасному світі.....	7
1.3 Сучасний дизайн настільних ігор.....	9
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ПОРИ РОКУ».....	12
2.1 Аналоги настільних ігор.....	12
2.2 Розробка настільної гри.....	15
ВИСНОВОК.....	19
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	20
ДОДАТОК.....	23

ВСТУП

Актуальність теми дослідження: настільні ігри не є базовою потребою людини, але сучасний світ важко уявити без розваг та різних розважальних ігор. Ігри допомагають людям розслабитися або відволіктися від важкої праці. Ми розглянемо настільні ігри, які сприяють навчанню та як форму, що сприяє зближенню людей у колективі. За останні роки ігри набирають популярність серед населення, хоч онлайн-ігри є великою конкуренцією для настільних ігор. Але ігри, що мають фізичний характер більш позитивно сприяють на людину. Тому їх популярність збільшується з кожним роком.

Настільні ігри є багаторазовою розвагою і має позитивний вплив на сімейні або дружні стосунки. Такі ігри не потребують великого фізичного навантаження, але залучає мозок у проходженні гри. Частіше всього ігри проводяться за столом, де навколо гри збираються гравці, може бути гравців від двох осіб до 10, або в залежності від правил гри, може бути більша кількість гравців.

У світі, де домінують технології, які постійно розвиваються, скромна індустрія настільних ігор розвивається ще швидше. Настільні ігри стали популярнішими, ніж будь-коли, завдяки низці сучасних технологічних досягнень від можливості фінансувати незалежні ігрові ідеї до включення додатків і онлайн-взаємодії в ігровий процес.

Україна належить до країн, в якій популяризуються настільні ігри, більший розвиток набирає обертів за часів всесвітньої пандемії, тобто в теперішній час. Ігри допомагають засвоювати учням багато навчальних програм. Ігрова форма у навчанні позитивно впливає на розвиток суспільства в цілому. Новітні технології та нові матеріали для друку допомагають зацікавлювати ще більше, що допомагає більше відволікати дітей від гаджетів, які викликають залежність.

Люди шукають більш активну та соціальну діяльність, оскільки вони стають більш ізольованими завдяки технологіям. Люди жадають такого соціального зв'язку, що робить цей жанр зовсім іншим, ніж відеоігри.

Об'єкт дослідження: проектування настільної гри.

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

Мета дослідження: розробка настільної гри «Пори року» з лаконічним дизайном і простою механікою для легкого запам'ятовування.

Задачі:

1. Аналіз джерел для розуміння поняття настільної гри та її історії;
2. Дослідити тематику настільних ігор у контексті сучасного дизайну;
3. Аналіз аналогів настільних ігор за даною тематикою;
4. Вибір дизайну і розробка проєкту настільної гри «Пори року».

РОЗДІЛ 1 РОЗВИТОК НАСТІЛЬНИХ ІГОР В ІСТОРІЇ СВІТУ

1.1 Історія виникнення настільних ігор

Настільна гра вважається надбанням людства ще з давніх часів. Суспільство стародавніх років також потребувало розваг. Будемо брати ще до уваги, що перші ігри створювалися для дорослого населення, а з роками вже адаптувалися також для дітей.

Розберемо, що таке настільна гра. Отже, настільна гра — це будь-яка гра, у яку зазвичай грають на рівній поверхні, переважно на столі, щоб гравці могли легко сидіти навколо нього та зручно грати, хоча це не обов'язково. Деякі настільні ігри потребують, щоб були виконані рухи впродовж гри. Для настільних ігор немає стандартної кількості гравців, рівня складності або стилю гри. Гра може бути створена на поверхні і грати в неї можуть багато гравців, також ігри можуть відрізнятися за часом проходження гри та за складністю. У настільних іграх часто є дошка та ігрові фігури, які переміщуються по дошці відповідно до певного набору правил. Інші настільні ігри складаються виключно з карт або кубиків, де гравці обмінюються картками або кубиками протягом гри.

«У настільні ігри грали ще за стародавніх часів. Володарі держав, величні аристократи, військові вищих ступенів отримували насолоду, граючи в настільні ігри, допоки вони не стали більш розповсюдженими й не дійшли до звичайних людей» [1]. Переважно в ігри грало доросле населення стародавніх часів. Також мали змогу грати в ігри люди, що мали багато часу на дозвілля, бо простий робочий народ не міг викроїти час на ігри. Тому ігри були розповсюджені серед аристократії.

Ігри не тільки мали розважальний характер, але також приймали участь у розвитку стратегічних навичок та інше, тому ігри були розповсюджені серед військових. «Ігри допомагають розвивати в собі потрібні в житті навички: стратегічне мислення, планування, ефективне ведення перемов, а також сприяють розвитку пам'яті й логіки» [1].

Ігри в стародавні часи виготовлялися у ручний спосіб, тому для багатьох людей вони були лише мрією. Але з часом, у бідних прошарках населення були винайдені альтернативні варіанти і виготовлялися з підручних матеріалів, каміння, паличок, та полем для гри слугувала пласка поверхня землі та інше.

«Історія настільних ігор йде далеко в минуле і налічує близько 5500 років. Періодично в руки фахівців потрапляють дивовижні знахідки примітивні набори кісток, на елементах яких за допомогою різьбових насічок позначені очки. Вік таких артефактів обчислюється тисячоліттями» [1]. Зазначимо, що деталь, яка сьогодні є важливою для більшості настільних ігор, була основою найдавніших ігор людства. Тобто це гральні кості, в сучасних іграх використовується як кубик з крапочками, що на своїх поверхнях мають від одної до шести крапочок.

За чотири тисячі років до нашої ери «з'явилася найстаріша настільна гра, яка відома на даний момент "Сенет". Це гра шашкового типу розповсюджена на колишній території Стародавнього Єгипту. Слово "сенет" означає "проходження". Для Єгиптян гра мала сакральне значення» [1]. В цю гру грав вищий прошарок населення стародавнього Єгипту, також і фараони в неї грали. Наступною популярною грою стародавнього Єгипту стала гра "Собаки і шакали", що була виготовлена з паличок у вигляді собак і шакалів.

У місті Ур також було знайдено гру, яку назвали "Царська гра з міста Ур", зараз вона названа "Шахи Вавилону". В Китаї було знайдено гру "Любо" та "Го" [1].

Настільні ігри були популярні тисячі років у всьому світі — і ніколи не втрачали популярності. Перші зафіксовані в історії ігри з'явилися близько п'яти тисяч років тому в Стародавньому Єгипті та Месопотамії. Пізніше, з появою друкарського верстата в 15 столітті, ігри стали більш барвистими та оповідальними. А потім у 20 столітті, після Другої світової війни, через економічний бум відбувся величезний бум настільних ігор. У людей був більший дохід, і вони шукали сімейного дозвілля. Виробництво зростало, і виробляти барвисті гарні настільні ігри було недорого.

1.2 Значення настільних ігор у сучасному світі

Сучасний світ не може обійтися без настільних ігор, бо за останні роки їх популярність зросла, можливо цьому послугував всесвітній карантин у зв'язку з поширенням вірусу Ковід-19 у 2019 році. В роки з 2019 року набуває більшу популярність настільні ігри для сімейного часу спілкування.

«Через пандемію ринок настільних ігор суттєво зріс — після активізації безоплатного онлайн-контенту люди почали відмовлятися від технологій, влаштовуючи цифровий детокс. Відтак повернулися до витоків дозвілля, зокрема настільних ігор, що можуть розважати компанію впродовж понад п'яти годин» [17]. «Відмова від гаджетів у спілкуванні з суспільством дає змогу живому спілкуванню та об'єднанню разом. Багато людей сприяє розвитку настільних ігор, що влаштовуються різні заходи для спільних ігор та для інформування населення новинок в ігровій сфері» [17].

«В останні роки розвиток настільних ігор відбувався паралельно з їхньою адаптацією до комп'ютерів, смартфонів та інших девайсів. Проте настільні ігри це серйозний супротивник іграм комп'ютерним. Чому? Передусім тому, що саме настільки передбачають живе спілкування, тоді як, граючи на комп'ютері, ви швидше за все вестимете боротьбу з роботом, програмою. Настільна гра це чудовий привід зустрітися з близькими та друзями» [1]. Також зазначимо, що «незважаючи на величезний вибір сучасних розважальних форм діяльності, настільні ігри продовжують набирати популярність і зберігати свою актуальність в широкому колі споживачів-гравців. Вони стають альтернативою традиційним розвагам, тому, що будучи багаторазовою розвагою, ґрунтованою на прямій соціальній взаємодії, настільні ігри служать засобом інтеграції дружніх і сімейних стосунків» [10]. Можна додати, що ігри слугують не тільки для розваг, але ще й розвивають різні навички, наприклад, спілкування, логічне мислення, стратегічне мислення.

Таким чином, ми приходимо до того, що ігри мають велике значення для розвитку суспільства. «Гейміфікація являє собою використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті. Основне її завдання — залучення

користувача, стимулювання його до певних дій та формування позитивного досвіду взаємодії. Розуміння психології людини та її внутрішніх стимулів є одним з основоположних аспектів застосування подібних ігрових механік. Саме тому процес гейміфікації базується на використанні природних людських інстинктів: прагнення до перемоги і визнання, схильність до конкуренції (змагальності), подолання перешкод та здобуття певних статусів/бонусів, азарт та бажання отримати винагороду є тими факторами, які гарантують позитивну реакцію реципієнта на пропозицію ігрових елементів в практично будь-якому контексті» [6].

«Справді, ринок поступово змінюється та розвивається. Гік-культура виходить за межі ніші, а видавці часто згадують, що, зокрема, під час локдауну люди захопилися настільними іграми. "На карантині ринок настільних ігор відчув суттєве пожвавлення, з'явилося багато нових гравців, адже люди звернули увагу на цей різновид сімейного дозвілля"» [17]. Для більшості людей мова йде про соціальні зв'язки та фізичну взаємодію — те, чого соціальні мережі не можуть забезпечити.

«Ігри популярні серед аудиторії, оскільки прості у використанні, вимагають залучення читача, створюють штучну напругу завдяки часовим обмеженням. Також можна сказати, що ігри є вірусним контентом, бо змушують грати знову і знову, щоби поліпшити результат» [6].

«Таким чином, можна зробити висновки, що ігрові прийоми в подачі складного або проблемного політичного, економічного, соціального контенту стають все більш популярними серед українських новинних ресурсів, а отже гейміфікація не набуває рис виключно розважального засобу, а перетворюється на ефективний інструмент інфотейнменту, спосіб через розважальність стимулювати аудиторію до заглиблення в актуальні проблеми життя суспільства та держави» [6].

1.3 Сучасний дизайн настільних ігор

Настільні ігри не тільки правила та стратегія, але й мистецтво. Дизайн має важливе значення у розвитку настільних ігор. В час конкуренції потрібно більше зацікавлювати суспільство у покупці саме вашої гри. Композиція відіграє важливу роль у сприйнятті людиною гри. Також кольори мають важливе значення у дизайні гри. Потрібно якомога найкраще продумувати сучасний дизайн настільної гри для сучасного суспільства.

Розробка проєкту гри полягає в тому, що потрібно поєднувати багато факторів. Щоб гравця доєднати до атмосфери гри потрібно і дизайнерові розібратися у механіці гри та полегшити її правила у візуальному контексті.

«Отже, розробка гри поєднує дві фундаментальні складові:

- ігрову механіку, тобто дизайн сценарію, функцію всіх ігрових атрибутів;
- естетичні рішення (форму, колористику, орнаменти, матеріали, фактури, які оточуватимуть гравців, створюватимуть атмосферу та допомагатимуть отримувати задоволення від збалансованої ігрової динаміки)» [5].

Протягом багатьох тисячоліть все починалось без особливих дизайнерських рішень, але з плином часу росте конкуренція і потрібно аналізувати ринок та використовувати новіші технології, щоб досягти найкращого результату.

Все у процесі проєктування гри має підпорядковуватись задуму гри та бути якомога естетично виглядати в одному стилі. «Що важливо, естетичні рішення завжди керуються ігровою механікою та творчим задумом: форма, композиція, фактура, колористика не можуть бути обрані суб'єктивно, а повинні підпорядковуватись загальному задуму та сприяти комфортному процесу гри» [5].

Для розуміння створення нових ігор потрібно проаналізувати історію створення ігор та аналізувати сучасний ігровий ринок. Тому зазначимо, що для створення нової гри «можна виділити кілька основних підходів:

- розробка нових правил для існуючої гри;

- розробка гри-аналога (збереження ігрової механіки, новий сюжет);
- почати з сюжету (надихнутися драматичною історією з творінь масової культури);
- мозковий штурм для покращення існуючої гри» [5].

Таким чином вирішення у новітньому світі потребує аналізу, що дозволяє полегшити створення гри.

Дизайн настільних ігор являє собою провідну роль на ринку, є також провідною карткою у світ, де буде виділятися серед інших товарів. Дизайн допомагає у вирішенні багатьох комунікативних процесів, наприклад, правильно підібраний дизайн допомагає гравцеві зрозуміти правила гри та задум механіки гри. Також дизайн дозволяє поринути у світ гри та відчуті її атмосферу.

«Зараз дизайн пакування — це не лише частина іміджу бренду, це також філософія та форма сучасного мистецтва. Креативний елемент в дизайні пакування завжди тісно пов'язане з науковим підходом до виробничого процесу. Адже дизайн пакування — це не тільки створення оригінальної упаковки, що запам'ятовується, це також процес підбору та організації графічних елементів для досягнення певної мети, які можуть бути і функціональними, і суто естетичними. Саме тому дизайн упаковки ніколи не повинен бути безсистемним польотом дизайнерської думки. Дизайнер зобов'язаний створювати свій продукт 24 в рамках чіткої маркетингової стратегії просування свого товару, і майстерність художника в цьому питанні не повинна перебивати увагу і точність аналітика» [18].

Візуальний дизайн, який привабливий для користувачів, має виглядати впорядкованим, добре розробленим і професійним. Гравці, швидше за все, спробують візуально привабливу гру, і вони більш терплячі до дрібних проблем, якщо будуть у грі. Дизайн має великий вплив при обранні гри, а також під час гри для гравців.

«У графічному дизайні основою роботи над об'єктом проектування виступає система графічної і текстової інформації, представлена у вигляді

візуального коду. Основне завдання дизайнера і кінцева мета будь-якого проекту — чітка, структурована, ясна і лаконічна подача інформації у формі, доступній для цільової аудиторії. Саме для цього важливим є створення цілісного образу, що досягається шляхом усвідомленого використання художніх засобів і прийомів» [9]. Дизайн це мистецтво створювати та перетворювати простий задум у привабливий проєкт.

Сучасний дизайн дозволяє поринути у атмосферу гри, зрозуміти механіку гри, використовувати прості візуальні підказки та інше. Важливу роль відіграє коробка, в якій знаходиться гра, вона є обгорткою, яка повертає увагу або відлякує потенційних гравців.

РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ПОРИ РОКУ»

2.1 Аналоги настільних ігор

Перед початком проектування настільної гри було проаналізовано наступні настільні гри, які були створені у світі:

Настільна гра Seasons для дітей віком від 14 років (Рис. 2.1).

У грі Seasons гравці переносяться у саме серце лісу Аргос, де збираються найвеличніші чарівники королівства, аби змагатися у легендарному турнірі дванадцяти сезонів. Після трьох років змагань з-поміж учасників буде обрано нового архімага королівства Зідіт. Гравці, виступаючи у ролі потужних магів, повинні стратегічно використовувати свої анцестральні магичні предмети та призвати своїх вірних фамільярів, щоб протистояти викликам.

Сутність гри Seasons полягає в адаптивності до змін сезонів. Кожен сезон змінює доступні енергії та їх курс обміну на кристали, вимагаючи від гравців постійної адаптації до цих умов. Енергія, яка відсутня на кубиках у даному сезоні, має вищу вартість при обміні.

По закінченню гри кристали та переможні очки, отримані з карт (мінус штрафи, якщо такі є), підсумовуються. Маг з найбільшою кількістю очок стає новим архімагом королівства Зідіт.

Seasons є втіленням стратегічної глибини та адаптивності, пропонуючи багатий досвід тактичної гри з картами та динамічним механізмом кубиків, розташованим на тлі магичного змагання та сезонних трансформацій.

Фаза Прелюдія: У цій початковій фазі гравці формують свою колоду з 9 карт, що визначатиме їхню стратегію на основну частину гри. Карти розподіляються на три пачки по три картки, які будуть використовуватися поступово.

Фаза Турніру: Основна частина гри починається з кидка сезонних кубиків (кількість гравців плюс один). Ці кубики пропонують гравцям різноманітні дії:

Збільшення ліміту карт: Можливість мати більше карт на столі та в грі.

Збір енергії: Необхідно для активації силових карт.

Кристалізація енергії: Перетворення енергії поточного сезону в кристали, які є ресурсом і приносять переможні бали.

Витяг карт: Для покращення тактичних можливостей.

Кожен гравець вибирає лише один кубик за хід. Невибраний кубик визначає, на скільки позицій зрушиться "шкала часу". Додатково, кубики змінюються залежно від сезону, наприклад, вони пропонують різні типи енергії.

Переваги цієї гри: розрахована для підлітків, має розгорнуту механіку гри, гра налічує в собі багато карток з якісними ілюстраціями.

Недоліки гри: підходить тільки для підлітків які обізнані в жанрі фентезі. Гра має багато дрібних деталей.

Отже, гра розрахована на старшу аудиторію дитячого віку. Не всім дітям буде цікавою, бо має фентезійні мотиви, що для дітей не дає розуміння відмінностей між реальністю і вигадкою.

Наступна гра, яку ми розглянемо називається Velcro game – Seasons для дітей від 3 років (Рис. 2.2).

Гра має чотири ілюстрації з різними порами року, також картинки на липучках.

У набір входять картки та предмети, які кріпляться до карток за допомогою липучок. Кожна ігрова картка зображує одну з пір року та простий сюжет. Завдання дитини - повернути елементи малюнка на свої місця. Коли вони грають у сніжки? Коли можна йти в ліс по ягоди та гриби? Як підказка малюкові, кожен предмет позначено на картці силуетом. Обговоріть з малюком, нехай він розповість, чому саме цей предмет підходить для цієї картки. Наводьте приклади з життя малюка, читайте вірші про пори року, використовуйте знання, отримані на прогулянках, і навчання перетвориться на веселу гру!

Переваги гри Velcro game – Seasons: розвиває координацію рухів, інтелект і пам'ять, дрібну моторику, увагу і посидючість, вчить порівнювати предмети між

собою, розширює словниковий запас. Має простий та лаконічний дизайн, що дозволяє дитині поринути у атмосферу гри.

Недоліки гри полягають в тому, що в неї може грати тільки одна дитина, немає механіки для більшої кількості гравців.

Отже, гра розрахована для дитини молодшого віку, формує уяву навколишнього середовища і навчає розрізняти пори року.

Також проаналізуємо ще одну гру з назвою Season Wise, розрахована для дітей віком від 2 до 4 років (Рис. 2.3).

Пори року змінюються 4 рази на рік і вони з'являються з весни на зиму. Вони змінюють сонце на сніг, і є ще багато чого, що потрібно знати! Час перевірити, чи відповідаєте ви сезону у швидкій грі подвійних асоціацій.

Навчальна гра, щоб дізнатися все про пори року! Легко вчитися і весело грати. Дізнайтеся про погоду, свята, заходи та події в захоплюючій та веселій настільній грі. Обов'язкова річ для ігрового навчання вдома.

Розмістіть 4 сезонні дошки та 4 сезонні прикраси в центрі.

— Переверніть картку зі стопки карток. Приклад: Дід Мороз.

— Подумайте, до якої пори року належить Дід Мороз.

— Візьміть правильний орнамент сезону (сніжинку) і покладіть його на відповідну дошку сезону (зима)

— Перший, хто це зробить, виграє картку.

— Гравець, у якого наприкінці гри буде більше карток, стає переможцем.

Переваги гри полягають в тому, що навчає дітей орієнтуватися між порами року, є м'який атрибут кожної пори року, який має свої ознаки. Дизайн гри простий, яскравий та лаконічний.

Недоліками гри є: дитині потрібно швидко реагувати, щоб отримати необхідну картку для швидшої перемоги над іншими гравцями.

Отже, гра допомагає розвиватися і навчатися, краще орієнтуватися у просторі.

2.2 Розробка настільної гри

Дитяча гра «Пори року» розрахована на дітей молодшого віку для вивчення та запам'ятовування сезонів у році, також для запам'ятовування місяців року. Гра пропонується дітям від трьох років. У грі діти розвивають свої зорово-моторні та інші навички, дитині буде корисно зрозуміти орієнтацію в часі. Після тренування навичок у грі діти стають більш уважнішими до сезонних змін, вони стають краще усвідомлювати зміни в часі та вплив на їхнє життя при змінах пір року. Ця гра має багато переваг і ґрунтовно допоможе дитині як у її вихованні, так і в природі.

Дидактична гра «Пори року» для дітей від 3 років допоможе сформувати уявлення про сезонні зміни у природі. Під час заняття малюк познайомиться з часом року та їх послідовністю. Завдання сприяє розвитку логічного мислення, пам'яті та дрібної моторики.

На чотирьох малюнках зображені пори року: весна, літо, осінь та зима. Дитині необхідно розмістити картки з ознаками чи атрибутами сезонів у відповідні осередки на робочих полях. Необхідно розглянути з дитиною усі ігрові елементи та дати можливість подумати, які особливості має кожна пора року. (Рис. 2.12).

Було проаналізовано аналогічні ігри та створено фор-ескізи для гри «Пори року». На фор-ескізі зображено перший крок задуму для гри (Рис. 2.4), створення макету поля для настільної гри. Наступним кроком було вирішено зобразити механіку настільної гри (Рис. 2.5). Далі на фор-ескізі зображено картки що поєднані з назвами місяців та сезонів (Рис. 2.6).

Механіка гри:

Дитина може грати самотійно, з батьками або з друзями.

Для самотійної гри потрібно співвідносити картки з полем, яке має виділені фрагменти, на які потрібно покласти правильну картку. Потрібно дитині вибирати картки по черзі та розміщувати правильно на ігровому полі з

порами року. Дитина буде запам'ятовувати зорovo що до чого відноситься. Друга частина гри передбачає поєднання двох половинок карток, що поєднуються ілюстрацією, назвою пори року та назвою місяця року. Таки чином дитина запам'ятає назви, у разі обговорення з батьками або вихователями назв сезонів і місяців.

Для гри з друзями потрібно дитині обрати одну ілюстрацію пори року, якщо гравців четверо, якщо гратимуть двоє дітей, то потрібно обрати дві ілюстрації. Картки покласти на середину поля всі картки догори низом, та гравцям по черзі витягати картку, яка знаходиться з самої гори. Якщо у гравця є на частині поля місце для тієї картки, то потрібно її туди покласти, якщо на частині поля гравця немає місця для цієї картки, то гравець повинен покласти картку під низ стовпчика карт. Далі бере участь наступний учасник гри, і так само витягає картку, якщо підходить картка до його частини поля, тоді він кладе її туди. Виграє першим той, хто заповнив свою частину поля першим. Під час гри можна запитувати дітей що вони знають про пори року, що потрібно вдягати при тій чи іншій погоді. Також можна придумувати історії про одну або іншу пору року, загадувати загадки, складати віршики й багато іншого.

У комплект гри входять: поле (Рис. 2.12), 20 карток з елементами ілюстрацій пір року та підкладка для карток (Рис. 2.13), 24 картки що поділені на половинки з назвами пори року та назвою місяця року (Рис. 2.14; Рис. 2.15) та підкладка для карток (Рис. 2.16), правила гри (Рис. 2.19).

Це проста, але неймовірно захоплива гра, що гарантує дітям масу позитивних емоцій і заряд гарного настрою. Вона сприяє розвитку творчого мислення, пізнавальних навичок, фантазії та уважності дитини в веселій ігровій формі.

Для розробки проєкту настільної гри було обрано графічний редактор Adobe Photoshop. Ця програма має багато інструментів для якісного візуального оформлення настільної гри «Пори року».

«Adobe Photoshop — графічний редактор, призначений для редагування цифрових фотографій та створення растрової графіки. Особливості Adobe

Photoshop полягають у багатому інструментарії для створення і обробки зображень, зручності й простоті в експлуатації, роботи з кольоровими профілями, корекції кольорових параметрів великому наборі команд фільтрації, за допомогою яких можна створювати найрізноманітніші художні ефекти. Базові інструменти редагування дозволяють змінювати тон, насиченість зображення, обтинати його, накладати фотофільтри, виправляти перспективу тощо. Photoshop підтримує так звані шари — прозорі області зображення, на яких розміщуються елементи фотомонтажу, текст, геометричні фігури. Програма містить інструменти для роботи з текстом і нескладними фігурами, дозволяє малювати робочі контури, задавати текстам і фігурам стилі оформлення. Для роботи з окремими фрагментами зображення передбачені різні типи виділення: за фігурою, в режимі «малювання» зони виділення, за діапазоном кольорів тощо» [19].

На початку роботи над проектом було проаналізовано та знайдено необхідні ілюстрації, що зображують якісно чотири пори року. (<https://ru.freepik.com/>) (Рис. 2.4) На полі формату А2 було розташовано чотири ілюстрації, де одна ілюстрація з однією порою займає четверту частину поля. Отже, всі пори року розташовані на полі А2. Потім було обрано з кожної ілюстрації по 5 частинок, що зображують якийсь елемент пори, тобто частина дерева, куша, сонця, хмари та інше. Ці частинки було оброблено необхідними рамками, копії цих частинок було перенесено на окремий аркуш і створено картки, для гри.

Для вивчення місяців було обрано ілюстрації що зображують погоду у тому чи іншому місяці року. (<https://ru.freepik.com/>) (Рис. 2.11) Також виконано оформлення карток в рамочки, що розрізняються за кольором. Створено для карток підкладки. Картки будуть розрізатися на дві частини.

Розробка коробки для настільної гри «Пори року» (Рис. 2.17; Рис. 2.18)

На початку роботи було створено макет для коробки у програмі Adobe Photoshop. Для кожної сторони коробки була додана для фону підкладка з візерунком що відповідає підкладкам карток. На тло коробки додавались

елементи гри, картки, слова, назви. На звороті коробки додана ілюстрована інструкція для дітей, для полегшення розуміння механіки гри.

Основний шрифт для гри: Шрифт Franklin Gothic (Рис. 2.8). Додатковий шрифт: Heavy Franklin Gothic Medium (Рис. 2.9). Ці шрифти є для дітей дошкільного віку більш сприйнятливими для читання та зрозумілими у вивчення літер. Шрифт був підібраний для легкого читання та обраний колір шрифту був не яскравий, щоб не кидався в очі.

Основні та додаткові кольори для дизайну настільної гри: зелений та його відтінки, помаранчевий і жовтий та їх відтінки, синій і голубий та їх відтінки, коричневий, бузковий, білий (Рис. 2.10). Кольори обиралися для легкого зчитування сезонних змін у природі, обиралися кольори, що відображають пори року, які є найпопулярнішими у дитячій літературі.

ВИСНОВОК

Настільні ігри є багатоміковим надбанням. Ігри мали велике значення у давнину та в наші дні. Проаналізовані джерела дають змогу дослідити витоки та історію виникнення настільних ігор, їх значення та актуальність. В сучасному світі також дизайн гри має велике значення, що допомагає у легкому сприйнятті механіки настільної гри.

Аналіз аналогів гри «Пори року» дає можливість побачити переваги та недоліки механіки, дизайну та актуальності тої чи іншої настільної гри у сучасному світі.

Сучасний світ потребує розвитку науки та розвитку дітей у цій та інших галузях. Навчання дітей в ігровій формі дозволяє дитині пізнавати світ просто та з зацікавленням. Є багато переваг, щоб грати в настільні ігри. Ігри об'єднують родини, що дозволяє цікаво проводити час у колі сім'ї. Дитина навчиться створювати стратегії для вирішення проблем, тому грати в настільні ігри добре для її мозку, також допоможе бути соціально активною, працюючи у команді з іншими гравцями.

Ігри допомагають розвивати навички пам'яті, навички уваги, швидку реакцію, логіку та міркування. Настільні ігри тренують мозок і стимулюють зони, відповідальні за формування пам'яті та складні процеси мислення, тим самим покращуючи когнітивні навички, такі як прийняття рішень, стратегічне мислення та вирішення проблем. Настільні ігри вчать цілепокладанню та терпінню.

Перемога в настільних іграх потребує цінних навичок для успішного життя, таких як стратегічне планування, міркування та терпіння. Крім того, широкі ігри сприяють здоровій конкуренції та духу спортивної майстерності, які допомагають навчитися приймати поразку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Граємось розвиваємось: настільні ігри від давнини до сучасності: інформаційний путівник для читачів-учнів 5-9 кл. / уклад. М.О. Божко, ред. Л.І. Кравець. — Київ, 2019. 48 с.: іл.
2. Діхтяренко В. Настільні ігри як інструмент особистісного розвитку дитини / В. Діхтяренко // Інновації в освітньому процесі: методологія, тенденції, технології : зб. наук. праць за матеріалами Міжнар. наук.-практ. конф. — Ізмаїл, 2020. — С. 43—47.
3. Артемова Л. В. Розвиток теорії та практики дитячої гри. Сторінки історії // Дошкільне виховання. — 2011. № 7. С. 3.
4. Тарасенко А. А. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей / А. А. Тарасенко, С. Р. Макоїд // Молодий вчений. — 2018. — № 11 (63). — С. 266—271.
5. Габрель Т. М. Розробка настільних ігор як прикладний метод навчання дизайну взаємодії / Т. М. Габрель // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — Х. : ХДАДМ, 2018. — № 4. — С. 13—21.
6. Глушко А. В. Ігрові прийоми у форматі мережевого інфотейнменту / А. В. Глушко // Збірники наукових праць професорсько-викладацького складу ДонНУ імені Василя Стуса. — Вінниця, 2016. — С. 62—64 — URL: <http://jpv.s.donnu.edu.ua/article/view/3685/3718> (дата звернення: 13.01.2024).
7. М.Бліндюк. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція. URL: <https://suspilne.media/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukrainilokalizacia-vartist-ta-konkurencia/> (дата звернення: 14.01.2024)
8. С. Максимец. Шпигуй, Бешкетуй, завойовуй: як роблять настільні ігри в Україні. URL: <https://projects.weekend.today/nastolki>. (дата звернення: 14.01.2024)
9. Божко Т. О., Кіколенко Н. Ю. Художньообразні засоби і прийоми дизайну туристичних путівників. 2018. С. 6—12. URL:

- <https://zenodo.org/record/1476813/files/VISNYK-2018-04%20%D1%81%D1%82%D1%80%205-67-001-012.pdf> (дата звернення: 15.01.2024)
10. Волков, В.П. Аналіз і оцінка ефективності реалізації складних проектів: монографія / В. П. Волков, І. Д. Павлов, Ф. І. Павлов; Держ. вищ. навч. закл. «Запоріж. нац. ун-т» М-ва освіти і науки, молоді та спорту України. — Запоріжжя: [б. в.], 2012. 315 с.
 11. Тира М.А. Порівняльний аналіз онлайн-платформ для діджиталізації настільних ігор. Харків, 2023. С. 338—344. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/17af6087-67b2-4da9-b168-f44cc3bbe2c7/content> (дата звернення: 15.01.2024)
 12. Стрельник М. О., Сорокіна С. А., Хомчик М. А. Ігри давнього населення України URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f0dd879a-8ddb-464e-aa87-35dabbacdaa2/content> (дата звернення: 15.01.2024)
 13. Янківська О. П. Дидактичні ігри в дитячому садку : навчально-методичний посібник. Київ, 1985. 143 с.
 14. Раф Костер. Теорія розваг для ігрового дизайну / пер. з англ. О. Грищенко. Київ : ArtHuss, 2022. 288 с.
 15. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку / авт.-упор. А. П. Бурова. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 256 с.
 16. Даниленко В. Я. Основи дизайну /В. Я. Даниленко. — К.:ІЗМН, 1966. — 92 с.
 17. Бліндюк М. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція // Суспільне. Культура, 2021. — URL: <https://suspilne.media/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-vukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/> (дата звернення: 20.01.2024)
 18. Полетаєва Г. Н. Естетика в мистецтві гейм-дизайну. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. м. Херсон, 2018. С. 105—107.

19. Титаренко В.В. Використання графічних редакторів у художньо-оформлювальних роботах на виробничій практиці м. Вінниця, 2020. С. 57-66.
20. Офіційна сторінка Adobe. URL: <https://www.adobe.com/ua/>

ДОДАТОК



Рис. 2.1. Настільна гра для підлітків Seasons

Far far land

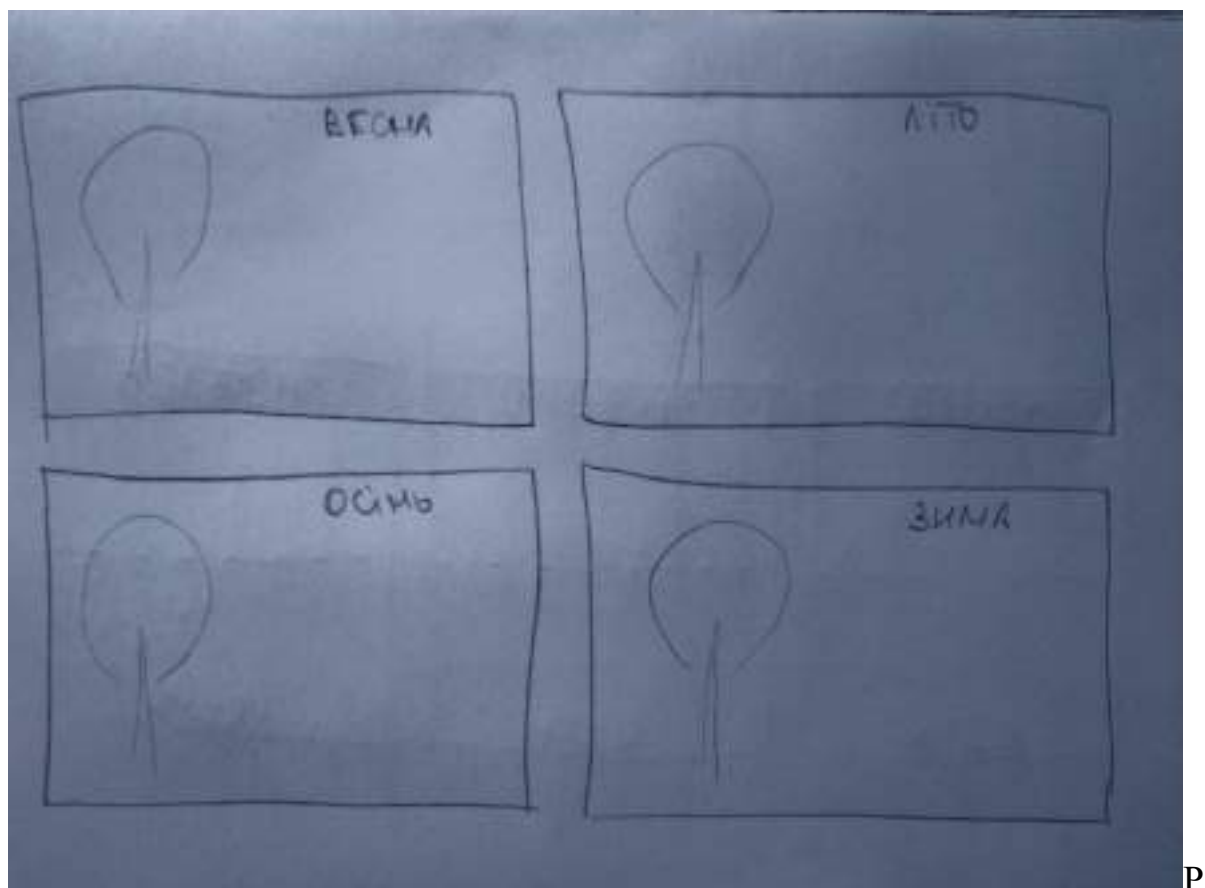


Рис. 2.2. Дитяча настільна гра Velcro game — Seasons



P

ис. 2.3. Дитяча настільна гра Season Wise



ис. 2.4. Фор-ескіз проекту настільної гри «Пори року»

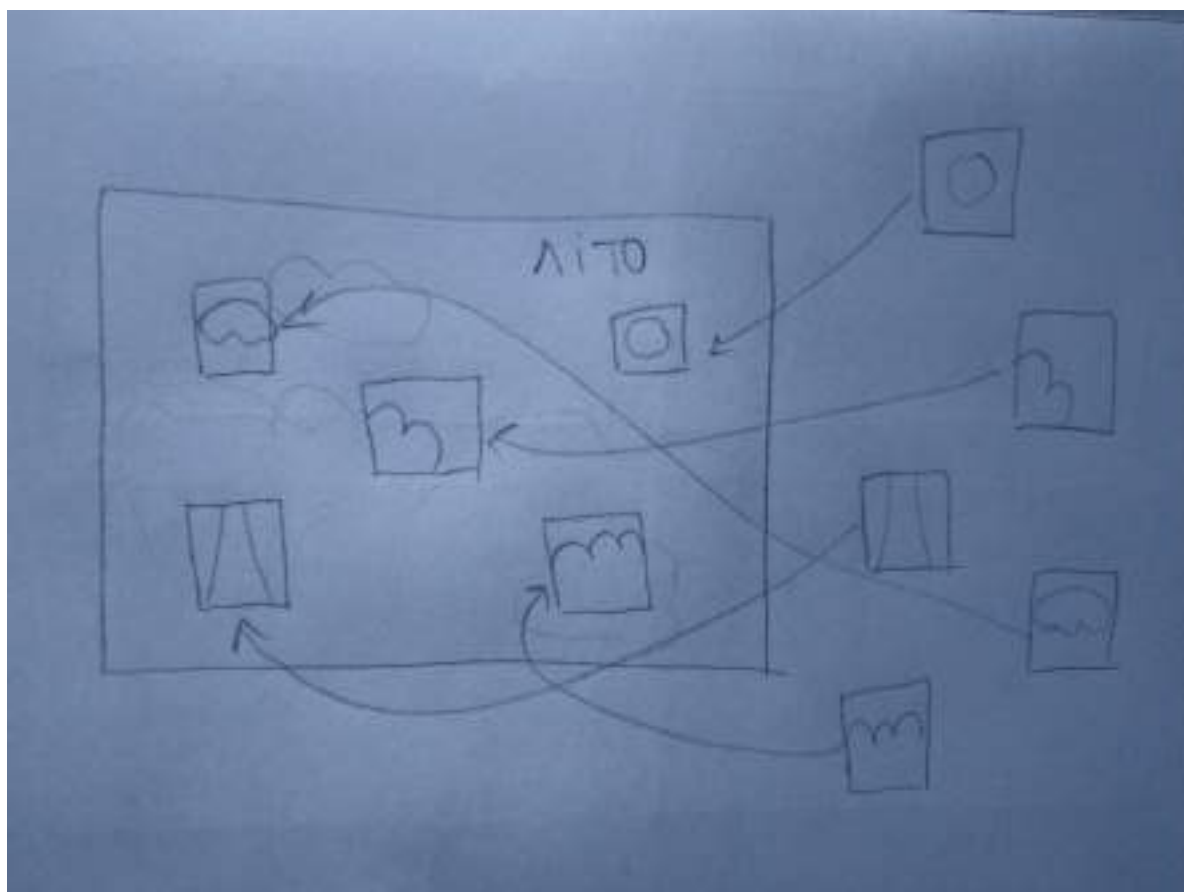


Рис. 2.5. Фор-ескіз механіки настільної гри «Пори року»

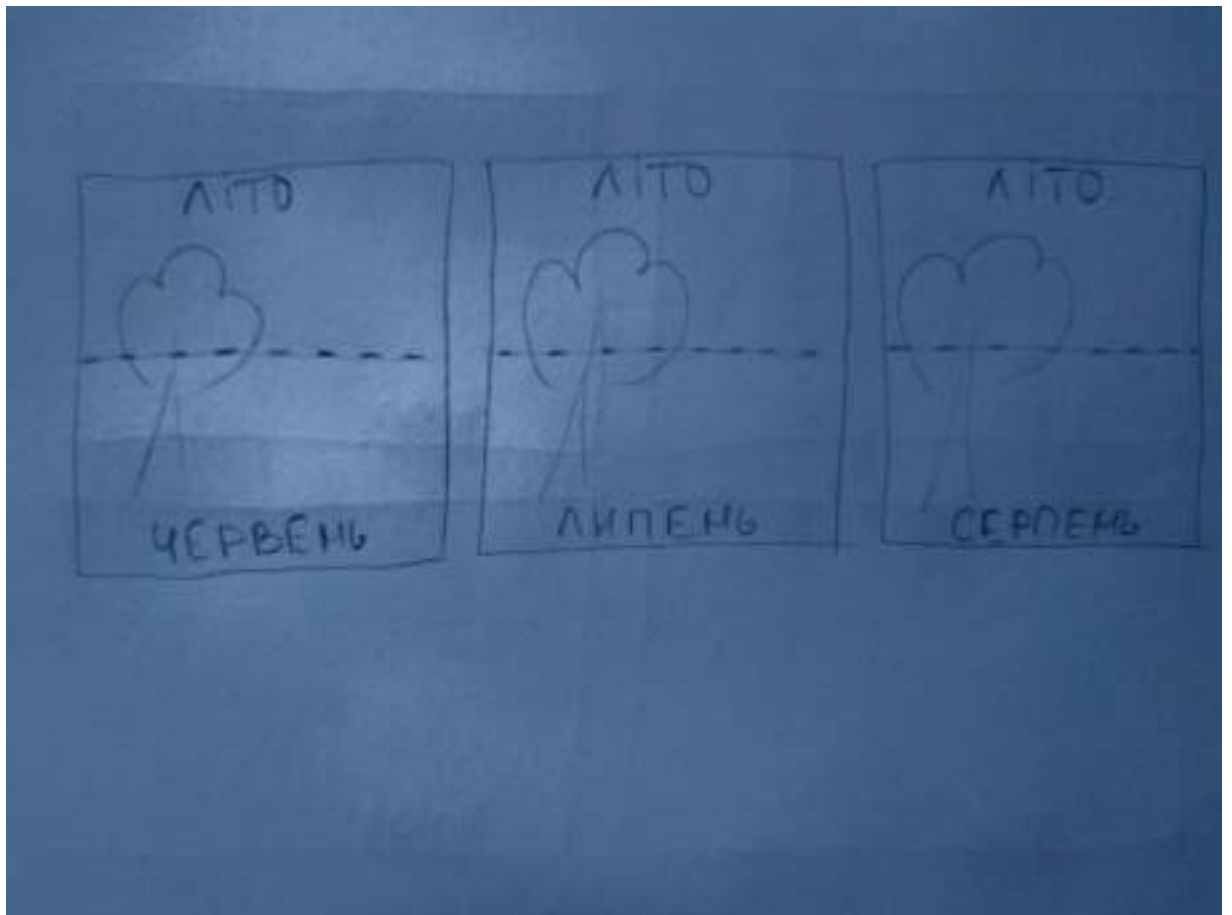


Рис. 2.6. Фор-ескіз карток настільної гри «Пори року»



Рис. 2.7. Ілюстрація для поля гри



Рис. 2.8. Приклад основного шрифту настільної гри «Пори року»



Рис. 2.9. Приклад додаткового шрифту настільної гри «Пори року»

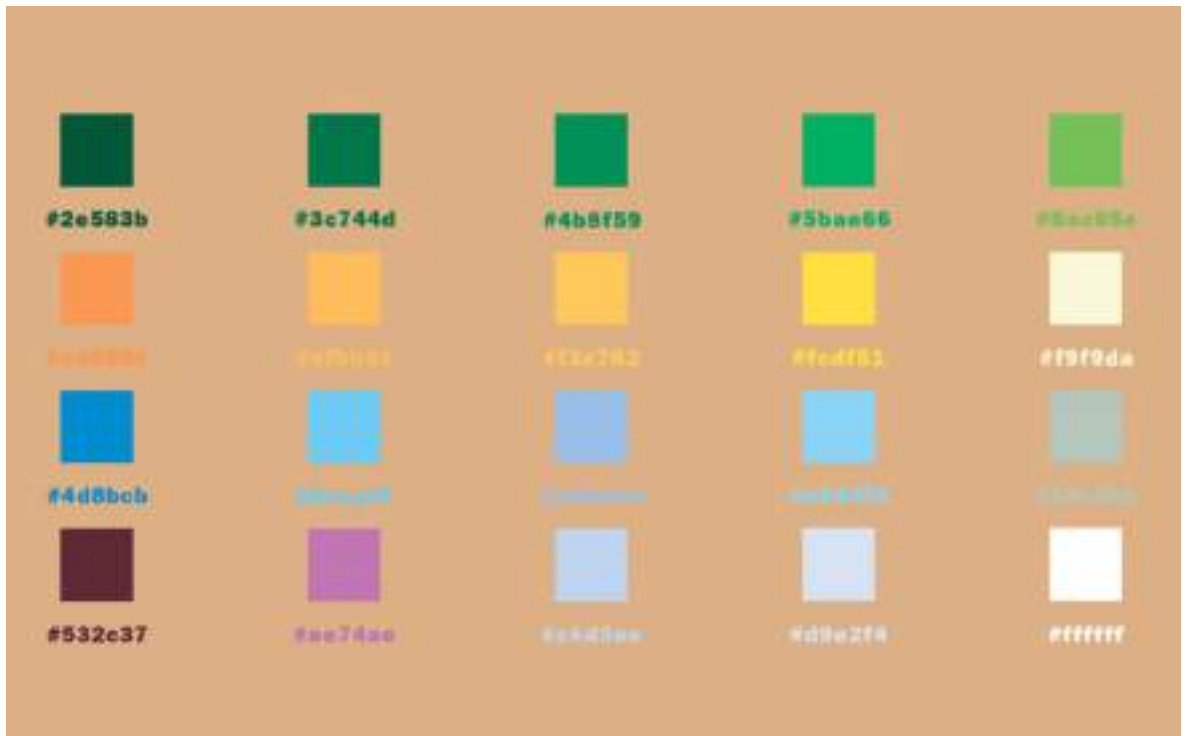


Рис. 2.10. Приклад основних та додаткових кольорів настільної гри «Пори року»



Рис. 2.11. Ілюстрація місяців року



Рис. 2.12. Поле настільної гри «Пори року»



Рис. 2.13. Картки та підкладка під картки до настільної гри «Пори року»



Рис. 2.14. Картки з місяцями року: осінь і зима настільної гри «Пори року»

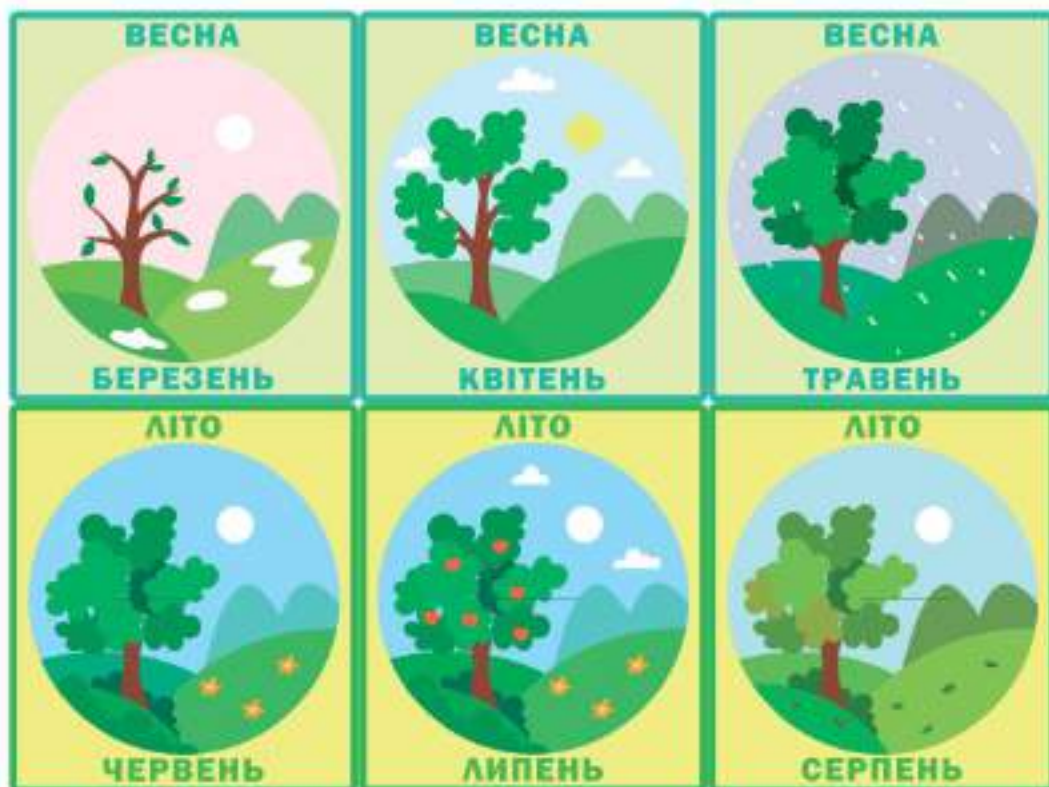


Рис. 2.15. Картки з місяцями року: весна і літо настільної гри «Пори року»

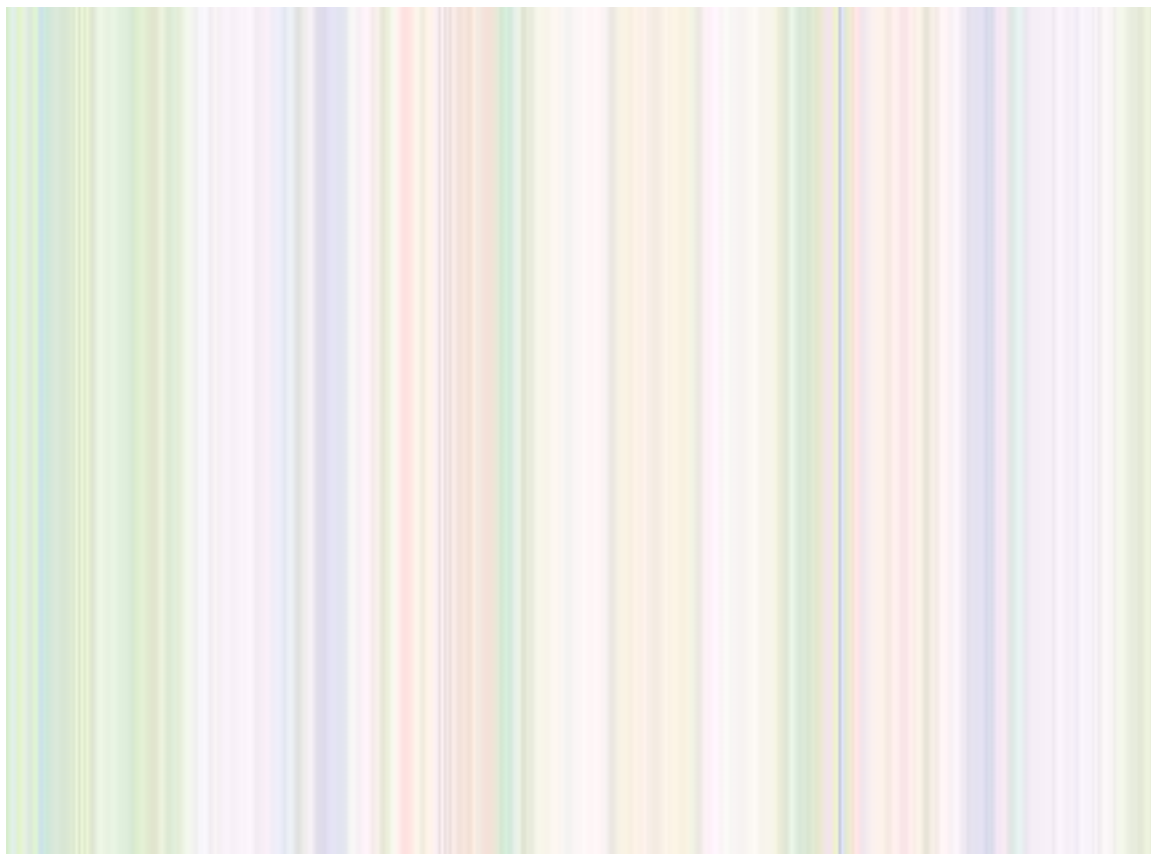


Рис. 2.16. Підкладка для карток з місяцями року гри «Пори року»



Рис. 2.17. Розробка коробки для настільної гри «Пори року»

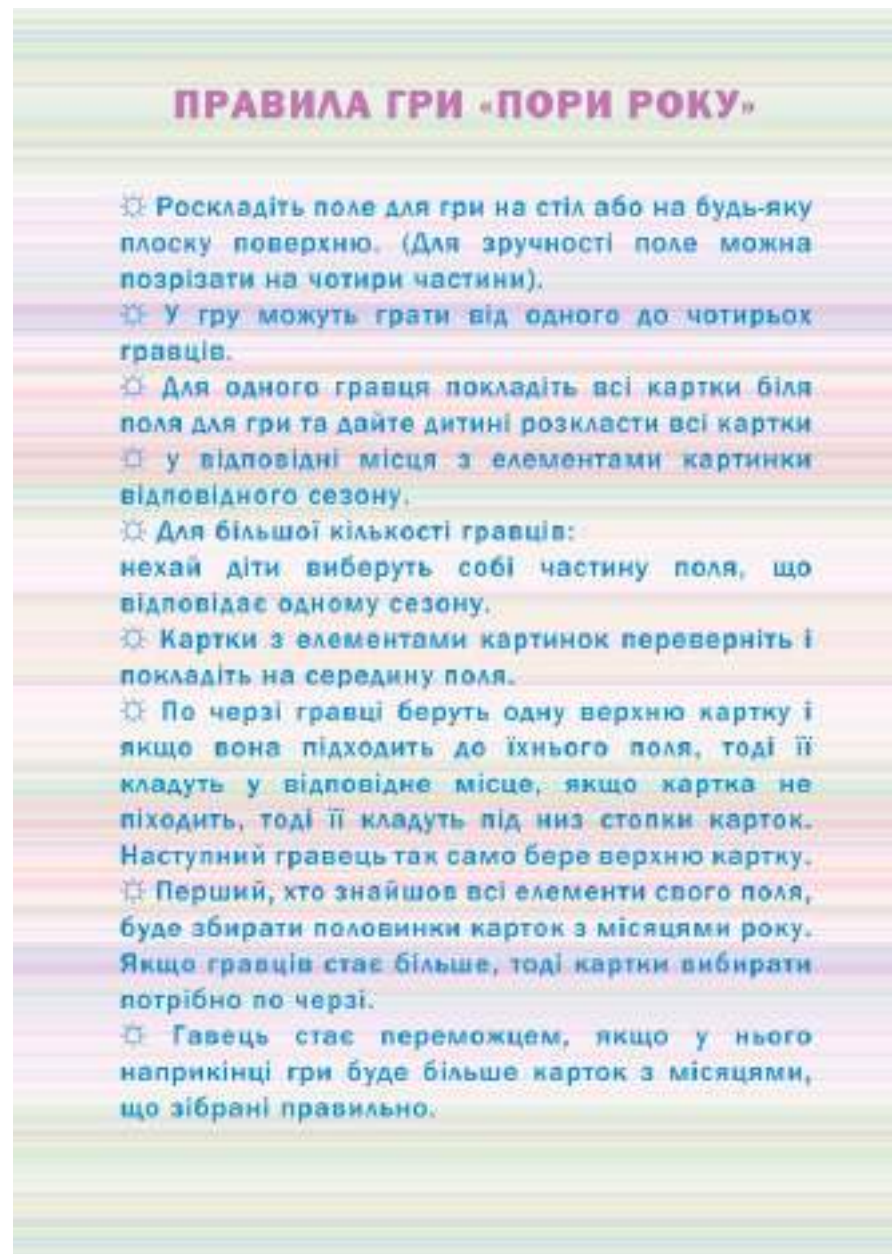


Рис. 2.19. Правила настільної гри «Пори року»