

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ  
Кафедра дизайну

Курсова робота на тему:  
**«РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «УНІВЕРЛЕНД»**

Виконав:  
студент групи ДЗ-23о  
Вадим МАЦКО  
Перевірив:  
Старший викладач  
кафедри дизайну  
Валерій БУЛАТОВ

Оцінка:  
Національна шкала:  
Кількість балів:  
ЄКТС:

## ЗМІСТ

<b>АНОТАЦІЯ</b> .....	3
<b>ВСТУП</b> .....	5
<b>РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР</b> .....	6
1.1 Класифікація та види настільних ігор .....	6
1.2 Історія настільних ігор.....	9
<b>РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ НАСТОЛЬНИХ ІГОР</b> .....	21
2.1 Концепції та ідея дизайну розробки настільної гри.....	21
2.2 Аналіз аналогів настільної гри «Універленд» .....	21
2.3 Формування ідеї гри «Універленд» на основі аналізу аналогів .....	20
<b>РОЗДІЛ 3. ПРОЕКТУВАННЯ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ</b> .....	21
3.1 Дизайн-розробка та опис настільної гри .....	21
3.2 Колір та типографіка гри.....	21
3.3 Робота над макетом та друк .....	22
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	24
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	25
<b>ДОДАТКИ</b> .....	26
<b>ДОДАТОК А</b> .....	26
<b>ДОДАТОК Б</b> .....	33

## АНОТАЦІЯ

У курсовому проєкті розглянуто процес розробки настільної гри "Універлед", орієнтованої на студентське середовище. Гра створена з метою поєднання розважального та навчального компонентів, сприяє командній взаємодії, розвитку критичного мислення та знайомству гравців зі специфікою студентського життя.

Проєкт охоплює аналіз цільової аудиторії, обґрунтування ігрової механіки, етапи розробки, дизайн ігрового поля та компонентів, а також методику тестування гри в умовах освітнього середовища. Особливу увагу приділено адаптації гри під локальний контекст, що сприяє формуванню внутрішньої ідентичності студентської спільноти.

Результатом дослідження стало створення прототипу гри, який може бути використаний у навчально-виховній діяльності, під час заходів знайомства з університетом, тимблдінгів та дозвілля студентів.

**Ключові слова:** настільна гра, графічний дизайн, університет, спілкування, розваги.

## ABSTRACT

The course project explores the process of developing the board game «*UniverLand*», focused on the student environment. The game was created to combine entertainment and educational components, promote team interaction, develop critical thinking and familiarize players with the specifics of student life.

The project includes an analysis of the target audience, justification of the game mechanics, development stages, design of the game board and components, as well as the methodology for testing the game within an educational environment. Special attention is given to adapting the game to the local context of the University, which helps shape the internal identity of the student community.

The result of the study was the creation of a game prototype that can be used in educational activities, during university entrance events, team building and student leisure.

**Keywords:** board game, graphic design, university, communication, entertainment.

## ВСТУП

Даний курсовий проект представляє розробку настільної гри для спілкування між людьми, розвагою та отримання більшої інформації про навчальний заклад та освіти студентів.

Настільні ігри дозволяють краще застосовувати комунікативне спілкування між незнайомими людьми, сприяє роботі у команді та відповідає естетичним вимогам візуального сприйняття інформації у настільних іграх [1].

Актуальність теми дослідження. Полягає в зацікавленості проводити час в живому спілкуванні людей, використовуючи настільні ігри [2-5]. Цьому сприяє ситуація що склалася останніми роками в Україні. Це локдаун під час пандемії Covid-19 та повномасштабної війни Росії. Люди почали проводити більше часу вдома і це дає можливість спілкуванню у «живому» форматі дозвілля.

**Мета дослідження.** Розробка настільної гри, оформлення настільної гри, візуалізація, де відображається основна тема та її концепція.

**Об'єкт дослідження.** Процес створення ігрового продукту як засобу неформального навчання та комунікації.

**Предмет дослідження.** Створення та розробка настільної гри як дизайн проекту, що орієнтований на спілкування молоді розваги, комунікацій, отримання нової інформації.

### **Завдання дослідження:**

- Проаналізувати роль настільних ігор у сучасному освітньому середовищі;
- Вивчити потреби та інтереси цільової аудиторії;
- Розробити концепцію гри, ігрове поле, правила та супровідні матеріали;
- Провести тестування гри з метою виявлення ефективності та цікавості.

## РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР

### 1.1 Класифікація та види настільних ігор

Класифікація настільних ігор залежить від багатьох характеристик, таких як механіка взаємодії, кількість гравців, сюжет, мета самої гри, стилістика і т.п. [6].

Серед настільних ігор виділяють такі різновиди:

1. Класичні настільні ігри – ігри перевірені часом, що ніколи не втратять популярності. Вони мають багатовікову історію та велику базу шанувальників. Правила класичних ігор відшліфовані протягом багатьох століть і налічують десятки варіацій по всьому світу. Приклади класики: «Шахи», «Доміно», «Шашки», «Лото», «Го», «Бридж».

2. Інтелектуальні настільні ігри – ігри що розважають і напружують мозок. Є корисним різновидом настільних ігор для усіх вікових категорій адже можуть розвивати навички мислення у різних напрямках: як гуманітарні так і математичні. Приклади інтелектуальних ігор: «Скрабл», «Колір код», «Квіз».

3. Логічні настільні ігри (головоломки) – різноманітні за рівнем своєї складності ігри, в яких в гравця є чітко поставлена задача і час на її вирішення. Приклади головоломок: «П'ятнашки», «Кубик Рубіка», «Джунгли: ховай та шукай», «Золото гнома».

4. Навчальні та розвиваючі настільні ігри – ігри, які переважно призначені дітям і розвитку їх навичок. В залежності від своєї складності і призначення до певної вікової категорії, такі настільні ігри навчають дітей пізнавати світ, розвивати моторику, мовленнєві та інтелектуальні навички. Також прикладом таких ігор є спрощені версії класичних ігор для дорослих. Приклади розвиваючих ігор: «Активіті для Дітей», «Звіролітери», «Вишивання без голки», «Доббль», «Вперед, за горіхами».

5. Ходилки (бродилки) – мабуть найпростіші за своїми правилами і логікою ігри, що складаються з базового набору компонентів (гравального поля з шляхом та гравальних фішок). Метою таких ігор є досягнення фінішу найпершим, але є і

більш складні версії, де гравець на своєму шляху має виконувати певні завдання. Приклади “бродилок”: «Монополія» та серія найпростіших дитячих ігор.

6. Азартні настільні ігри – законний замітник казино та гральних клубів. Ігри, успіх в яких залежить переважно від удачі або випадку. В азартних настільних іграх використовуються елементи реальних азартних розваг (карти, фішки, жетони) і формуються ситуації, що визивають в гравців здоровий азарт та відчуття ризику. Але головною відмінністю таких ігор від казино є в тому що гравець не розориться, граючи в них. Приклади азартних настільних ігор: «Блекджек», «Вибухові кошенята».

7. Психологічні настільні ігри – ігри, розраховані на випробування психологічних здібностей переважно в кримінальному сюжеті для вирішення складних загадок. Зазвичай в психологічних іграх учасники діляться на два табори, що діють один проти одного, намагаючись заплутати противника. Психологічні ігри навчають комунікації в команді, вміння доносити власну думку і розвивають увагу та довіру. Приклади психологічних ігор: «Мафія», «Сірий Кардинал».

8. Економічні настільні ігри – ігри, що базуються на розвитку в гравцеві навичок поводження з бюджетом, вчать основним правилам економіки. Економічні настільні ігри можуть мати різні сюжети та історію, але гравець однаково починає в них з нуля і намагається вести свій бізнес максимально вигідно. Приклади економічних настільних ігор: «Монополія», «Менеджер», «Супер Фермер», «Великий бізнес», «7 чудес», «Колонізатори».

9. Пригодницькі настільні ігри – це ігри, метою яких є занурення гравця в обраний сюжет, залучення його в різноманітні ситуації. Пригодницькі ігри різняться своєю історією та механікою але є по-однаковому захопливими та довготривалими іграми, що затягують. Приклади пригодницьких ігор: «Володар Перстнів: Пригоди в Середзем'ї», «Зона: Таємниці Чорнобиля», «Загублені руїни Арнаку».

10. Спортивні настільні ігри – ігри, що будуть цікаві різним віковим категоріям. Вони допомагають відпочити від психологічного та інтелектуального

навантаження, розвивають рухливість, тактичне мислення та спритність. Приклади спортивних настільних ігор: «Настільний теніс», «Настільний футбол», «Настільний хокей», «Шафлборд».

11. Стратегічні настільні ігри – це настільні ігри, що розвивають стратегічне мислення, навчають аналізувати та діяти заради результату. В стратегічних іграх удача не грає провідної ролі, а гравцям потрібно більше часу на обдумування своїх ходів. Приклади стратегій: «Цивілізація», «Брас: Бірмінгем», «Колонізатори: мореплавці», «Коса», «Наше море».

12. Рухливі настільні ігри – вид настільних ігор що є ідеальними для вечірок. Вони додають активності, розвивають комунікацію та дозволяють навіть зблизитись у незвичних ситуаціях. Приклади рухливих ігор: «Твістер», «Крокодил», «Різнокольорові кільця».

13. Карткові настільні ігри – настільні ігри, що складаються з колоди спеціальних карт. Вони можуть поєднувати в собі декілька категорій і розвивати різні навички. Для карткових ігор не потрібне ігрове поле і учасники роблять свої ходи «з рук в руки». Приклади карткових ігор: «Уно», «Еліас», «Манчкін», «Дурень».

14. Дорожні настільні ігри – вид настільних ігор, які зручно взяти з собою у дорогу. Це можуть бути як зменшені копії існуючих, так і індивідуально створені видання, що можуть містити в собі характеристики декількох категорій настільних ігор. Вони компактні і прості, достатньо цікаві щоб зацікавити групу людей на певний проміжок часу, наприклад в дорозі. Приклади дорожніх настільних ігор: «Ханамікоджі», «Монополія: дорожня версія», «Вечірка мопсів», «The Mind», «Квакнуті музики».

15. Трансформаційні настільні ігри – недавно виниклі настільні ігри, що є новим інструментом взаємодії з психікою людини, визнані як безпечний, малотравматичний та водночас ефективний інструмент для вирішення особистих проблем учасників. Вони спрямовані на знаходження оптимальних рішень та подолання особистісних криз і труднощів. Особливістю цих ігор є індивідуальний підхід до кожного учасника та акцент на особистий прогрес, а не

на перемогу над іншими. Запити, що виникають під час гри, пов'язані з особистими виборами, такими як сімейне життя, робота, зміни місця проживання та інші аспекти життя. Приклади трансформаційних ігор: «Трансформація», «Саторі», «Cash Flow».

## 1.2 Історія настільних ігор

Настільні ігри мають давню і багату історію, що охоплює тисячоліття та різні культури [5]. Вони з'явилися задовго до сучасних цифрових розваг і відігравали важливу роль у суспільному, ритуальному та освітньому житті. **Сенет** (Єгипет, бл. 3500 р. до н.е.) Рис.1.2.1. Сенет вважається однією з найстаріших відомих настільних ігор. Її зображення знайдені в гробницях єгипетських фараонів, зокрема в гробниці Тутанхамона. Дошка була розділена на квадрати з лічильниками. Гравці кидатимуть палиці, а не кістки. Гра мала не лише розважальний, але й релігійний характер, символізуючи подорож душі в загробному світі.



Рис.1.2.1 Сенет

Софокл стверджував, що Паламедес винайшов кості приблизно в 1400 р. до н.е., і, звичайно ж, **кубічні камені та глиняні кісточки** Рис.1.2.2 були знайдені в цей період з цифрами на них. По правді кажучи, кісточки були винайдені незалежно одна від одної багатьма стародавніми культурами по всьому світу - і задовго до цього.



Рис.1.2.2 Кубічні камені та глиняні кісточки

**Королівська гра Уру** (Месопотамія, бл. 2600 р. до н.е.) Рис.1.2.3 Ця гра, також відома як "Гра двадцяти квадратів", була популярною в Месопотамії. Археологи виявили кілька її екземплярів у гробницях міста Ур. Гра поє.нувала елементи стратегії та випадковості, використовуючи кісточки для визначення ходів.



Рис.1.2.3 Королівська гра Уру

*Нарди* Рис.1.2.4 зародилися в древній Персії більше 5000 років тому.



Рис.1.2.4 *Нарди*

*Чатуранга* (Індія, бл. VI ст. н.е.) Рис.1.2.5. Чатуранга вважається попередницею сучасних шахів. Гра відображала структуру індійської армії, включаючи піхоту, кавалерію, слонів і колісниці. Вона поширилася в Персію як шатрандж, а згодом у Європу, трансформувались у сучасні шахи.



Рис.1.2.5 *Чатуранга*

Античність і середньовіччя: стратегія та розваги *Лудус* Рис.1.2.6 латрункулум (Стародавній Рим) Ця стратегічна гра, назва якої перекладається як "Гра найманців", була популярною серед римських легіонерів. Вона нагадувала сучасні шашки і вимагала тактичного мислення.



Рис.1.2.6 *Лудус*

Вікінги грали в *хнефатафл* (Скандинавія) Рис.1.2.7, асиметричну гру, де один гравець захищав короля, а інший атакував. Ця гра була поширена в Скандинавії та Британських островах.



Рис.1.2.7 *Хнефатафл*

У XVII–XIX століттях настільні ігри стали популярними серед широких верств населення. З'явилися освітні ігри, які вчили географії, моралі та історії. Наприклад, у 1843 році була створена гра "*The Mansion of Happiness*" Рис.1.2.8, яка вважалася попередницею "Монополії".

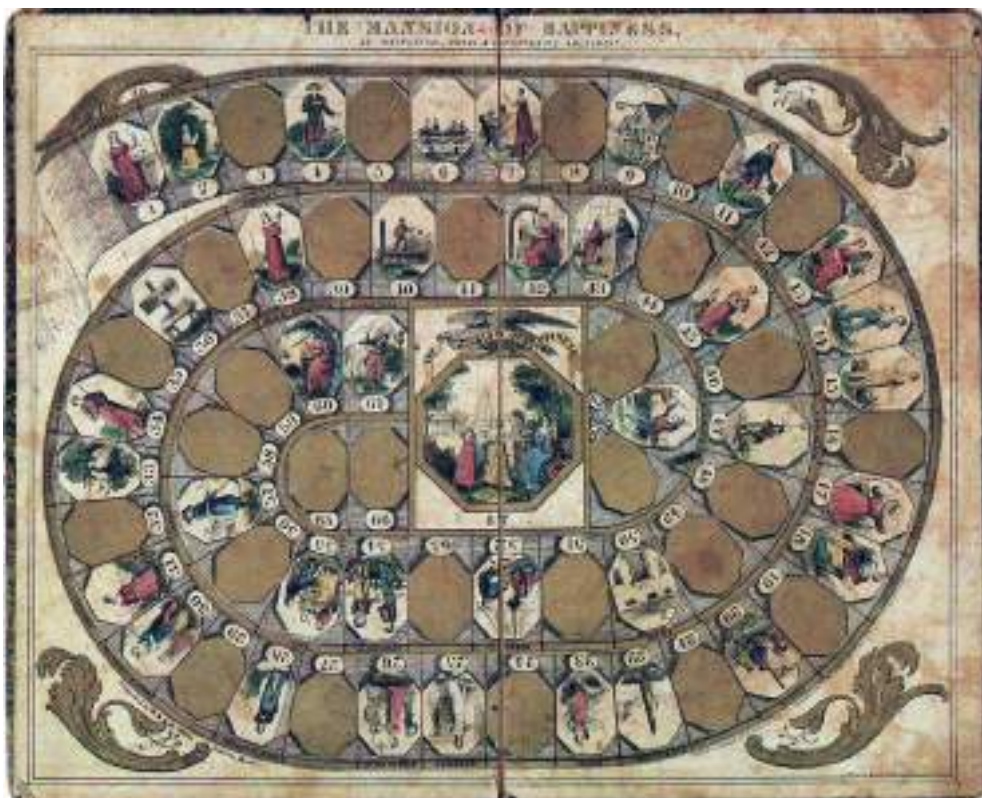


Рис.1.2.8 *The Mansion of Happiness*

XX століття: епоха інновацій. Монополія (1903) Спочатку створена Елізабет Мегі як "**The Landlord's Game**" Рис.1.2.9 для демонстрації негативних аспектів монополій, гра була перероблена і випущена компанією Parker Brothers у 1935 році як "Монополія". Вона стала символом капіталістичних настільних ігор. **Dungeons & Dragons** (1974) Рис.1.2.10 розроблена Гері Гайгаксом і Дейвом Арнесоном, ця гра започаткувала жанр рольових настільних ігор. Вона поєднувала елементи фентезі, стратегічного мислення та колективного сторітелінгу, вплинувши на розвиток сучасних ігор і культури загалом.



Рис.1.2.9 *The Landlord's Game*



Рис.1.2.10 *Dungeons & Dragons*

З кінця 1990-х років настільні ігри переживають новий розквіт. Поширюються "євроігри", такі як "*Catan*" Рис.1.2.11, "*Ticket to Ride*" Рис.1.2.12, які акцентують увагу на стратегії та взаємодії між гравцями. Розвиваються кооперативні, сюжетні ігри, що задовольняють різноманітні інтереси гравців.



Рис.1.2.11 *Catan*



Рис.1.2.12 *Ticket to Ride*

Історія настільних ігор демонструє їхню здатність адаптуватися до змін у суспільстві, зберігаючи при цьому свою сутність як засобу розваги, навчання та соціальної взаємодії. Від стародавніх ритуалів до сучасних стратегічних баталій, настільні ігри залишаються невід'ємною частиною людської культури.

## **РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ НАСТОЛЬНИХ ІГОР**

### **2.1 Концепція та ідея дизайну розробки настільної гри**

Створення настільної гри - це процес, який починається від ідеї і закінчує готовою гральною дошкою [7].

1. Ідея та концепція: все починається з ідеї. Продумати тип гри, який цікавить, чи то стратегія, карткова гра, настільна рольова гра чи щось інше. Задати питання: Яка тема гри? Які механіки будуть використовуватися? Що робить гру унікальною?

2. Проектування: визначити правила гри, створити прототип і протестувати його. Це важливий етап, де визначається, що працює, а що слід змінити. Подумати про взаємодію гравців, тривалість гри та складність. Гра це - ключовий момент для успіху будь-якої настільної гри.

3. Розробка компонентів: визначити, які компоненти вам знадобляться: гральна дошка, картки, фішки, кубики та інші елементи. Створити прототип кожного компонента і продумайте їх дизайн. Застосувати графічні програми або навіть ручні навички малювання.

4. Тестування: провести тестування серед друзів чи родини. І отримані відгуки допоможуть вдосконалити гру та внести необхідні зміни. Треба звернути увагу на розвагу та взаємодію гравців.

5. Дизайн та ілюстрації: пропрацювати над дизайном та ілюстраціями для гри. Розробити привабливий зовнішній вигляд, який може зробити ваш продукт більш привабливим для потенційних гравців.

6. Виробництво: визначити спосіб виробництва своєї гри. Вирішити, скільки копій виготовити.

7. Маркетинг та поширення: створити стратегію маркетингу для гри. Використання соціальних мереж, участь у ігрових виставках та огляд від блогерів.

8. Зворотний зв'язок та вдосконалення: після того, як ваша гра вийшла, треба прислухатись відгуки гравців. Щоб в подальшому вдосконалити гру.

## 2.2 Аналіз аналогів гри «Універленд»

Аналогами гри «Універленд» є наступні ігри, які проаналізуємо

### 1. «Як я цього не знав?» Ukraine Edition (Gamesly) Рис.2.2.1

Це українська Освітньо-розважальна вікторина, що поєднує інтелектуальні запитання з гумором. Гра акцентує увагу на нестандартному мисленні та знаннях про Україну.

Плюси: локалізована, весела, сприяє спілкуванню та пізнанню нових фактів.

Мінуси: не має сюжетної лінії чи розвитку персонажа, немає відображення структури студентського життя.



Рис.2.2.1 Як я цього не знав?

### 2. *College-Oopoly* Рис.2.2.2

Американська гра, натхненна Монополією, але в контексті навчання в коледжі. Гравці купують у кампусі, платять за житло, стипендії та борги.

Плюси: моделює фінансову сторону студентського життя, має знайомі механіки.

Мінуси: занадто абстрактна, орієнтована на економіку, мало соціальних ситуацій або особистісного розвитку.

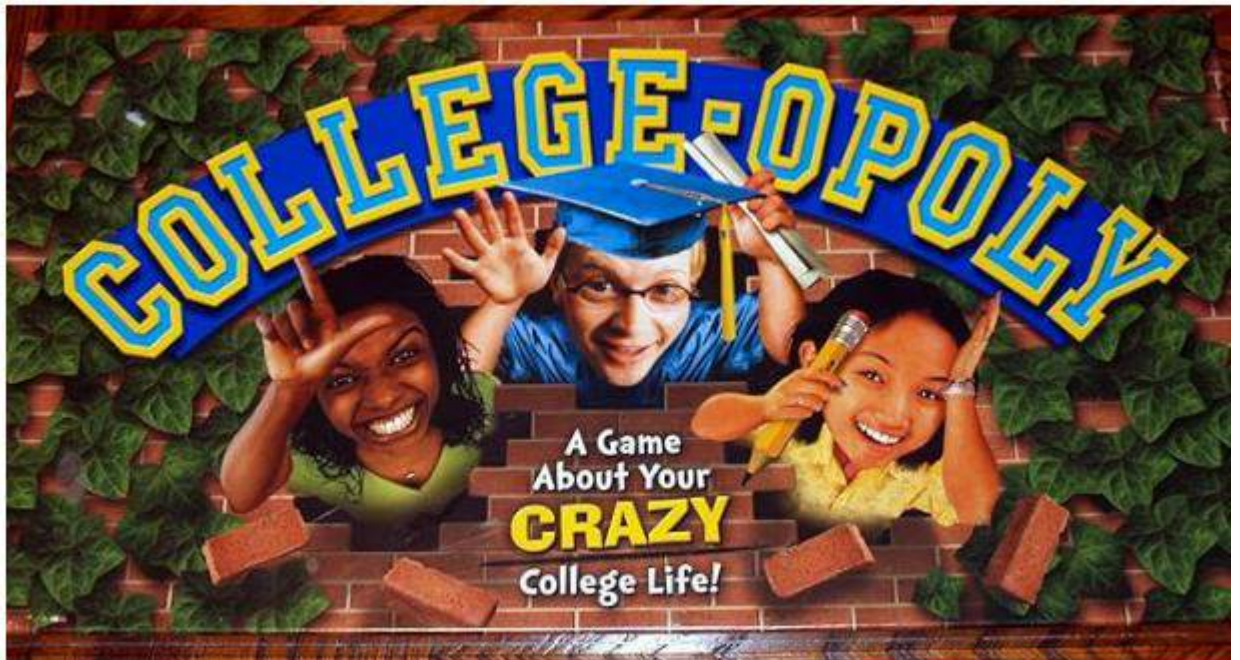


Рис.2.2.2 *College-Opoly*

### 3. *Academic Life Board Game* Рис.2.2.3

Гра, створена для симуляції навчального процесу в університеті, включає вибір предметів, викладачів, здачу іспитів. Може використовуватись у педагогічній діяльності.

Плюси: освітня функція, імітація реального навчального процесу.

Мінуси: складні правила, слабкий візуальний дизайн, не розрахована на розвагу.



Рис.2.2.3 *Academic Life*

#### 4. *The Game of Life* Рис.2.2.4

Класична настільна гра про життєвий шлях: освіта, робота, сім'я, фінанси.  
Має безліч варіантів і релізів.

Плюси: популярна, яскрава графіка та динаміка.

Мінуси: занадто загальна.

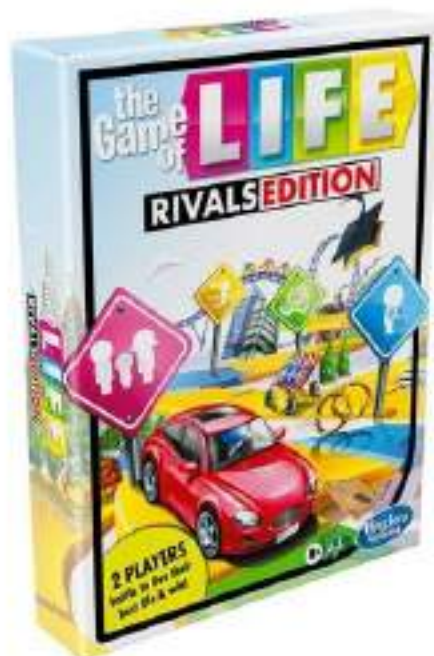


Рис.2.2.4 *Game of Life*

## 2.3 Формування ідеї гри “Універленд” на основі аналізу аналогів

Після вивчення аналогічних настільних ігор було виявлено, що жодна з них не поєднує всі ключові елементи, необхідні для створення гри, максимально наближеної до українських реалій студентського життя. Тому основою для гри "Універленд" стали найкращі ідеї з проаналізованих ігор, адаптовані до локального контексту.

Що було запозичено:

Від “*Як я цього не знав?*”:

- використання гумористичних, провокаційних, але освітніх карток із завданнями, які стимулюють комунікацію між гравцями;
- локалізація – мова, сленг, теми, знайомі українському студенту.

Від *College-Oopoly*:

- ідея проходження певного маршруту з “локаціями” навчального закладу: гуртожиток, деканат, бібліотека, студентська рада тощо;
- економічна модель: гравці можуть заробляти, втрачати “студентські бали” або стипендію.

Від *Academic Life Board Game*:

- сценарії, пов’язані з навчальним процесом: контрольні, заліки, викладачі, конфлікти, групові проєкти;
- система балів/оцінювання як частина ігрової механіки.

Від *The Game of Life*:

- сюжетність і певний життєвий шлях: від вступу до інституту — до завершення навчання та випуску;
- різні варіанти розвитку подій на основі рішень гравця.

Концепція гри "Універленд" базується на моделюванні студентського життя в ігровій формі. Дизайн гри має відображати атмосферу навчального закладу студентів. Водночас візуальна частина повинна залишатися зрозумілою, привабливою та такою, що сприяє легкому сприйняттю правил і механік гри.

## **РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТУВАННЯ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ «УНІВЕРЛЕНД»**

### **3.1 Дизайн-розробка та опис настільної гри**

Під час проектування гри «Універленд» було створене ігрове поле у формі умовної карти Університету Додаток А, Рис А.2. Гравці переміщуються на полі по поділеному на тридцять чистин шляху, фішками, виконують завдання з карток (ситуаційні, пізнавальні, і з завданнями).

Розробка компонентів. До складу гри входять: ігрове поле, кубик, 6 фішок, набір карток (60 шт.): "Ситуація"(жовті картки -12 шт.), "Завдання"(сині картки - 24 шт.), "Пізнавальні"(зелені картки - 24 шт.) Додаток А, Рис А.3-4, буклет з правилами гри.

Основна ідея гри «Універленд» полягає у правильних відповідях гравців на питання, відповіді на які можна знайти в буклеті Додаток А, Рис А.5-6 у «Відповіді». Загальний процес гри передбачає від двох до шести гравців, які по черзі кидають кубик. Кожен гравець відповідає на питання з карток, які отримав на початку гри і при правильній відповіді робить наступний крок на ту кількість кроків, що випала на кубіку. Переможе у грі той, хто перший дійде до фінішу.

### **3.2 Колір та типографіка гри**

Колір важливий у дизайні настільної гри, оскільки колір впливає на сприйняття гравців та додає емоційності, створює атмосферу студентської гри. Колір визначає стиль та допомагає відокремлювати один елемент гри від іншого [8]. Наприклад в грі «Універленд» картки для гри мають три види кольору, що дозволяє ідентифікувати їх за правилами гри.

Для розробки гри «Універленд» Додаток А, Рис А.1 були підібрані наступні кольорові гами: синій, зелений, жовтий, світло-блакитний, червоний та помаранчевий. Синій колір асоціюється зі стабільністю та довірою. Жовтий колір додає яскравості та оптимізму, енергії. Зелений допомагає зосередитись та надає відчуття спокою, помаранчевий створює відчуття теплоти, затишку, радості та

веселоців червоний викликає увагу та збудження, схвильованість, спонукання до дій. Світло-блакитний асоціюється з урівноваженістю, довірою та надією і безтурботністю. Поєднання цих кольорів створює відчуття балансу в грі.

На пакуванні Додаток А, Рис А.6-7, полі гри Додаток А, Рис А.2, на титульному листі буклету Додаток А, Рис А.5 та зворотній стороні карток Додаток А, Рис А.3 назва гри - логотип «Універленд» виконана масивним рубленим шрифтом Skramp Cug із м'яко округленими кутами. Така типографіка створює цілісну основну текстову частину шрифту легко читається й добре масштабується, що дозволяє ефективно використовувати його у логотипі у різних форматах. Другий шрифт Magirol, використовується у пакуванні, буклеті, Додаток А, Рис А.5-6 опису гри, та завданнях і відповідях і на картках трьох кольорів. Шрифт Magirol виконаний у сучасному негротескному стилі що додає комфортну читабельність. Правильно підібрані шрифти передбачають легке візуальне сприйняття [9].

### **3.3 Робота над макетом та друк**

При створенні гри «Універленд» для проектування використовувалася програма Adobe Illustrator яка підходить для розробки візуалізації гри та якісного друку. Основний етап розробки це візуалізація пошукових ескізів. На цьому етапі можна виявити проблеми з неузгодженням елементів у дизайні. Вдале розміщення назви, логотипу дає гарне сприйняття та привабливий зовнішній вигляд гри. Використання гармонійно поєднаних кольорів, шрифтів робить дизайн гри фірмовим та впізнаним.

Для створення макету гри було розроблено: поле-шлях з 30 клітинками трьох кольорів для ходів гравців, та розміщено для тематичної візуалізації фігури студентів, будівлю університету, та стилізовані дерева та кущі. Розмір поля по вертикалі 510 mm та по горизонталі 510 mm. Ігрові картки для гри спроектовані з завданнями та питанням на одній стороні трьох категорій «Ситуація» жовтого кольору в кількості 12 штук, «Пізнавальні» зеленого кольору в кількості 24

штуки, «Завдання» синього кольору в кількості 24 штуки, та зворотній стороні з логотипом гри «Універленд». Кількість карток 60 штук розміром по вертикалі 65 mm та по горизонталі 90 mm і розміщені на форматі А3.

Кольорова гама для карток застосована в загальній кольоровій палітрі що і в ігровому полі, синій (C=86 M=49 Y=2 K=0), жовтий (C=0 M=24 Y=73 K=0), зелений (R=90 G=188 B=27).

Невід'ємною частиною гри є буклет з правилами гри та відповідями на завдання карток гри «Універленд». Формат буклету А5 формату у кількості вісім.

Перша сторінка макету буклету має назву гри в фірмових кольорах. На другій сторінці надрукований текст з правилами гри. На наступних сторінках питання з відповідями для карток гри трьох категорій.

Після цього починається робота над пакуванням гри [10]. На зовнішній стороні коробки розміщується назва гри «Універленд» та тематичні малюнки стилізовані студенти. Коробка надрукована на А3 форматі з 2-х частин, яка потім складається. На нижній частині розташована інформація про настільну гру: назва гри, опис гри, вік, та кількість гравців.

Друк гри включає в себе визначення формату та кольорової гама які використовуються поля та виліт конвертації тексту. Для друку гри створена роздільна здатність 300 dpi та кольорова модель СМУК, що відповідає друкарським стандартам.

Файли експортуються у форматі для друку PDF та TIFF, проходять заключну перевірку згідно вимогам друку: розміри по шаблону, правильне розташування елементів, відповідність кольоровій палітрі, відступи та зони обрізки.

## ВИСНОВКИ

У результаті виконаного курсового проєкту було створено настільну гру «Універленд» Додаток Б, Рис. Б.1 . В процесі розробки настільної гри було пройдено повний цикл створення авторського ігрового продукту — від ідеї до реалізації.

У теоретичній частині курсового проєкту було досліджено історію настільних ігор, їх роль в освіті, а також проаналізовано існуючі аналоги, ми визначили потребу в адаптованій, локалізованій грі, яка відображає студентське життя саме в українському гуманітарному контексті.

Це дозволило сформувати унікальність ідеї гри «Універленд». Гра має освітню, адаптаційну та розважальну функцію. Вона дозволяє гравцям в ігровій формі зануритися в повсякденні виклики, з якими стикається студент, водночас формуючи позитивне ставлення до навчального процесу та життя в університеті. Її можна ефективно використовувати як для інтеграції першокурсників, так і як інструмент комунікації на студентських заходах.

Проєкт дав можливість поглибити знання з проєктування ігор, дизайну ілюстрацій, принципів гейміфікації, а також навичок аналізу та комунікації.

Таким чином, розроблена гра «Універленд» є унікальним і сучасним засобом комунікації, навчання та згуртування студентської спільноти.

Таким чином, поставлені в роботі завдання були повністю досягнуті. Створена гра є прикладом інтеграції дизайну, освіти та ігрового підходу. Надалі гра має потенціал до вдосконалення та масштабування, зокрема у вигляді онлайн-версії або розширеної друкованої серії.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Користь від настільних ігор: ТОП-10 можливостей покращити життя,  
URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/koryst-vid-nastilnykh-ihor-top-10-mozhlyvostei-pokrashchyty-zhyttia.html> (дата звернення 10.05.2025)
2. Габрель Т. М Мільчевич С. І. Настільні ігри в освіті та творчості дизайнера,  
URL: [https://www.researchgate.net/profile/Taras-Habrel/publication/338037415\\_Board\\_games\\_in\\_designer\\_education\\_and\\_creativity/links/5dfb33f392851c8364884d94/Board-games-in-designer-education-and-creativity.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Taras-Habrel/publication/338037415_Board_games_in_designer_education_and_creativity/links/5dfb33f392851c8364884d94/Board-games-in-designer-education-and-creativity.pdf)  
(дата звернення 10.05.2025)
3. Дизайн настільних ігор: Візуальна магія, що оживляє гру,  
URL: <https://topnastolka.com.ua/mysteczstvo-ta-dyzajn-u-nastilinyh-igrah-yak-vizualini-aspekty-vplyvayuti-na-spryjnyattya-gry/> (дата звернення 10.05.2025)
4. Людвиченко В. О. Роль дизайну у створенні настільних ігор // Міжнародна н-п. конференція «Дизайн у просторі новітніх технологій» К., 2024. С. 59–60.
5. Найдавніші настільні ігри  
URL: <https://lordofboards.com.ua/samye-drevnie-nastolnye-igry/>  
(дата звернення 14.05.2025)
6. Які Бувають Настільні Ігри - Краща Класифікація (2021),  
URL: [https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/183\\_yaki-buvayut-nastilni-ihry.html](https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/183_yaki-buvayut-nastilni-ihry.html)  
(дата звернення 14.05.2025)
7. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція,  
URL: <https://suspilne.media/culture/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/> (дата звернення 14.05.2025)
8. In Color Balance, URL: <https://color.romanuke.com/> (дата звернення 15.05.2025)
9. Романько С. Шрифт як один з інструментів візуальних комунікацій у графічному дизайні. Гуманітарний Вісник ЗДІАК. 2019. С. 143–145.
10. Удріс Н. С. Упаковка: засіб справити враження. Упаковка. Київ: ДП "Експрес-Поліграф" 2012. № 3. С. 67–70.

ДОДАТКИ  
ДОДАТОК А



Рис. А.1 Кольорова палітра



Рис. А.2 Поле для гри

Новий три основні прагненні, чому студенти заповнюють цей лист?	Новий 3 предмети, які можуть викладатися на будь-якому факультеті?	Які події традиційно спокійними студентами 17 листопада?	Який закон в Україні регулює виступ скажу?	Що таке "запитання на роздумі"?	Скільки основних питань є в цьому тесті?	Що означає "дисципліна за вільним вибором"?
1	2	31	32	3	12	19
Новий студентський новосі, яка подія є найцікавішою? ("запитання")	Скільки пор зазначено у темі "Студентський лист"?	Пояснити термін "вільний вибір" у студентському листі.	Новий крайній, що є надвором за кількості Нобелівської премії в Україні в області науки?	Який найбільший український університет в Україні?	Новий "запитання на роздумі" про вільний вибір?	Новий "запитання на роздумі" про вільний вибір?
3	4	5	23	6	13	20
Новий 3 речі, які обов'язково будуть в наборі на спеціальність?	Новий три типи студентських проєктів або завдань.	Скільки буде 30 кредитів ЄCTS у програмі навчання?	Який мовний бар'єр є найбільшим для українських університетів?	Що таке "запитання на роздумі"?	Що таке "запитання на роздумі"?	Що таке "запитання на роздумі"?
6	7	8	24	7	14	21
Новий 3 "нефти" про студентський лист.	Що можна знайти на сторінці студентського листу? Новий 2 з 5 речей.	Новий 3 слова, які студент не може чути від викладача.	Скільки основних питань є в цьому тесті?	Що таке "запитання на роздумі"?	Новий три "запитання на роздумі" про вільний вибір?	Які слова в українській мові найбільше подобаються українцям?
9	10	11	1	8	15	22
Новий 5 речей, які завжди є в наборі студента.	Новий 3 речі, які дозволяють вивчатися під час навчання.	Новий 3 страви, якими варто заповнити тарілку.	Що таке "запитання на роздумі"?	Новий "запитання на роздумі" про вільний вибір?	Який закон в Україні регулює виступ скажу?	Що означає "дисципліна за вільним вибором"?
12	13	14	2	9	16	23
Новий 3 теми, які обговорюються в університеті.	Скільки викладень у вільному виборі?	Новий 3 "нефти" студента, які обговорюються в університеті.	Новий "запитання на роздумі" про вільний вибір?	Що таке "запитання на роздумі"?	Що таке "запитання на роздумі"?	Що означає "дисципліна за вільним вибором"?
15	16	17	3	10	17	24
Новий 3 університетські "нефти", де студенти найбільше "заповнюють".	Новий 3 способи, як студент виправляє недоліки вивчення.	Скільки 3 фрази, які точно скаже викладач перед іспитом.	Що означає "дисципліна за вільним вибором"?	Що таке "запитання на роздумі"?	Що означає "дисципліна за вільним вибором"?	Що означає "дисципліна за вільним вибором"?
18	19	20	4	11	18	1
Яке найбільше психологічне питання? Відповідь на 2 клітинки.	Викладач параноїчно контролює УРО? Стрижки допитливих ходів.	Замість со дорівнює до університету. Слова на нашій сторінці від.	Отримав 100% результатів на іспиті. Прочитай на 2 клітинки вперед.	"Заліток" - це найбільше психологічне питання? Відповідь на 2 клітинки вперед.	Викладач параноїчно контролює УРО? Стрижки допитливих ходів.	Через підбурення в університеті. Прочитай на 2 клітинки вперед.
2	3	4	5	6	7	8
Почему жордан викладач збирається на іспит? Відповідь на 1 клітинку.	Завжди від від сніг. Прочитай 2 ходи.	Виграш на іспиті. Відповідь на 2 клітинки.	Почему жордан викладач збирається на іспит? Відповідь на 2 клітинки.			
9	10	11	12			

Рис. А.3 Картки для гри(питання)

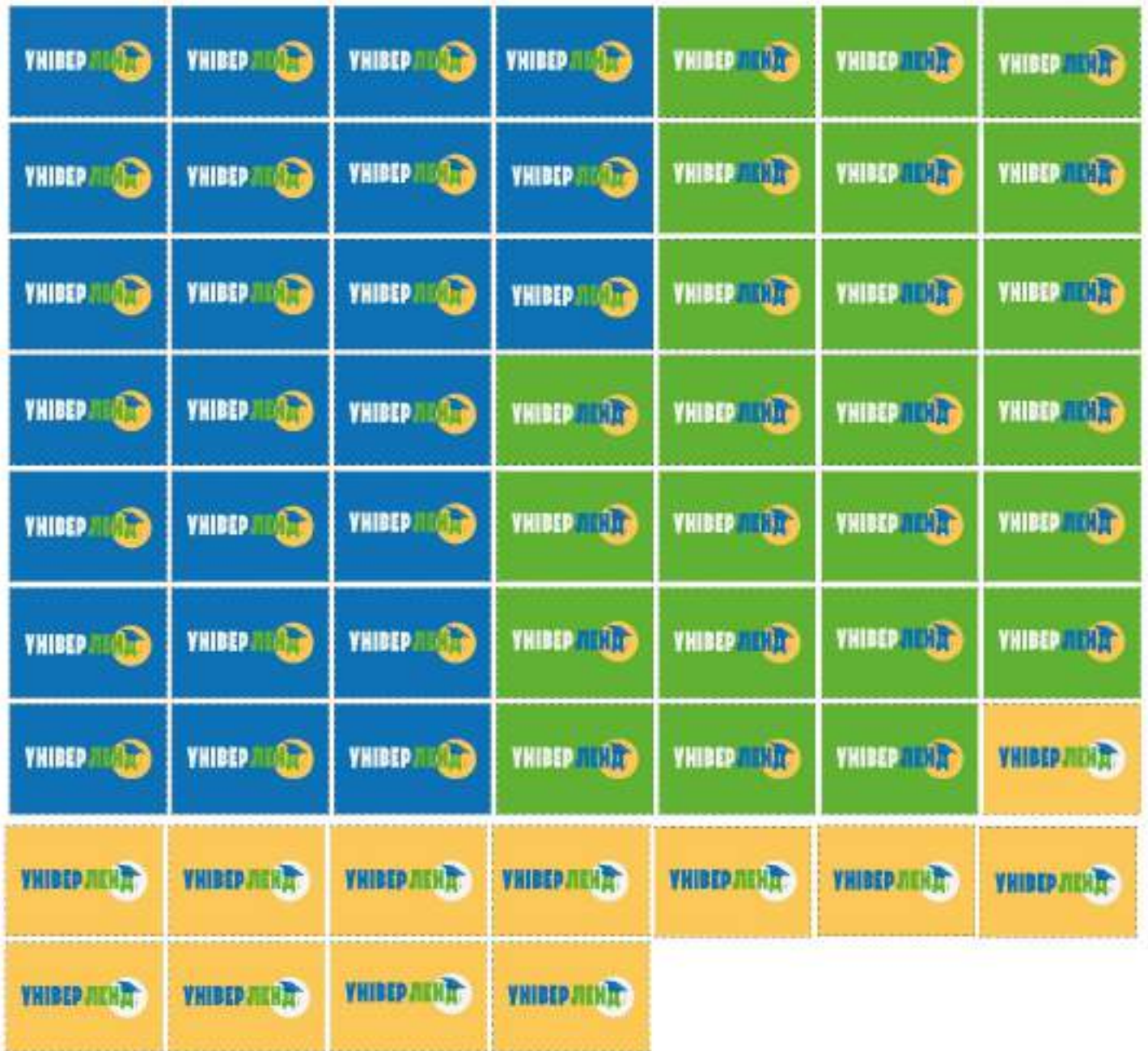


Рис.А.4 Картки для гри (зовнішня сторона)



## ПРАВИЛА ГРИ ТА ВІДПОВІДІ

### Комплектація гри

1 грамплатівка  
6 фізичних кубиків  
1 графічний кубик  
60 картки  
24 картки «Задання»  
12 картки «Ситуації»  
24 картки «Панорами»

2025

### гра для студентів та підлітків

Вік грироків 16+  
Кількість гравців 2-6  
Тривалість гри 30-60 хвилин  
Мета гри: гравцям потрібно швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.

2026

### До складу гри входить:

Грамплатівка з 30 питаннями-запитаннями  
60 фізичних кубиків (грама кольорів)  
12 картки «Ситуації» (виглядають подібно студентському життю)  
24 картки «Задання» (індивідуальні)  
24 картки «Панорами» (розширені з різноманітними сферами)  
6 фізичних графічних кубиків  
1 графічний кубик

### Мета гри

Гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті. По завершенні гри відбувається обговорення результатів, що дозволяє гравцям розвинути та продемонструвати навички гри.

### Підготовка до гри

Розкладіть грамплатівку на рівній поверхні.  
Розкладіть кубики кольорів картки «Ситуації», «Задання» та «Панорами».  
Картки гри розкладіть на столі, щоб гравці могли легко знайти потрібні картки.  
Вітаємо, що гравці повинні (виконати, продемонструвати) хто гравець більше.

### Правило гри

Гравці повинні швидко відповісти на питання.  
У кожній грі гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.  
Гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.  
Гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.  
Гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.

### Завдання гри

Гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.

### Варіанти гри

Гравці повинні швидко відповісти на питання, виконати завдання, розвинути навики, продемонструвати знання та вміння в студентському житті.

## БАЖАЄМО ГАРНОЇ ГРИ!



Рис. А.5 Макет буклету для гри (сторінки 1-2)





Рис. А.6 Дизайн кришки пакування



ДОДАТОК Б



Рис. Б.1 Фото гри «Універленд»