

Хмельницький національний університет
Факультет технологій та дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)
Освітній рівень

**ДИЗАЙН АВТОРСЬКОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ З ТРЕНУВАННЯ ПАМ'ЯТІ ТА ЛОГІКИ
ДЛЯ ДІТЕЙ ВІД 6 РОКІВ**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і назва галузі знань
Спеціальність 022 Дизайн
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 20079.03.17.ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, групи ДЗН-20-3



Кароліна ПАСАТЮК
Підпис

Керівник: канд. техн. наук.



Оксана СТРИЖОВА
Підпис

Нормоконтролер: викладач



Павло ГОРНИЙ
Підпис

До захисту допускаю:



Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис

Зав. кафедри дизайну

13 червня 2024 р.

Хмельницький, 2024

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет _____
Кафедра _____
Освітній рівень _____
Галузь знань _____
Спеціальність _____
Освітня програма _____

технологій і дизайну

дизайну

перший (бакалаврський)

02 Культура і мистецтво

(шифр і назва)

022 Дизайн

(шифр і назва)

Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувачка кафедри дизайну

Ельвіра Ельвіра БАЗИЛЮК

15 лютого

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

Пасатюк Кароліни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Дизайн авторської настільної гри з тренування пам'яті та логіки для дітей від 6 років»

Керівник проекту Стрижова Оксана, канд. техн. наук
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 15.02.2024 р., № 8.

2. Строк подання студентом закінченої роботи 5 червня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проектування – настільна гра, призначення гри – для тренування пам'яті та логіки, вікова категорія – діти від 6 років

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ

розділ 1 – Ретроспектива теми

розділ 2 – Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта

розділ 3 – Творча розробка дизайну об'єкта проектування

Висновки

Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

плакат 1500x2000 мм

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7. Дата видачі завдання 15.02.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір тем та формування вихідних даних	15.02-20.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта	10.02-01.03	
3	Оформлення розділу 1	10.02-01.03	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспектива теми	02.03-01.04	
5	Оформлення розділу 2	02.03-01.04	
6	Творча розробка дизайну об'єкта проектування та опрацювання ескізної пропозиції	02.04-15.05	
7	Оформлення розділу 3	26.04-15.05	
8	Формулювання висновків	16.05	
9	Оформлення додатків	17.05-24.05	
10	Друк та виготовлення рекламно-інформаційних матеріалів	25 .05-30.05	
11	Допуск кваліфікаційної роботи керівником	28.05-30.05	
12	Нормоконтроль кваліфікаційної роботи	5.06	
13	Перевірка на антиплагіат	7.06	
14	Допуск результатів проектування до захисту	9.09	
15	Рецензування кваліфікаційної роботи	11.06-14.06	
16	Оформлення презентації результатів проєктування, підготовка доповіді	7.06-14.06	
17	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студентка



Кароліна ПАСАТІУК

Керівник роботи



Оксана СТРИЖОВА

Анотація

кваліфікаційної роботи освітнього рівня «бакалавр»

на тему: «Дизайн авторської настільної гри з тренування пам'яті та логіки для дітей від 6 років»

студентки групи ДЗН-20-3 Кароліни Пасатюк.

керівник – канд. техн. наук, Оксана Стрижова

Обсяг пояснювальної записки – 61 с., 74 рис., 2 додатків, 26 джерел.

Обсяг графічної частини – 1 планшет (1500 x 2000 мм).

ГРАЛЬНІ КАРТКИ, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, КОМПОЗИЦІЯ, НАСТІЛЬНА ГРА, ПОЛІГРАФІЯ, ПРАВИЛА ГРИ, РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ ТА ЛОГІКИ.

Проведено дослідження вимог створення та дизайну дитячих настільних ігор. Проаналізовано 20 аналогів до дитячих паперових карткових ігор. Сформовано загальні критерії до розробки концепції візуального рішення гри.

Проведено анкетування цільової аудиторії обраної теми гри, щодо вподобань до настільних ігор. За результатами опитування складено бриф на проектування.

Виконано розробку понад 80 стилізованих зображень та дизайн наповнення дитячої настільної паперової гри з тренування пам'яті та логіки для дітей віком від 6 років: набір з 48-ми гральних карток, коробка-пакування, наліпки для інтерактивних дій із гравцями.

5.06.2024

(дата)



ЗМІСТ

Вступ	5
1 Ретроспектива теми	6
1.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну настільних ігор (минулих і сучасних)	6
1.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою	10
2 Обґрунтування вихідних даних до проектування настільної гри	19
2.1 Характеристика настільної гри	19
2.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну настільної гри	21
3 Творча розробка дизайну настільної гри	27
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну настільної гри	27
3.2 Розробка варіантів творчих ідей	41
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну настільної гри	48
Висновки	58
Перелік джерел посилання	59
Додаток А – Презентаційний банер кваліфікаційної роботи	62
Додаток Б – Апробація результатів виконання кваліфікаційної роботи.....	63
ВСТУП	

Графічний дизайн в сучасному світі став важливою частиною і приємним доповненням якісної продукції, яка нас оточує. В деяких випадках, сам дизайн і є продукцією. Частково цього твердження може стосуватись і розробка візуальної частини настільних ігор. Саме такого напрямку і була обрана тема кваліфікаційної роботи.

Метою виконання проєктного завдання є створення дизайну настільної дитячої гри, на основі типової механіки дій і правил: гравці по черзі розкривають по дві карточки з розкладених на столі, з метою знайти пари та зібрати якомога більше балів.

В рамках роботи над проєктом, було також дослідити даний напрям, його особливості, вимоги та аналоги створені іншими митцями.

Отже, завданням кваліфікаційної роботи є:

- дослідження аналогічних виробів на доступних інтернет-платформах;
- дослідження наявних вимог до виконання даного виробу, враховуючи вікову особливість розробки;
- складання та робота із брифом проєкту;
- розроблення концепції та теми настільної гри;
- створення композиційних та технічних рішень роботи;
- дизайн варіантів творчих ідей усієї кількості карток для гри;
- обґрунтування вибору основної концепції дизайну гри;
- дизайн усієї атрибутики гри: картки, коробка, інструкція, наліпки.

1 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

1.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну настільних ігор (минулих і сучасних)

Першою настільною грою, в класичному розумінні, можна вважати «Монополію» (рисунок 1.1). Саме в 1935 році, ця гра провела межу, після якої настільки почали набувати нового формату. [1]

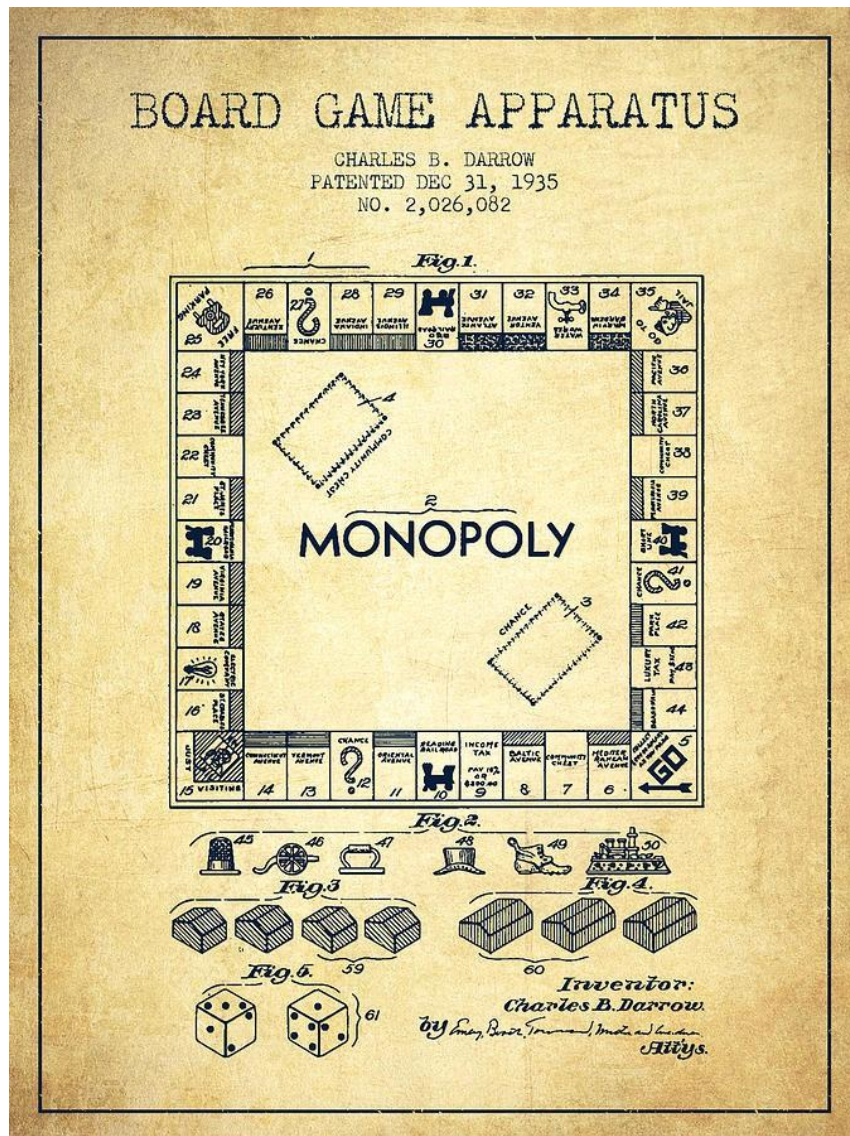


Рисунок 1.1 – Плакат-реклама першої «Монополії»

Трохи пізніше, з'явилися такі шедеври, як «UNO» – популярна паті-гра, в якій учасники намагаються позбутися своїх карт (1971 рік) (рисунок 1.2).



Рисунок 1.2 – Ілюстрація гри «UNO»

«Dungeons & Dragons» – знаменита гра, з якої почалися настільні рольові ігри (1974 рік) (рисунок 1.3). [4]



Рисунок 1.3 – Збірки гри «Dungeons & Dragons»

«Мафія» – у 1986 році яку, студент факультету психології МГУ розробив, як компанійську гру салонного типу. Це стало подією світового масштабу. «Мафія» - віхова гра, яка дала початок жанру мафієподібних ігор.

І в 1995 році в німеччині, Клаус Тойбер створив гру «Колонізатори» (рисунок 1.4).

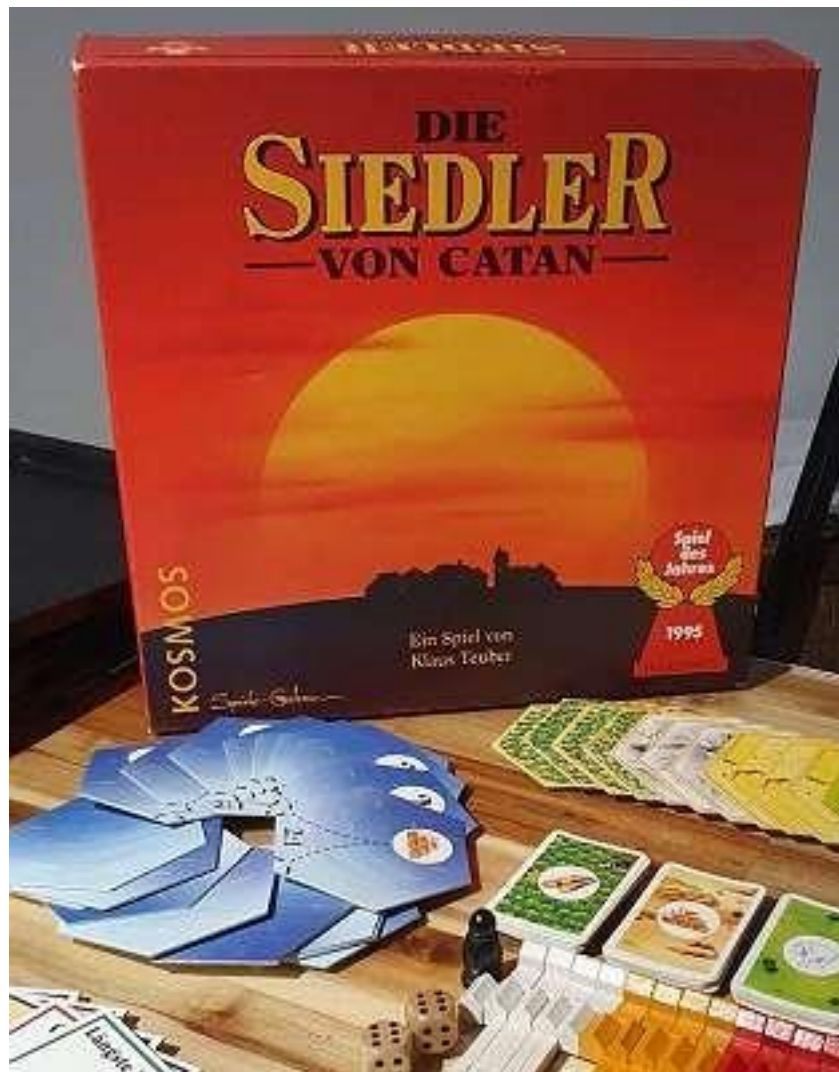


Рисунок 1.4 – Перше видавництво гри «Колонізатори»

Вже з перших ігор, дизайн був цікавий та яскравий. Основною функцією дизайну в настілках, було робити гру динамічною і допомагати її основним механікам.

Що тоді і що зараз, ігри ніколи не обмежувались якимось стандартним набором «лише карт». В коробці могло опинитись будь-що: фішки, фігурки, один-

два-три колоди карт як основних, так і додаткових. Великі карти, схеми, чи лише дерев'яні брусочки.

До прикладу, в одній із популярних ігор цього року, основною механікою є скадати прозорі картки з невеличкими зображеннями одне на одного так, щоб виходив маленький шедевр (рисунок 1.5) [5].



Рисунок 1.5 – Приклад незвичних прозорих карт до гри

Сучасні ігри відрізняються вже вищою якістю друку, матеріалів, і все незвичнішими сюжетами і механіками гри.

1.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

У процесі підготовки до виконання кваліфікаційної роботи було розглянуто та проаналізовано ряд аналогічних виробів.

Для структурування дослідженого та знахідок, було проведено дослідження по основним предметам гри – картки і коробка (рисунок 1.6-1.7).











приклади (посилання)	приклади	форма	матеріали	кольори		графічні елементи			
				принцип	осн колір	зображення	зворотня сторона	додаткові	
https://lordofboards.com.ua/dobble/		кругла	картон	контрастні	жовтий	прості	лого+назва	-	
https://lordofboards.com.ua/chudo-v-ovnykh-luchax/		шестикутна	картон	монохромні	беж	прості+деталіз	персонаж+назва	-	
https://lordofboards.com.ua/tako-ki-koza-sicotska/		прямокутна	картон	контрастні	-	прості	назва+елементи гри	текст	
https://lordofboards.com.ua/level-10/		прямокутна	картон	яскраві	-	складні+фон	назва + колір	цифри (механіка)	
https://lordofboards.com.ua/similio-tyarni/		прямокутна	картон	контрастні	зелений?	складні+фон	нема?	текст	
https://lordofboards.com.ua/diavoridi/		прямокутна	картон	контрастні	чорний	деталізовані	нема?	цифри (механіка)+ текст	
https://nastolka.com.ua/iv/memori-sevushki		квадратна	картон	контрастні	ж+ч+с	прості	назва+ принт	-	
https://myolav.ua/296895		пазли	картон	пастельні	-	прості+фон	нема?	-	
https://lordofboards.com.ua/nastolna-hra-ni-samanile-nizka/		прямокутна	картон	-	коричневий	деталізовані	лого+назва	цифри (механіка)+ текст	
https://myolav.ua/374727		прямокутна	картон	контрастні	стій+зелений	складні+фон	планета (елемент гри)	-	

Рисунок 1.6 – Аналіз і порівняння дизайну карток в популярних настільних ігор











приклади (посилання)	приклади	форма	матеріали	кольори			графічні елементи		
				заг. кількість	спосіб об'єднання	осн. колір	зображення	символи, знаки	додаткові
https://lordofboards.com.ua/dobble/		кругла	метал	3	контраст	жовтий	персонаж з гри	логотип	–
https://lordofboards.com.ua/chudo-y-snyak-ludyn		кругла	картон	2-3	споріднені+зелений	бежевий (оранж)	лисичка+нурочка	логотип	вік, гравці, час
https://lordofboards.com.ua/tako-kit-ozh-sip-piva		квадратна	картон	3	контраст+чорний	жовтий	зобр. з карток	назва? Комп	вік, гравці, час
https://lordofboards.com.ua/level-10/		прямокутна	картон	2	контраст	фіолетовий	імітація гравального автомату	логотип	вік, гравці, час
https://lordofboards.com.ua/similo-tyvini/		прямокутна	картон	2	контраст	червоно-зелений	персонажи з гри	–	на зворотній інструкція
https://lordofboards.com.ua/dimzvid/		прямокутна	картон	3	монохром+чорний?	чорний	персонаж з гри	логотип	вік, гравці, час
https://nastelka.com.ua/uk/memeni-soyushki		прямокутна	картон	4?	контраст	червоний	персонажи з карток	рівень складності	вік, гравці, час
https://myplay.ua/296095		прямокутна	картон	3	контраст	червоний	персонажи з гри	логотип	вік, гравці, час
https://lordofboards.com.ua/nastilna-hra-pitamanika-pizza		прямокутна	картон	2	споріднені	червоний	піца (елемент гри)	логотип	вік, гравці, час гри
https://myplay.ua/374727		квадратна	картон	1	монохром	синій	символ гри	логотипи	вік, гравці, час і багато ще

Рисунок 1.7 – Аналіз і порівняння дизайну коробки-пакування в популярних настільних ігор

До кожної гри було застосовано ряд «питань», які дали уявлення щодо особливості розробки даного виду ігор.

Оскільки більшість прикладів були взяті з тої самої вікової категорії, що і кваліфікаційна робота (для дітей віком від 6-ти років), то твердження і особливості даних виробів буде справедливим і до обраного проекту.

Особливості дизайнерського рішення карток обраних ігор:

- форма часто обирається прямокутна;
- матеріал – це цупкий картон;
- кольори яскраві і часто контрастні;

– в залежності від стилістики гри, зображення можуть бути як простими, так і деталізованими. Є деяка тенденція «чим молодші гравці, тим простіша стилізація», але це не є правилом;

– сорочка карток (тих, які була змога дослідити), здебільшого складається з лого або назви.

Особливості дизайнерського рішення коробок (пакування) обраних ігор:

– форма пакування є прямокутною. Це в цілому впливає на зручність зберігання певної кількості настілок в колекції, на відміну від круглих чи оригінальних форм;

– виготовлені з картону;

– зображення, здебільшого, на пакуванні завжди привітне, яскраве і використане із ілюстрацій самої гри;

– на коробці майже завжди позначаються важливі параметри гри: вік гравців, їхня бажана кількість від мінімальної до максимальної, і середньостатистичний час, який знадобиться, щоб пройти гру.

Також, щоб детальніше розглянути особливості дизайну настільних ігор, було розібрано декілька окремих прикладів, аналогічних до обраної теми дипломної роботи.

Однією із найбільш розповсюдженою в цій категорії ігор є «настолка» «Доббль» (рисунок 1.8).



Рисунок 1.8 – Дизайн настільної гри «Доббль»

Ця і аналогічні ігри мають однакове оформлення – круглі картки, та велика кількість маленьких зображень на них. Таке оформлення дає змогу бути гнучким у правилах гри, тому варіантів, як можна грати, є п'ять. Вікова категорія таких ігор є 6 років і старші. Дизайн є повністю відповідним до віку орієнтовних гравців, оскільки кругла форма є зручною для найменших і одразу асоціюється з чимось простим і нескладним. Також зображення – прості і зрозумілі дітям. Оскільки основний принцип гри є швидкість реакції, зображення позбавили великої кількості деталей, зважаючи на їх розмір, це лише б ускладнювало гру, і діти швидко б загубили зацікавлення до неї. Вже відштовхуючись від форми карток, було створено відповідне пакування та інструкцію – кругле.

Основними кольорами, одразу видно, є жовтий та фіолетовий – протилежні кольори. Вони є досить яскравими та контрастними, що, звісно, буде привертати увагу як дітей, так і дорослих. Цікавий і простий персонаж у вигляді долоні, відображає суть гри та швидко припадає до душі. Таке рішення є досить вдалим. Шрифт і назва відповідають категорії «дитяче», передає грайливий настрій.

Наступна гра, дизайн якої варто розглянути – «Тако Кіт Коза Сир Піца» (рисунок 1.9).



Рисунок 1.9 – Дизайн коробки настільної гри «Тако, Кіт, Коза, Сир, Піца»

Вікова категорія гравців є 7-8+. Трохи складніша за принципом гри від попередньої, але за дизайном може підпадати як для самих найменших.

Простота виконання малюнків видає її належність до дитячих ігор. Сама гра складається із звичайних карток, на яких декілька разів розміщено одне із восьми зображень тварин або їжі (рисунок 1.10).



Рисунок 1.10 – Дизайн карток настільної гри «Тако, Кіт, Коза, Сир, Піца»

Коробка, окрім зображень персонажів, має три контрастних кольори: жовтий, рожевий і чорний. Завдяки перевазі жовтого, пакування є яскравим, і привабливим для дітей. Рожевий і чорний в палітрі, роблять його дещо цікавішим і стильним, що може свідчити про те, що ця гра цілком підходить і для старшої аудиторії.

Шрифт обраний досить стандартний та простий, що зайвий раз не відволікає і без того яскраве пакування.

Гра «Similo Fables» є прикладом, де вікова категорія є не цільовою, а лише мінімальною (рисунок 1.11). [10]



Рисунок 1.11 – Дизайн коробки та карток настільної гри «Similo Fables»

Дизайн коробки гри і зображень на ній не є типово дитячими, хоч гра має категорію 7-8 років і старші.

Ілюстрації стають більш складними, приближеними до реалізму, хоч і залишаються стилізованими. Додаються тіні та світло, створюючи об'єм в малюнку. Набір складається із звичайних карточок та назвою персонажів на них.

Принцип гри є не надто складним – лише логіка і кмітливість. Увага не розсіюється на додаткові правила, умови та елементи гри. Лише картки.

Досить приємне поєднання бірюзового і фіолетового на коробці і сама складність цих відтінків, надає таємничу атмосферу казок, що цілком відповідає темі гри. І поєднання двох шрифтів, один з яких також підкреслює цей настрій, – це все показує що гра націлена на широкий віковий діапазон, а не суто на дітей.

Наступний аналог, який був розглянутий – «Картографи» (рисунок 1.12).

Це вже гра, розрахована на гравців від 9-10 років і старші [16].



Рисунок 1.12 – Настільна гра «Картографи»

Правила гри, очевидно, суттєво ускладнились. З'являються різні умови в правилах, у наборі додаються нові елементи – окрім додаткових карток, є ще ігрові поля, схеми, олівці. Тепер грі не потрібно дотримуватись дитячої стилізації ілюстрацій і загального виду цілком. Зображення складні, із своїми рельєфами, світлотінню, та кольоровими рішеннями, які частково впливають на процес гри.

Кольорова схема на коробці стала тетрадною – синій, фіолетовий, червоний та жовтий. З’явився сюжет на зображенні.

Зворотна сторона карток виконана сірим кольором, що є вдалим рішенням, і не відволікає на фоні детальних зображень зверху.

Оскільки в рамках кваліфікаційної роботи завданням є розробка гри «меморі» - на розвиток пам’яті і логіки, було розглянуто ігри такої категорії.

«Мемо Дінго» є цікавою варіацією цієї гри (рисунок 1.13). Перше це нестандартна форма карток, зроблені у формі шестикутників [17].



Рисунок 1.13 – Дизайн коробки та карток настільної гри «Мемо Дінго»

В результаті такого рішення, картки при викладені, будуть утворювати «соти», що надає оригінальності і цікавого виду грі. Ілюстрації виконані не лише на дитячу аудиторію, а і так, щоб дорослі із задоволенням розглядали свої картки. Сорочка карток має простий принт з трикутників, виконаний у двох кольорах.

Ще один приклад гри «меморі» – це «Меморі Совушки» (рисунок 1.14). Цього разу, вікова категорія починається від 4 років.



Рисунок 1.14 – Дизайн коробки та карток настільної гри «Меморі Совушки» Дизайн досить чітко окреслює, що він саме для маленьких. Це і дуже прості зображення птахів, і максимально прості і яскраві кольори (червоний, жовтий і блакитний). Формат карточок квадратний, що також не є стандартним, але більш звичним, особливо, серед дитячих ігор.

Також, одна з особливостей ігор «меморі», є варіювання складності – можна самотужки проконтролювати, скільки пар буде в грі. Таким чином один і той самий набір гри може слугувати для дітей 4-х років, 8-ми, чи навіть 12-ти.

Було помічено і взято до уваги такі висновки з дослідження та порівняння:

1. Дизайн, вікової категорії 6+ переважно яскравий і приємний для дитячої аудиторії (child friendly);
2. Окрім віку, кількості гравців та часу, на пакуванні можна ще додати позначку складності гри (2/3 або 3/5..);
3. Можна додати ознайомчу частинку правил на зворотню сторону коробки, щоб споживач міг знати, гру про що, він буде купляти;
4. Також одне з переваг продавати гру на онлайн площадці – це те, що можна розмістити інструкцію (правила до гри) у вільному доступі, або/і відео з процесом гри;

5. Формат карток і коробки – прямокутні, оскільки така форма є загальноприйнятою і звичною для більшості гравців;

2 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЕКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

2.1 Характеристика настільної гри

Для кращого розуміння та окреслення чітких меж створення дизайну гри, було складено бриф на проектування:

1. Поліграфічний продукт, який буде розроблений

1.1. Назва поліграфічного продукту:

дитяча настільна паперова гра

1.2. Призначення поліграфічного продукту:

для гри дітей із батьками; на розвиток логіки, асоціації, пам'яті

1.3. Цільова аудиторія користувачів та її основна характеристика:

діти від 6 років і старші, їх батьки

1.4. Конкурентні переваги продукції:

додаткова механіка, особливий дизайн, (щоб вигляд привертав увагу і дорослих також)

2. Завдання на проектування

2.1. Загальний зміст завдання: створення нового дизайну гри, основаної на відомій механіці

2.2. Якої цілі потрібно досягти за допомогою цього проекту? дослідження напрямку, аналіз особливостей розробки, створення нового рішення (дизайну)

2.3. Потрібно розробити одиничний продукт чи серію (лінійку продуктів)?

Одна гра (набір карток)

2.4. Елементи, що будуть входити до проєкту:

картки (40+8); інструкція; коробка (пакування); наліпки

3. Розробка дизайну поліграфічного продукту

3.1. Яка текстова інформація має бути присутньою на поліграфічному продукті:

інструкція із механікою і правилами

3.2. Чи є і які обов'язкові для використання в дизайні графічні (фотографії, зображення, знаки, піктограми) або текстові елементи? Використання авторських ілюстрацій

3.3. Чи є обмеження (можливо, законодавчі), які регламентують дизайн в даній поліграфічній продукції?

Авторські права; відповідний інформаційний та графічний зміст до обраної вікової категорії

3.4. Побажання відносно: загального стилю дизайну; поєднання кольорів; загального художнього стилю та настрою; графічного стилю; стилю шрифтів:

- тема «Прогуянка»;
- прості зображення на пустому фоні (для подальшого декорування наліпками гравцями);
- настрій зображень легкий та яскравий

3.5. Кольорова гама (бажані і небажані кольори) бажані: світлі та яскраві; небажані: темні, похмурі, сірі

3.6. Образи, графічні елементи, шрифти, яких потрібно унікати в дизайні

Надмірна складність і зорова завантаженість зображень, нечіткість в силуетах об'єктів

3.7. Бажано привести приклади вдалих аналогічних рішень (можна надати референси, вказати сайти)

Референси та аналоги додаються (рисунок 1.3-1.14)

4. Важливі доповнення

4.1. *Опишіть додаткові особливості, які можуть допомогти в кращому вирішенні дизайну Вашого продукту (розміри, формат, вид і щільність паперу, тип друку, варіанти оздоблення та інше);*

- гральні картки – 6.6 см на 8.8 см; щільність – 300гм
- інструкція – за розміром карток, складена «змійкою» – 8.8см на 26.4см
- коробка для пакування – стандартна, прямокутна
- наліпки – із зображень набору гри, за розміром карток, листок складений вдвоє – 8.8 см на 13.2 см

2.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну настільної гри

Виясненням вимог до гри складалось із декількох етапів. Першим було дослідженням аналогів, які підходять до критеріїв гри, яка була обрана темою дипломної роботи. Результати чого, були зазначені попередньо.

Другим етапом було проведення опитування серед дітей – цільової аудиторії, як споживачів даного поліграфічного продукту – настільної гри.

Засобом досягнення мети по збору загальної інформації, було обрано проведення опитування у вигляді інтернет-анкети, на питання якої діти відповідатимуть за допомогою батьків, онлайн зі своїх смартфонів.

Щоб краще розкрити тему, були розроблені питання в кількох групах:

- *Щодо актуальності обраної теми для конкретного віку респондентів:*

1. З якого віку ти почав(-ла) грати в настільні ігри?
2. Чи граєш зараз у настільні ігри?

- *Щодо загальної концепції ігор, якою цікавляться респонденти:*

1. В які ігри тобі цікаво грати? (швидкі, на логіку, на уяву, на дію, і т.д.)
2. В які ігри тобі здаються нудними та нецікавими?
3. Про що тобі найбільше подобаються настільні ігри? (із змаганням, про країни, про тварини, розваги, слова і числа і т.д.)
4. В які ігри любиш грати найбільше? (з карточками; ігрові поля, фішки, фігурки; із фігурами, елементами, де можна щось збудувати, викласти; де

потрібно щось запам'ятати, намалювати, вгадати, придумати; і т.д.) • *Щодо вражень від концепції вибраної категорії гри (карткова гра)*

1. Класно, коли картинки великі (так, ні).
2. Класно коли картини прості (так, ні).
3. Класно, коли на картинках багато намальовано і є що пороздивлятися (так, ні).
4. Класно, коли не потрібно читати на картках (так, ні).
5. Класно, коли мало правил (так, ні).
6. Класно, коли гра складна (так, ні).

Опитано було 12 дітей-респондентів, віком 5-10 років. За допомогою даного опитування отримано краще розуміння, що може бути доцільним для розроблення змісту і дизайну майбутньої настільної гри.

За результатами опитування, найбільше серед опитаних дітей почали грати в настільні ігри у віці 4-6 років (рисунок 2.1).

З якого віку ти почав(-ла) грати в настільні ігри?
12 відповідей

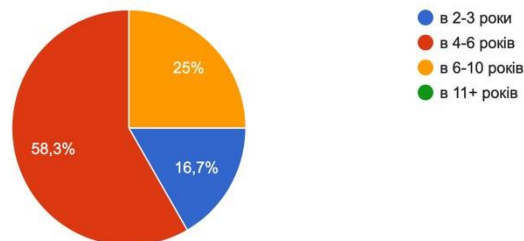


Рисунок 2.1 – Вік, з якого респонденти почали грати в настільні ігри

Підтверджено актуальність теми проектування та її категорії (рисунок 2.22.3). А саме, що 50% опитуваних час від часу грають в настільки, а 33,3% грають часто. Це доводить, що діти продовжують грати в подібний вид розваг, і що створення нової гри може бути цікаво споживачу.

На схемі (рисунок 2.3) доводиться актуальність вибору розробки саме паперової, карточної гри.

Чи граєш зараз у настільні ігри?
12 відповідей

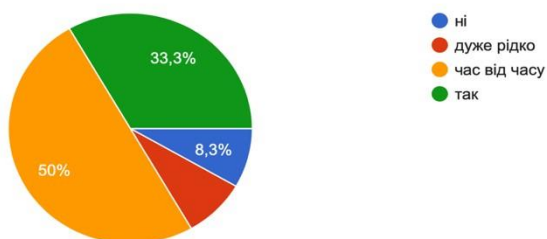


Рисунок 2.2 – Частота гри респондентів у настільні ігри

В які ігри любиш грати найбільше? (можна кілька варіантів)

12 відповідей

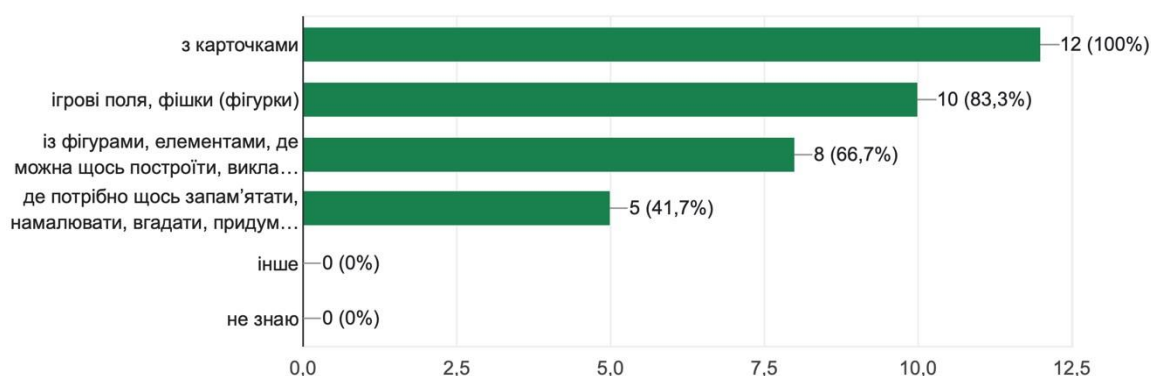


Рисунок 2.3 – Популярна серед респондентів категорія настільних ігор

Визначено категорії які цікавлять і не цікавлять опитуваних (рисунок 2.32.5). На логіку, стратегію, на уяву, фантазію і до того ж прості і швидкі – саме в такі настільки грають респонденти. І разом з тим, друга табличка (рисунок 2.4) показує, що опитуванні не мають достатньо досвіду, щоб знати, які категорії ігор їм не подобаються.

Із цього можна зробити висновок, що діти будуть із задоволенням пробувати нові категорії і види ігор.

В які ігри тобі цікаво грати? (можна кілька варіантів)

12 відповідей

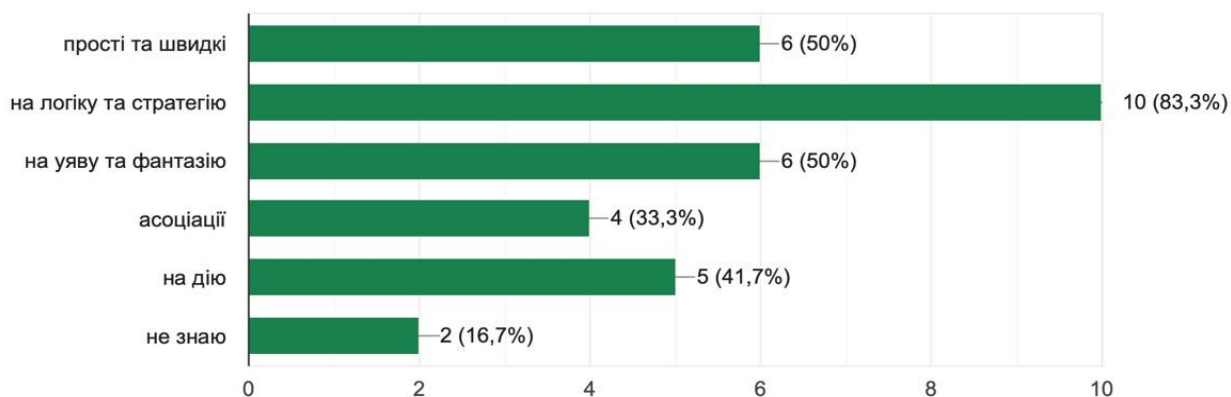


Рисунок 2.3 – Категорії ігор, які цікавлять респондентів

Які ігри тобі здаються нудними і нецікавими? (можна кілька варіантів)

12 відповідей

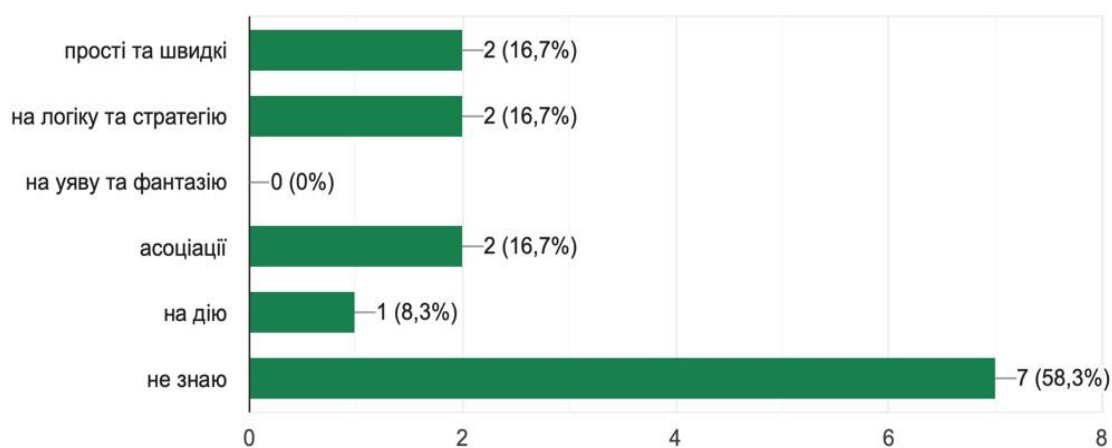


Рисунок 2.4 – Категорії ігор, які не цікавлять респондентів

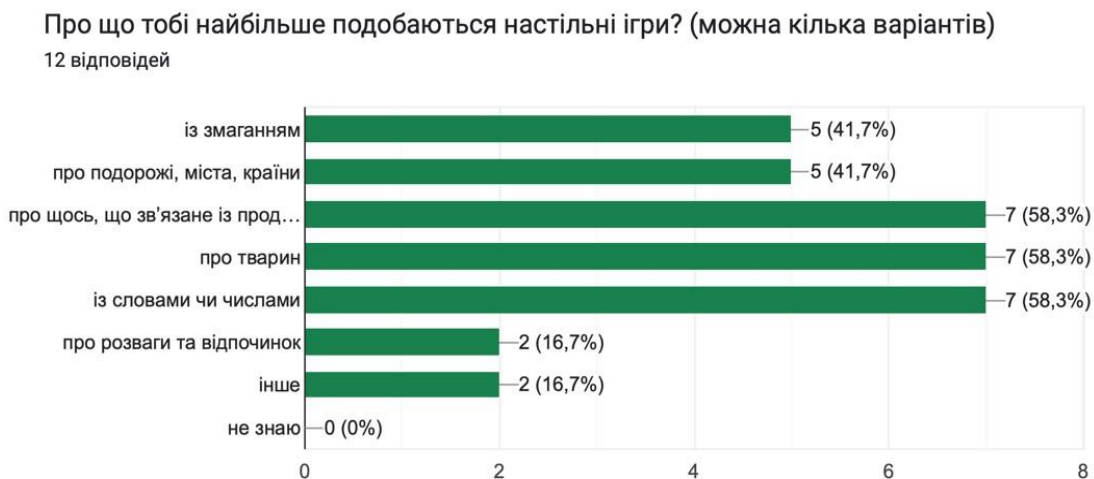


Рисунок 2.5 – Тематика ігор, які цікавлять респондентів

Отримано уявлення, щодо сприйняття дітьми концепції карткових ігор (рисунок 2.6-2.9). Респонденти залюбки обирали великі картинки на картках, їх цікавило і простота і складність виконання цих зображень.

Так само і до складності правил гри – могло бути і важко і просто. Опитуванні проголосували за обидва варіанти, що означає їх зацікавленість спробувати все.

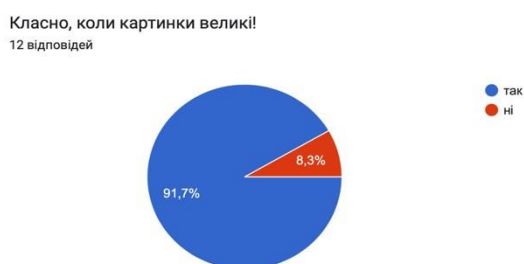


Рисунок 2.6 – Ставлення дітей до розміру карток

Рисунок 2.7 – Ставлення дітей до простоти виконання зображення

Класно, коли не потрібно читати на карточках!
12 відповідей

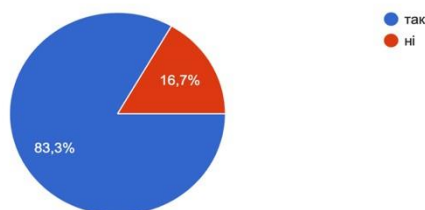
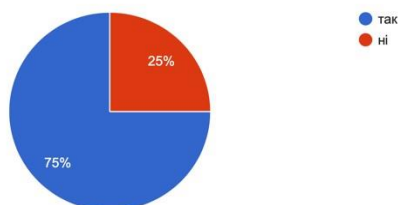


Рисунок 2.8 – Ставлення респондентів до тексту на картках ігри

Класно, коли картинки прості!
12 відповідей



Класно, коли на картинках багато намальовано і є що пороздивляться!
12 відповідей

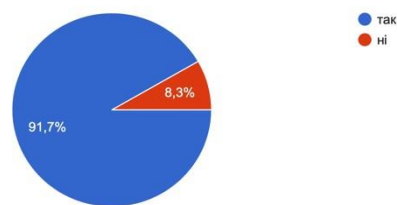
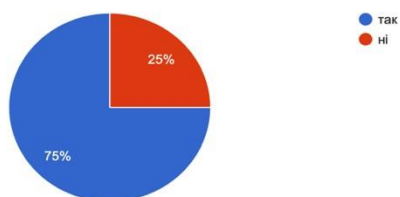


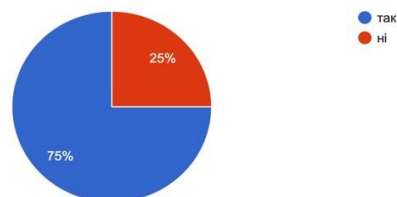
Рисунок 2.9 – Ставлення респондентів до складності правил в грі Ці всі твердження не встановили чіткі правила чи межі завдання проєктування. Вони лише підтвердили, що прийняті рішення щодо дизайну, правил і механіки процесу гри, будуть цікаві та актуальні цільовій аудиторії, на яку була націлена вікова категорія кваліфікаційної роботи.

В рамках цього дослідження та опитування, було запропоновано дітям зобразити їх бачення ілюстрацій до гри (рисунок 2.10).

Класно, коли мало правил!
12 відповідей



Класно, коли гра складна, тому що так тільки цікавіша!
12 відповідей



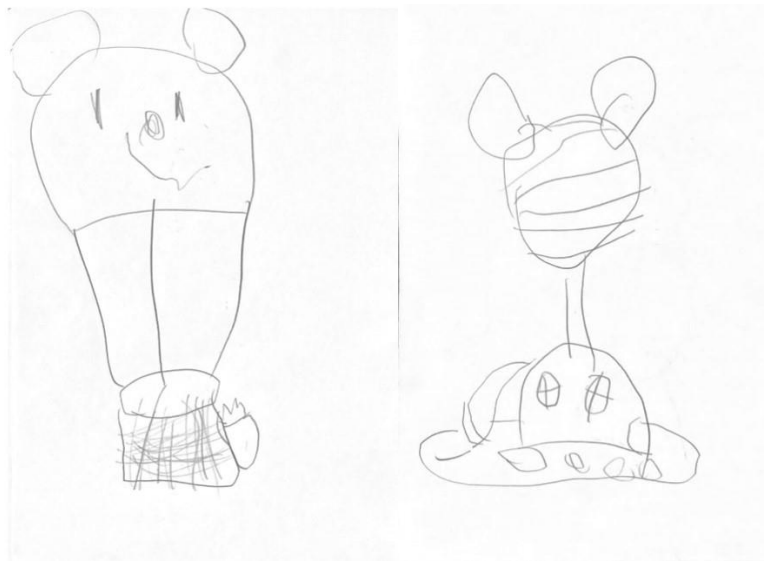
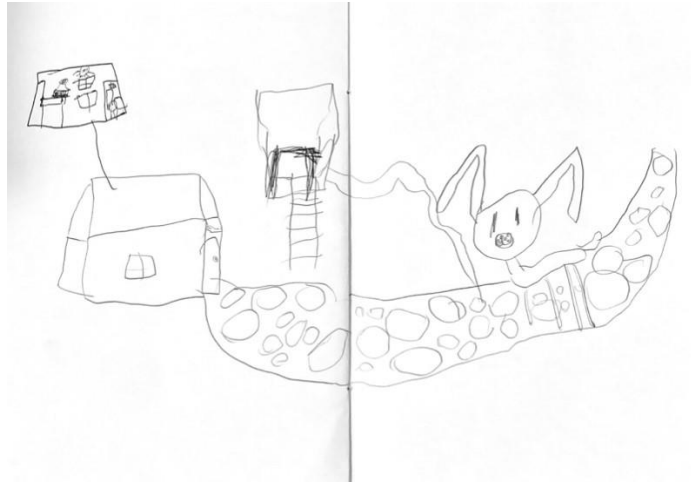


Рисунок 2.10 – Зразок дитячого бачення зображень

З цього можна зробити висновок, як діти уявляють об'єкти, щоб доступніше для них розробити візуальну частину настільної гри.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну настільної гри

Керуючись основним принципом виконання поставлених складних задач – від загального до деталей, було почато роботу над концепцією кваліфікаційної роботи. Перш за все, було обрано вид дитячої настільної гри – «меморі». Ця гра має в своєму складі лише картки, і керується лише кмітливістю, логікою і пам'яттю гравців. За результатами опитування, ігри на логіку є одними із найпоширеніших (див. рисунок 2.3).

Наступним, що потрібно було вирішити, це тему гри. Потрібно обрати одну тематику, яка може додати цілісності проекту, і разом із цим, мати в собі достатньо підтем і сюжетів для ілюстрацій, які потрібно буде розмістити на картки. Як можливі варіанти, могли розглядатись різні теми. Такі як: лише тваринки, лише квіти, совушки чи збірка із власних робіт. Але потрібно було обрати тему, яка б підходила для обраної вікової категорії 6+, та не була б виконаною кимось до цього. Такою темою стала «Прогулянка». (рисунок 3.1).



Рисунок 3.1 – Можливі фото-референси для гри

За задумом сюжету, всі картки будуть мати зображення, які можна побачити під час прогулянки: тваринки (собачки, котенята), велосипед, дитяча гірка, ігровий майданчик, солодка вата, морозиво, вуличні ліхтарі, фонтан, і т.д. Саме по цій тематиці був зібраний мудборд із референсів.

В концепції дизайн зображень важливим є і те, щоб на картках було чітко впізнати елемент (рисунок 3.2-3.4).



Рисунок 3.2 – Варіант 1 концепції стилістики зображень карток майбутньої гри



Рисунок 3.3 – Варіант 1 концепції стилістики зображень карток майбутньої гри



Рисунок 3.4 – Варіант 1 концепції стилістики зображень карток майбутньої гри

З таким принципом, було виконано декілька варіантів концепції гри (рисунок 3.2-3.4). Вже маючи під рукою низку опрацьованих референсів і аналогічних ігор, було нескладно визначитись із стилістикою, на яку можна було б опиратись, і на яку була б схожа власна гра. Такими прикладами було обрано наступні роботи (рисунок 3.5-3.7).



Рисунок 3.5 – Приклад простої стилізації зображення



Рисунок 3.6 – Приклад деталізованої та контрастної стилізації зображення



Рисунок 3.7 – Приклад складної стилізації зображення

Спираючись на наведені приклади, спершу, була проведена робота із композиційним рішенням (рисунок 3.8-3.10). По результатам чого, рішення закріпилось за вертикальним розміщенням зображень на картках.

«Хатинка» (рисунок 3.8) – другий варіант найвдаліше підкреслить простоту дитячої настільної гри. Ракурс не варто переважувати, і застосовувати перспективу.

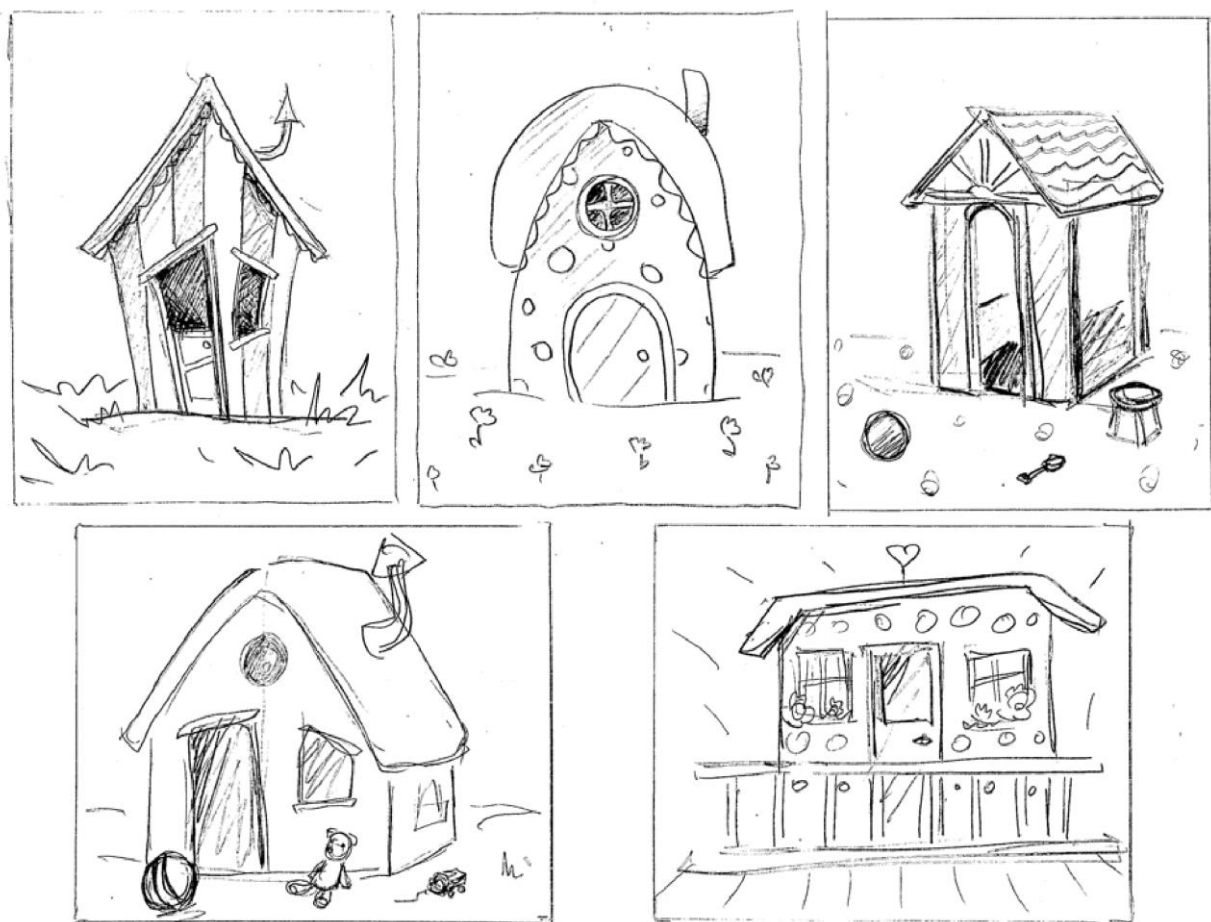


Рисунок 3.8 – Варіанти композиційного рішення картки «Хатинка»

«Морозиво» (рисунок 3.9) було обрано за четвертим варіантом, але в вертикальній позиції. Оскільки дане зображення популярної ласощі є поширеним, впізнаваним і сучасним.

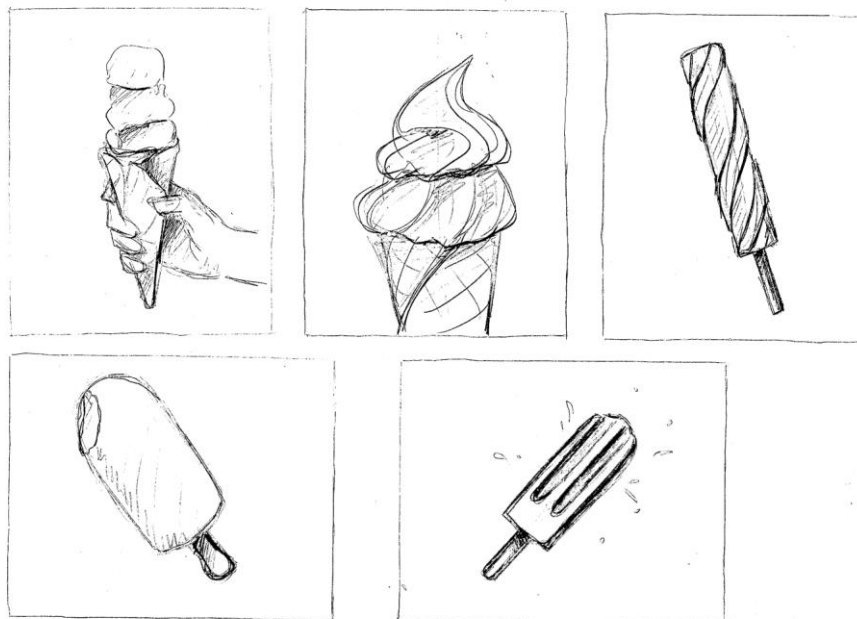


Рисунок 3.9 – Варіанти композиційного рішення картки «Морозиво»

«Солодка вата» (рисунок 3.10) має мати ефектний та апетитний вигляд, і обираючи поміж третім і четвертим варіантами, взято було саме третій, на користь пізнаваності об'єкта. Адже на четвертому, існує шанс непорозуміння глядачем зображення.

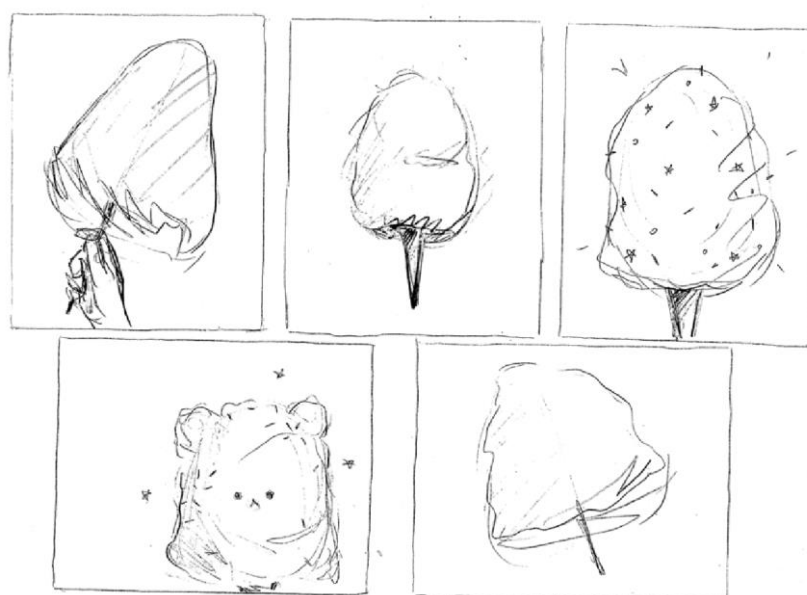


Рисунок 3.10 – Варіанти композиційного рішення картки «Солодка вата»

В «Паркані» (рисунок 3.11) складно було вирішити, як краще його зобразити. Але обрано перший варіант, оскільки чітко видно і частину паркана, і квіти, тоді як в інших варіантах, розуміння сюжету ілюстрації втрачалось.



Рисунок 3.11 – Варіанти композиційного рішення картки «Паркан»

«Бджолення» (рисунок 3.12) так само обране сильно стилізоване – на другому зображені. Саме таке рішення найбільш пасуватиме загальній стилістиці набору.



Рисунок 3.12 – Варіанти композиційного рішення картки «Бджолення»

«Голуб» (рисунок 3.13) найкраще на першому варіанті. На третьому також була стилізація, але воно не підходяще і надмірне. Окрім, як на картках, голуба також буде розміщено на пакування. Тому, можна сказати, що це буде маскотом гри – зображенням-асоціацією.

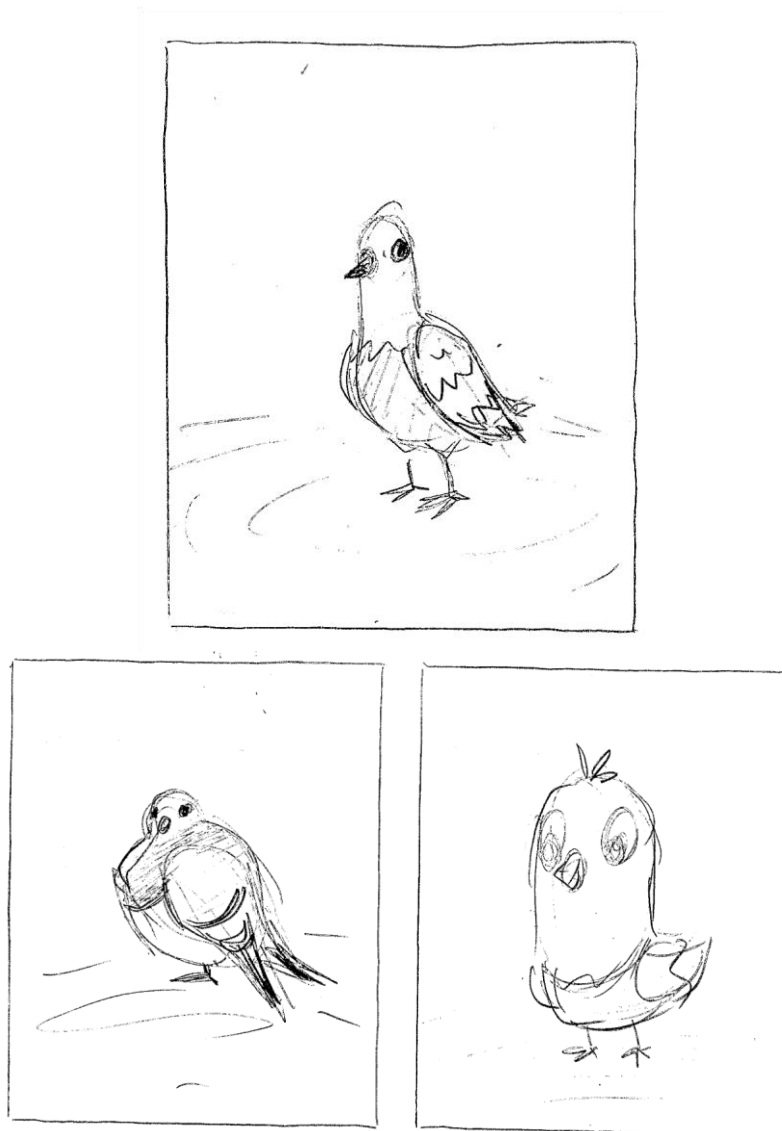


Рисунок 3.13 – Варіанти композиційного рішення картки «Голуб»

З «Деревом» (рисунок 3.14) було спробовано і різні стилізації, і різні розміщення. Найвдалішим стало друге зображення. Також, розглядався третій варіант, але прийнято рішення, щоб всі зображення були однаковими за принципом – об'єкт зображений повністю. Тому варіанти, де вони обрізались кадром, не зовсім підходили.



Рисунок 3.14 – Варіанти композиційного рішення картки «Дерево»

«Квіти» (рисунок 3.15), так само, були різними. Варіанти із загальним планом були непогані, але щоб поставити акцент саме на квітах, а не на квітнику. Тому обрано було другий варіант.



Рисунок 3.15 – Варіанти композиційного рішення картки «Квіти»

«Ліхтар» (рисунок 3.16) так само як попередні зображення, був виконаний в декількох варіантах композиції. Вдалими були перші два зображення, але щоб уникнути вище зазначеної ситуації, де об'єкт обрізається кадром, було обрано все-таки друге зображення. Достатньо просте, акцентоване і предмет буде впізнаваний для дітей.

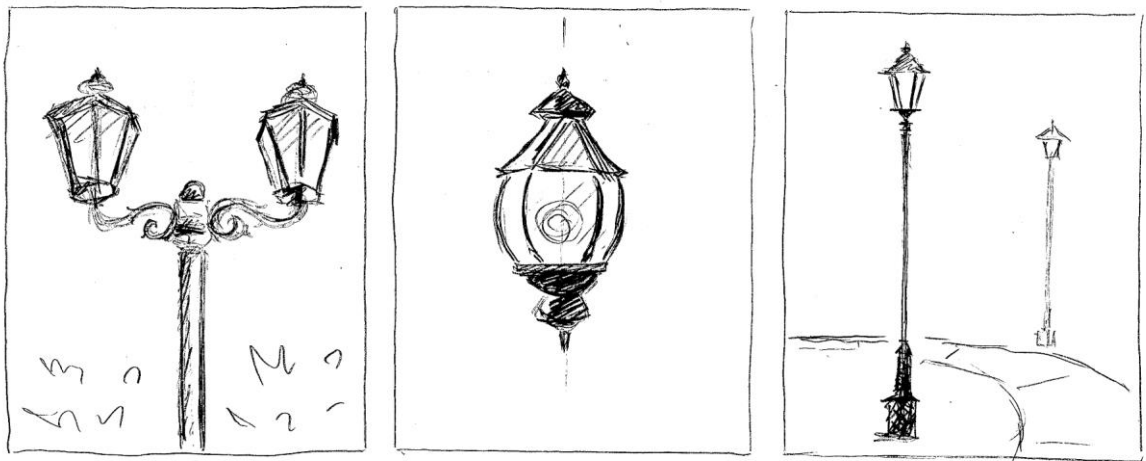


Рисунок 3.16 – Варіанти композиційного рішення картки «Ліхтар»

«Шпаківня» (рисунок 3.17), враховуючи вже зазначені критерії, була вдалою на всіх варіантах. Щоб не було перевантаження зображення деталями чи, навпаки, не було занадто багато пустого простору, взято друге зображення.

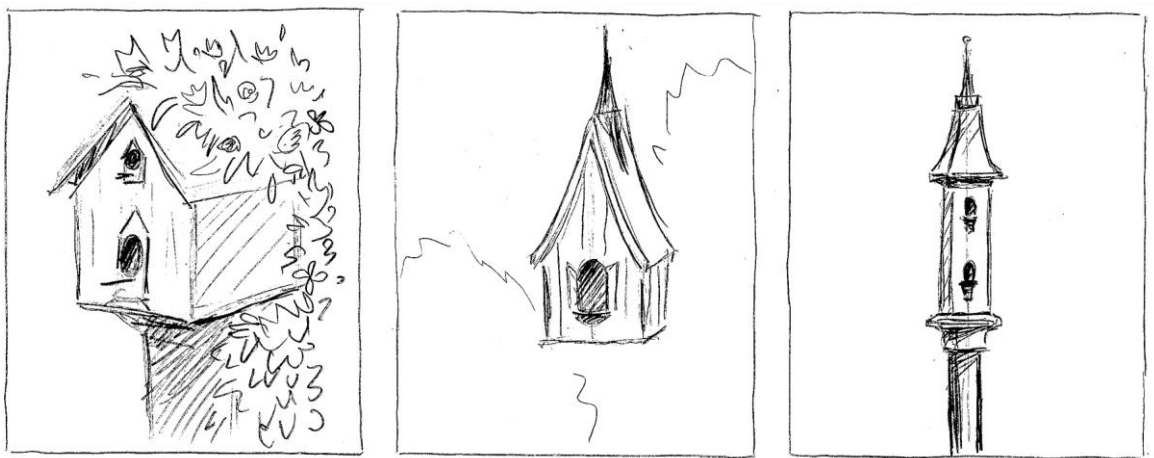


Рисунок 3.17 – Варіанти композиційного рішення картки «Шпаківня»

«Качечки» (рисунок 3.18) зображені як мама і дитинка. Стилізація буде як на першому варіанті, а розміщення елементів – як на третьому. Щоб знайти вдалу стилізацію цього зображення та інших, подібних до цього, аналізувалось багато референсів з відповідною тематикою. І так само, як з «Голубом», качечки розміщались і на сорочку карток. Хоч не використались ті самі образи, але невеличке посилення на об'єкт залишилось.

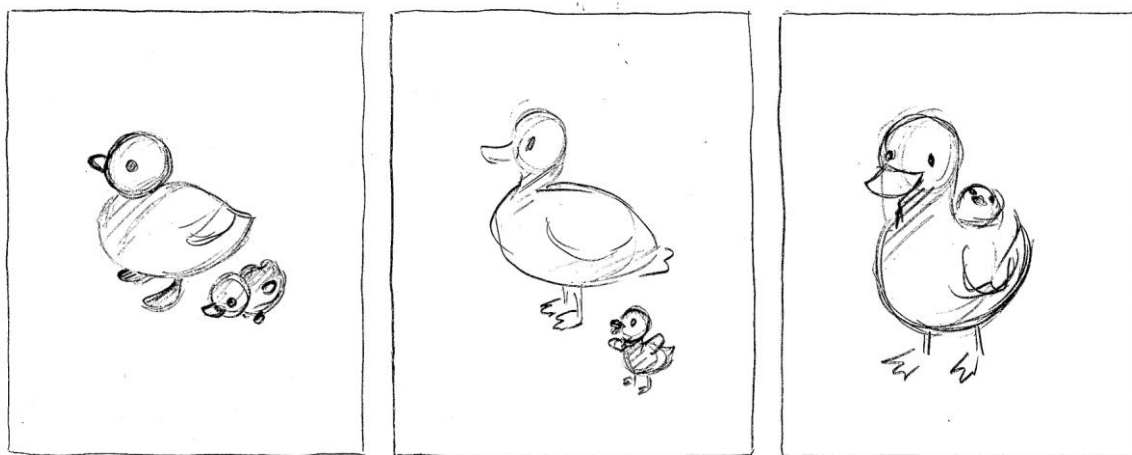


Рисунок 3.18 – Варіанти композиційного рішення картки «Качечки»

Аби не втрати впізнаваність елемента і дотриматись одного способу передачі зображень на всіх катках, «Фонтан» (рисунок 3.19) був обраний із першого варіанту. Також, на більшості зображень де об'єкт стоїть на землі, була схематично позначена поверхня.

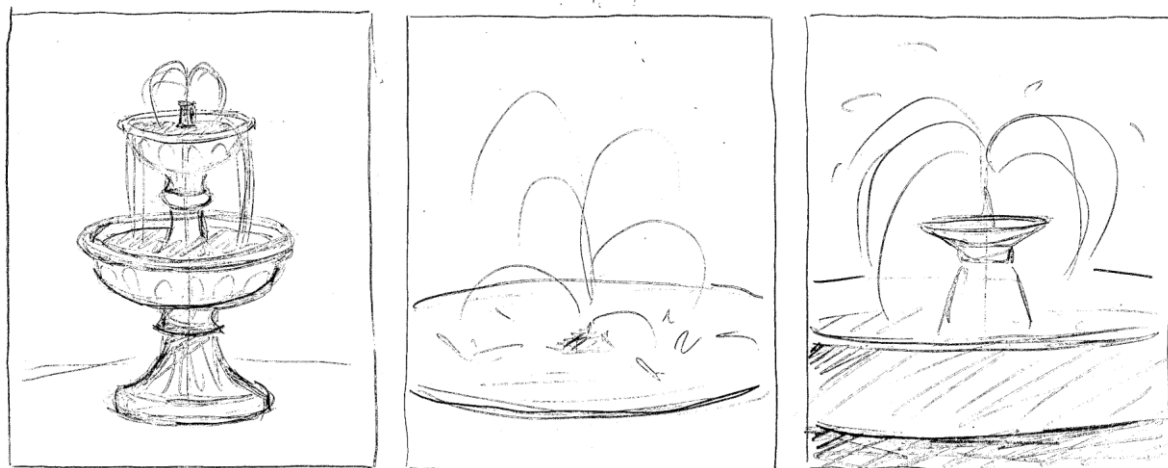


Рисунок 3.19 – Варіанти композиційного рішення картки «Фонтан»

«Карусель» (рисунок 3.20) – взято другий варіант, оскільки є контекст об'єкта, на відміну від третього варіанта, і достатньо просто і не перевантажено, у порівнянні із першим варіантом.

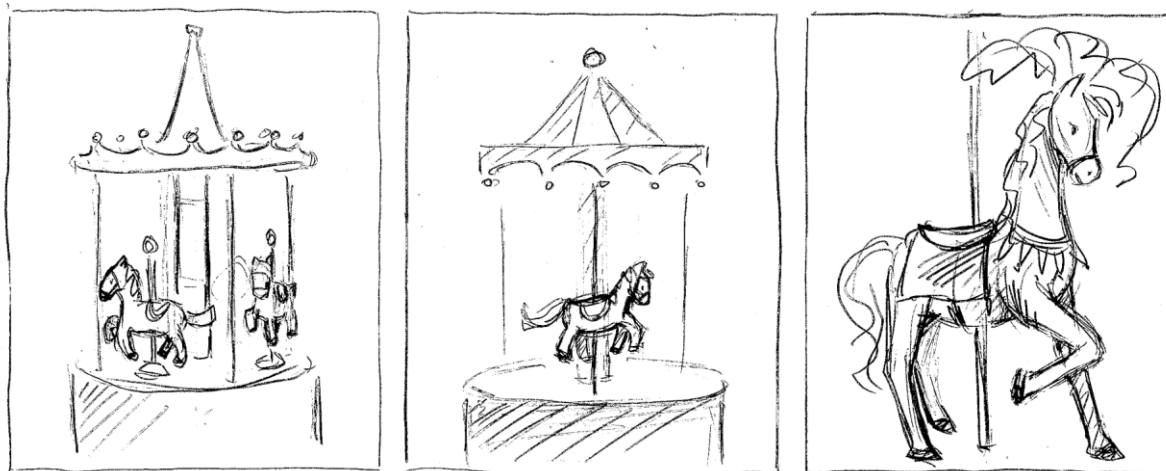


Рисунок 3.20 – Варіанти композиційного рішення картки «Карусель»

«Міст» (рисунок 3.21) – взято перший варіант. Так зберігається загальна стилістика гри, і є пізнаваність елемента.

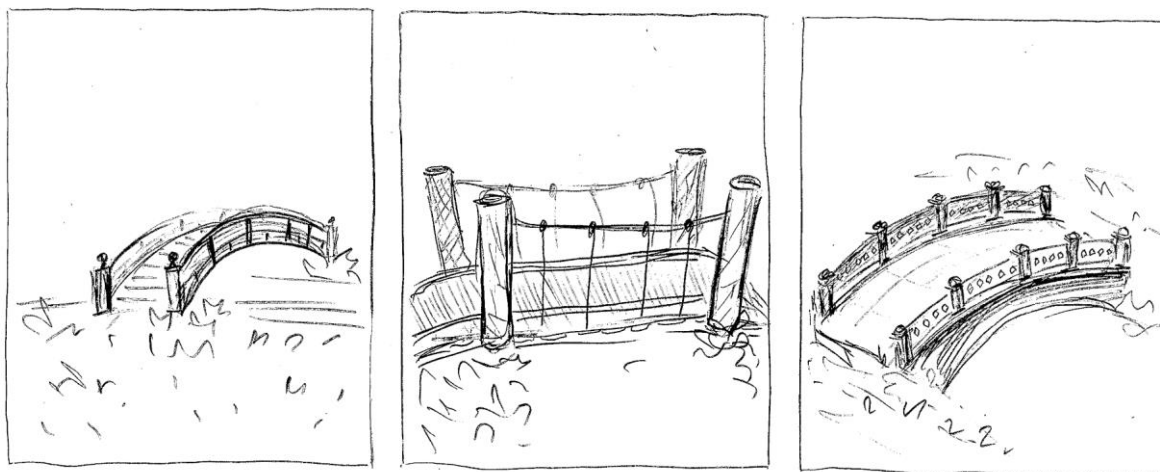


Рисунок 3.21 – Варіанти композиційного рішення картки «Міст»

«Щеня» (рисунок 3.22) – другий варіант краще підходить під стиль всіх зображень.

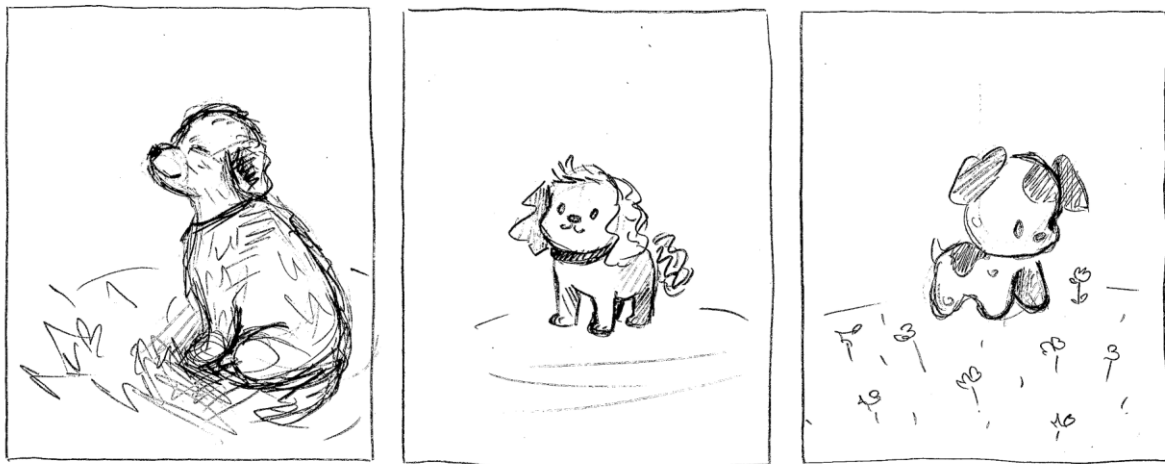


Рисунок 3.22 – Варіанти композиційного рішення картки «Щеня»

«Вінок» (рисунок 3.23) – перший варіант є більш чітким та конкретним. Також, щоб не зміщати акценту з самого вінка, третій варіант не обирався

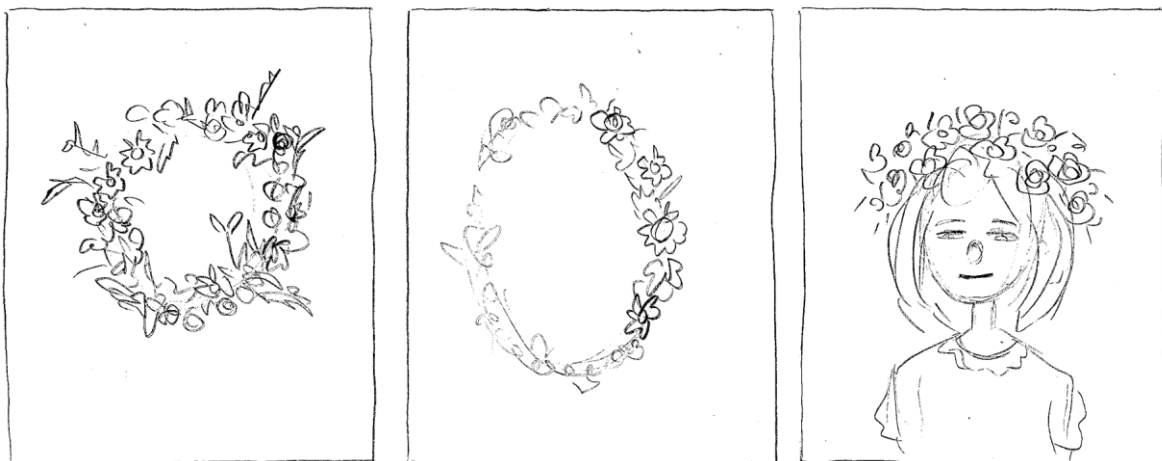


Рисунок 3.23 – Варіанти композиційного рішення картки «Вінок»

«Лавка» (рисунок 3.24) – третій варіант найбільш вдалий композиційно ракурсом.

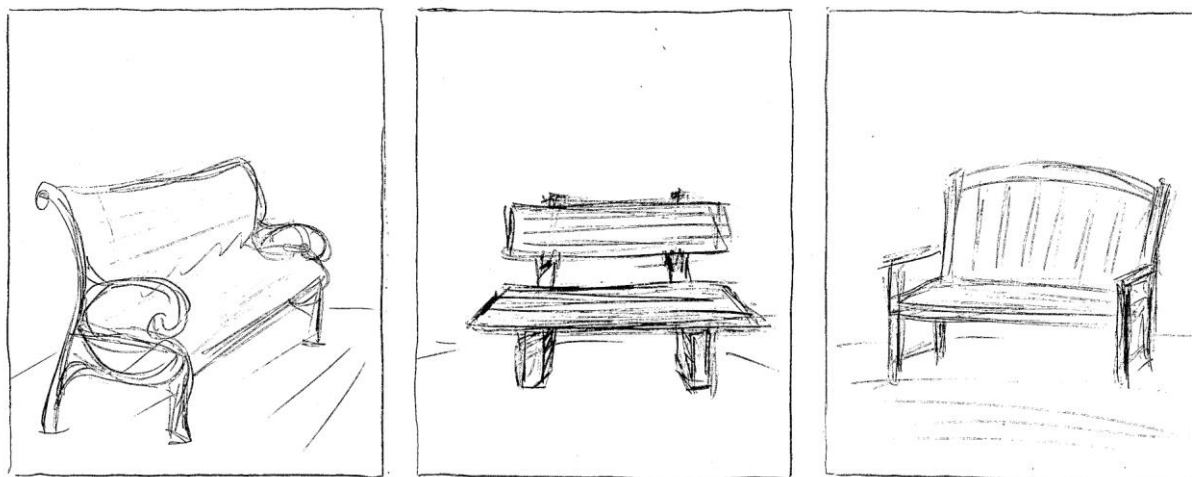


Рисунок 3.24 – Варіанти композиційного рішення картки «Лавка»

«Гірка» (рисунок 3.25) – було обрано перший варіант.

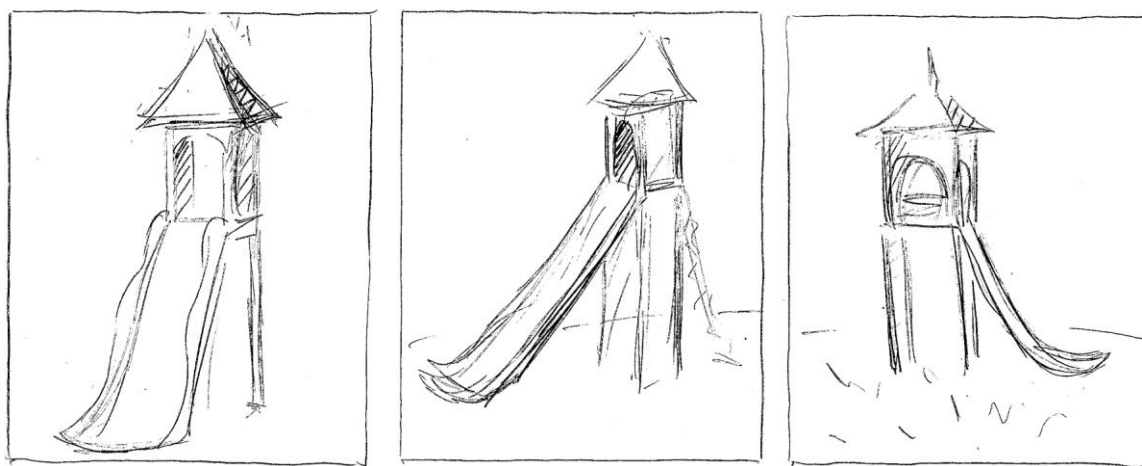


Рисунок 3.25 – Варіанти композиційного рішення картки «Гірка»

«Велосипед» (рисунок 3.26) – другий варіант є вдалим.

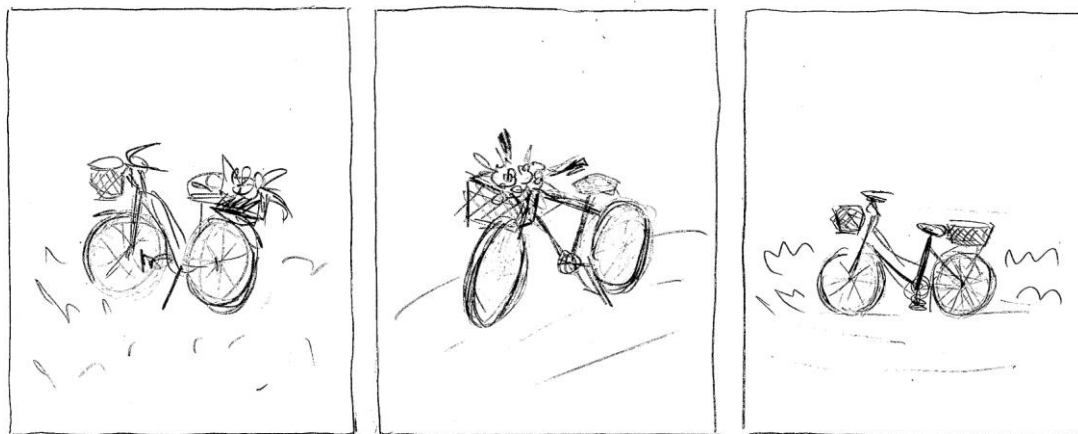


Рисунок 3.26 – Варіанти композиційного рішення картки «Велосипед»

«Садівник» (рисунок 3.27) – другий варіант найбільше підходить по стилістиці та композиції.



Рисунок 3.27 – Варіанти композиційного рішення картки «Садівник»

Розмір карток було обрано саме 6.6 см на 8.8 см, оскільки такий розмір легко і приємно тримати в руці. Не зважаючи на те, що це дитяча гра, всерівно додаткові сантиметри в розмірі сильно вплинуть на зайнятість місця на столі, де гравці будуть грати в цю гру.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Наступний етап, після вирішення композиції кожної картки, потрібно було б вирішити техніку їх виконання. За всі курси навчання, роботи виконувались різними техніками, тому є навик володіння ними. Для дипломної роботи потрібно обрати найбільше вдалий і відповідний до мети завдання спосіб виконання. З варіантів виконання було: в традиційних техніках, використовуючи бумагу, лайнери та акварельні фарби; використання комп'ютерних програм – векторна і растрова графіки (рисунок 3.28-3.29). З передбачених переваг використання комп'ютерних програм перед традиційними техніками – не буде втрачатись якість і відповідність кольорів. В програмах легше було щось виправити як на етапах ескізів, під час виконання, і вже навіть після завершення зображення. На папері важко буде щось змінити, після нанесення акварельних фарб. Будь-які помилки можуть спричинити перероблення всього зображення наново.

Після виконання чотирьох зображень у всіх цих техніках, було обрано саме комп'ютерну графіку. А саме растрову графіку. Вона виглядала більш привабливіше, від вивіреної та чіткої векторної графіки. Саме для виконання цього проєкту, вектор вирішено було не використовувати для зображення основного набору ілюстрацій для всіх карток.



Рисунок 3.28 – Варіант традиційних технік



Рисунок 3.29 – Варіант комп'ютерної графіки

Потім, був етап вибору способу виконання зображень в кольорі. Це без контуру у векторі, з чорним контуром і чітким покрасом, в растрі (рисунок 3.30).



Рисунок 3.30 – Спосіб виконання без контуру та з контуром

І також, коли контур кольоровий, з чітким покрасом в растрі, або з м'яким покрасом в растрі (рисунок 3.31).

Серед всіх варіантів, найвдалішим виявився останній. Тому було прийнято рішення зробити всі зображення з кольоровим контуром та м'якими переходами в кольорі.



Рисунок 3.31 – Спосіб виконання з кольоровим контуром

Для сорочки карток пробувались варіанти з патерном, без будь-яких надписів (Рисунок 3.32-3.33).

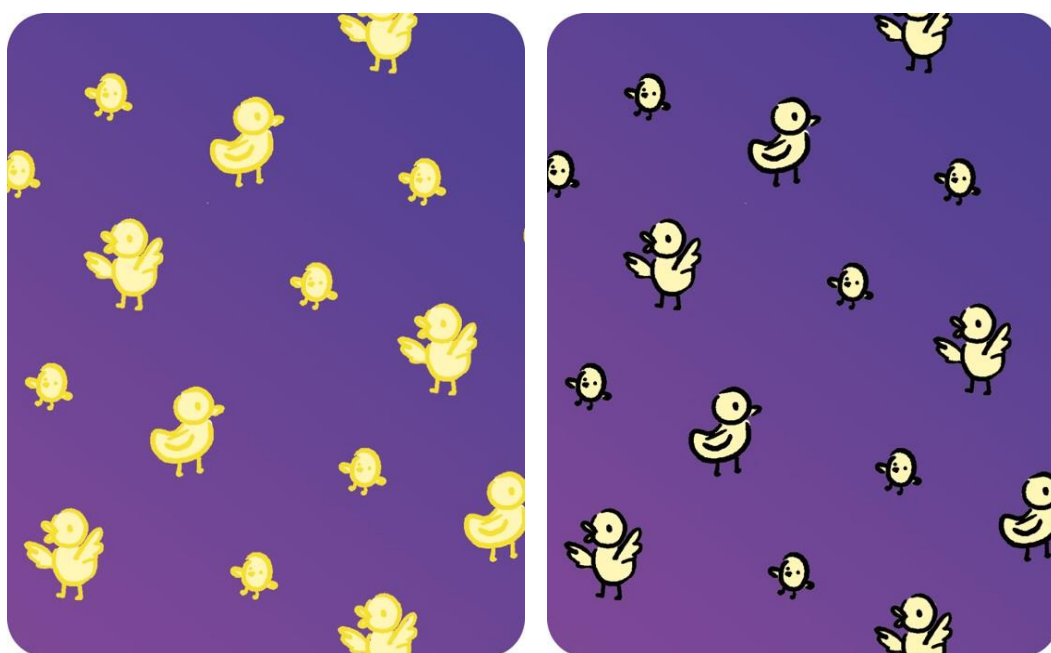


Рисунок 3.32 – Варіанти виконання сорочки до карт на темному фоні

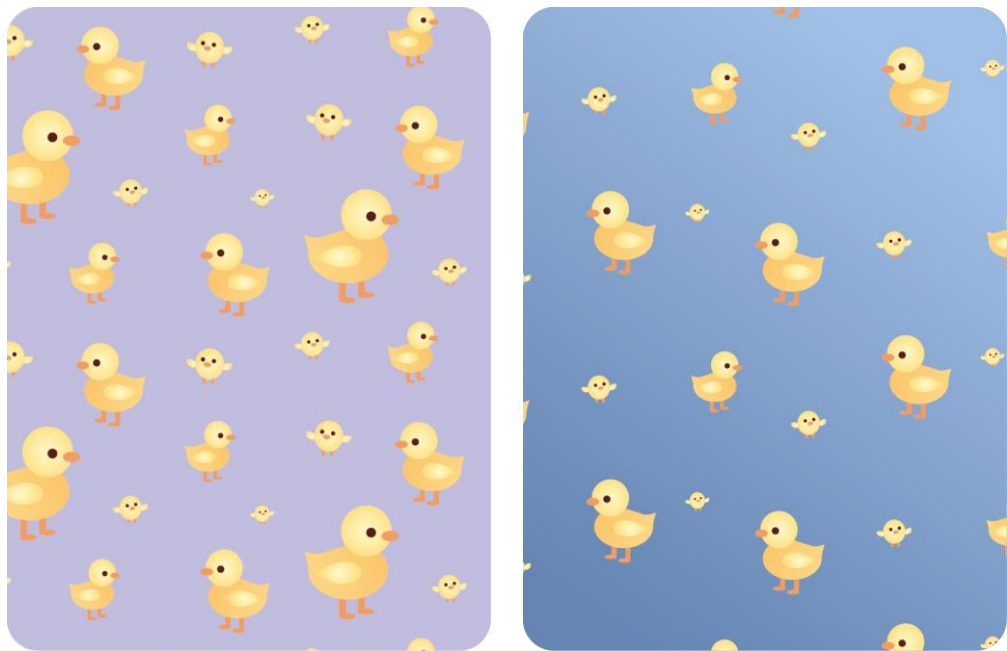


Рисунок 3.33 – Варіанти виконання сорочки до карт на світлому фоні та з іншою стилізацією

Немало важливою в грі, є правильно сформовані правила. Від цього напряму залежить, наскільки позитивним буде ігровий досвід у гравця.

Для обраної настільної ігри було сформовано декілька варіантів правил, в різних мовних стилях:

«На ігрове поле розкладаються усі перетасовані карточки верх зображенням. За відведений час потрібно запам'ятати розташування усіх пар. Потім, всі картки перевертаються. Гравці, по черзі, шукають пари. Якщо пара була знайдена, гравець ходить ще раз. Якщо він не знайшов пари – ходить наступний. Виграє той, хто в кінці гри знайде найбільше пар карток.»

«Розкладіть усі карточки на стіл (або підлогу), щоб ви бачили всі зображення. Запам'ятайте їх! А тепер переверніть, і шукайте пари, які пам'ятаєте! Веселіше грати в компанії, але можна і самому, щоразу знаходячи пари все швидше та швидше!»

Враховуючи те, що цільова аудиторія діти, та їхні батьки або інші старші люди, було прийняте рішення обрати другий варіант правил. Так буде простіше зрозуміти, сприйняти правила, і буде налаштовувати на легкий та ігровий настрій, який необхідний для веселого проведення часу з рідними.

Окрім основних правил, необхідно додати ще кілька умов для гри:

«В грі також присутні додаткові картки. Їх можна використовувати або як звичайні пари (або взагалі виключити із процесу гри), або виконувати їх завдання:

1.Картка зі знаком питання – розкажи історію із твоїми зібраними парами карток;

2.Картка з плюсиком – можна розкрити не дві, а три картки;

3.Картка з спіралькою – всі картки, які лишились на ігровому полі, перемішати між собою;

4.Картка з подарунком – просто взяти цю картку, як подаровану;
(Запропонована) Розкладка:

- 48 карток – 6 рядів на 8 стовпців
- 40 карток – 5 рядів на 8 стовпців»

Назву до настільної гри було обрано з наступних варіантів: Меморі, Питання, Прогулянка, Згадайка, Кишенькова згадайка, Запам'ятайка, Здогадайка, Знахідки, Пам'ятайка, Відкривайка, Відкривайко. Було прийняте рішення зупинитись на останній назві – «Відкривайко», оскільки це цілком розкриває механіку гри та має в собі українське слово з типово українським закінченням – ко.

Пакування, як зазначалось раніше, обрано прямокутним, щоб зручно було зберігати карти всередині.

Варіанти розробки коробки (рисунок 3.34).

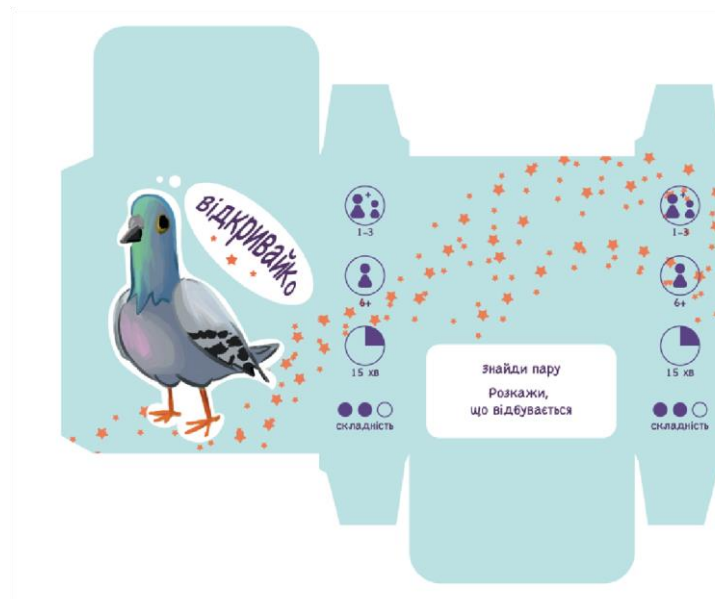
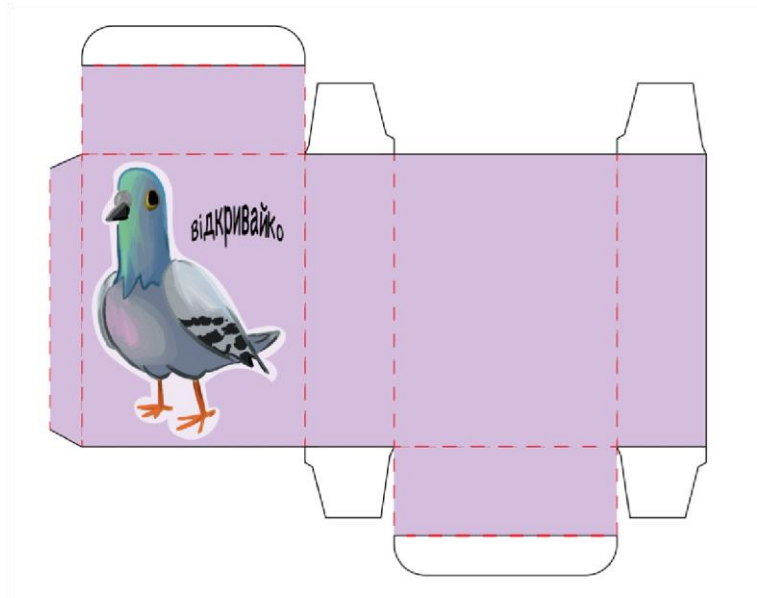


Рисунок 3.34 – Варіанти пакування до настільної гри

На коробці розміщено вибрану назву «ВідкривайКо», скорочені правила, та інфографікою, з необхідною інформацією для споживача.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну настільної гри

По результатам розробки дитячої настільної гри «ВідкривайКо», зроблено сорочку (рисунок 3.35), інструкцію, пакування (рисунок 3.36), наліпки (рисунок 3.37) та 20 гральних карток (рисунок 3.38-3.47) з 4 додатковими (рисунок 3.49). Картки зроблені з великою кількістю вільного місця, щоб дитина могла їх ще самотужки прикрасити наліпками, як запропонований інтерактив



Рисунок 3.35 – Остаточний варіант сорочки

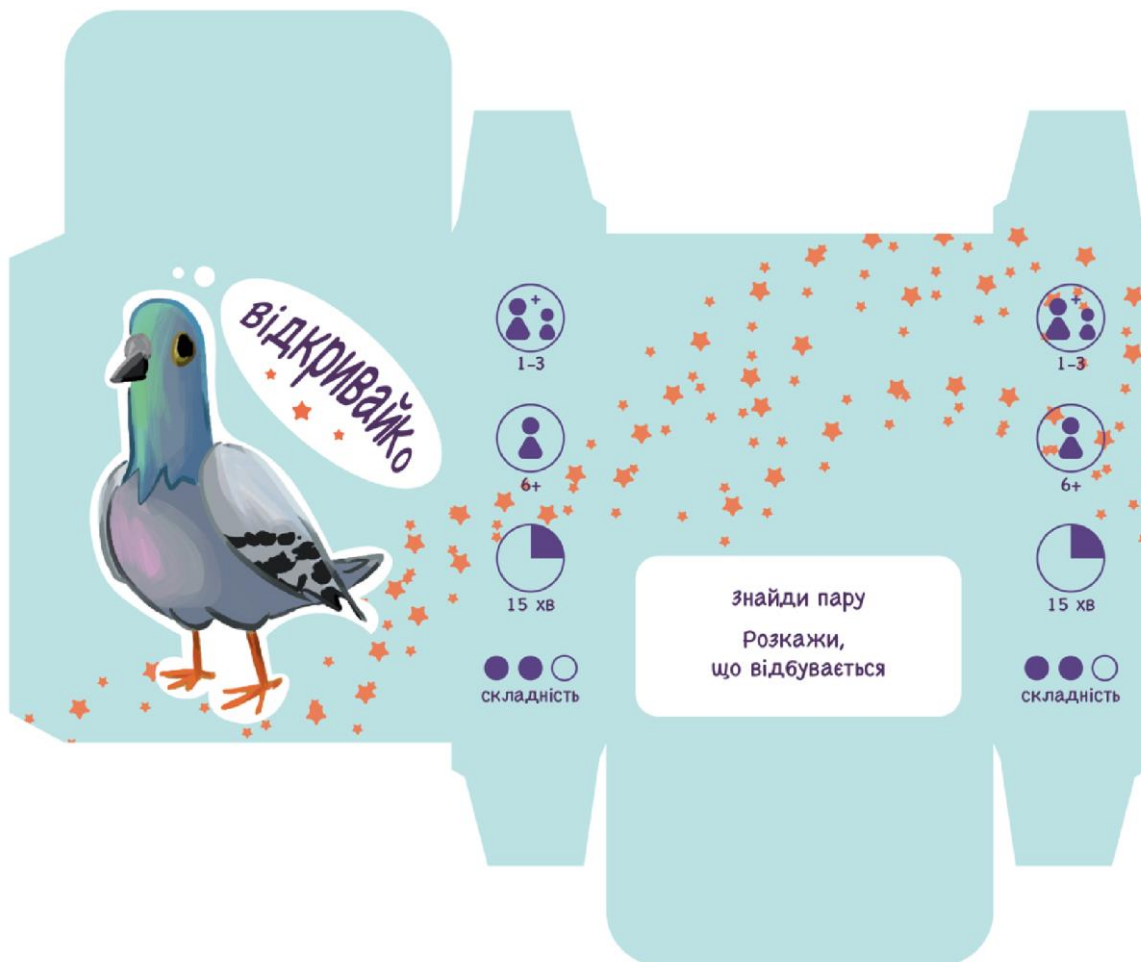


Рисунок 3.36 – Остаточний варіант пакування гри

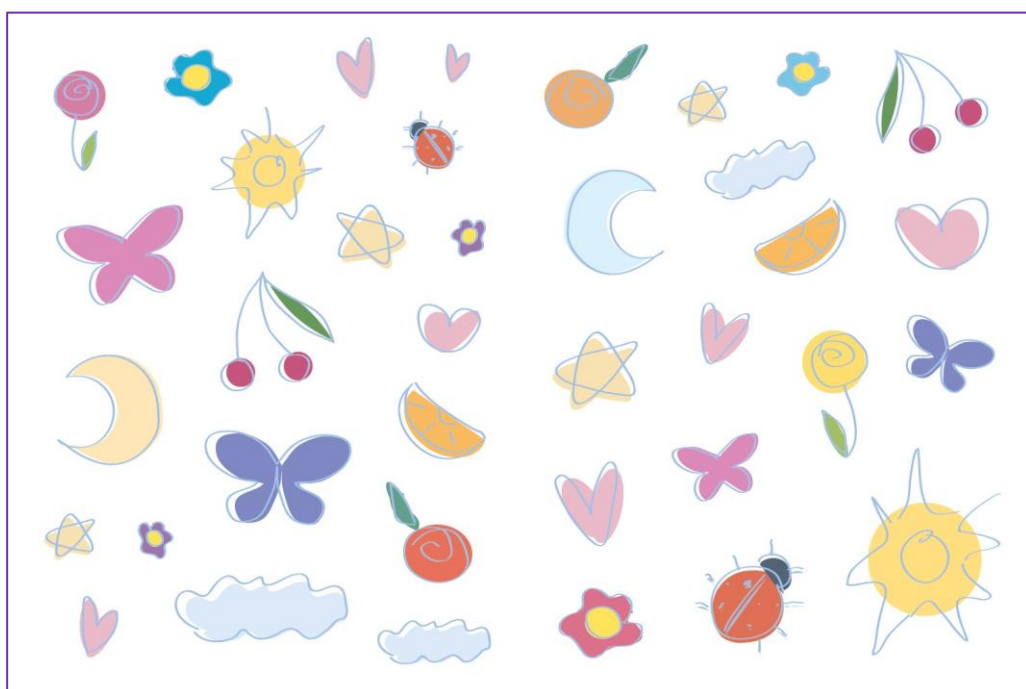


Рисунок 3.37 – Наліпки для інтерактиву з грою



Рисунок 3.38 – Картки «Морозиво» та «Хатинка»



Рисунок 3.39 – Картки «Солодка вата» та «Бджолення»

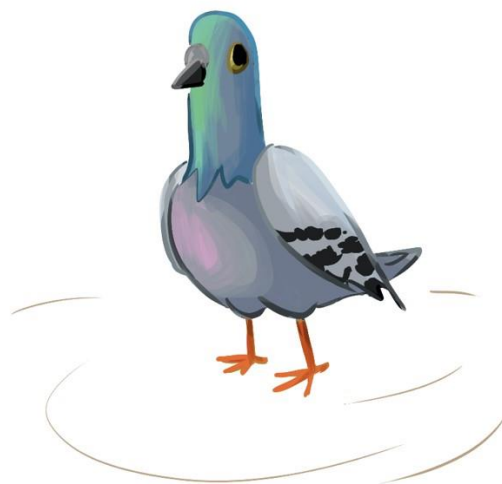


Рисунок 3.40 – Картки «Солодка вата» та «Бджолення»



Рисунок 3.41 – Картки «Гірка» та «Дерево»



Рисунок 3.42 – Картки «Квіти» та «Ліхтар»



Рисунок 3.43 – Картки «Вінок» та «Велосипед»



Рисунок 3.44 – Картки «Садівник» та «Карусель»

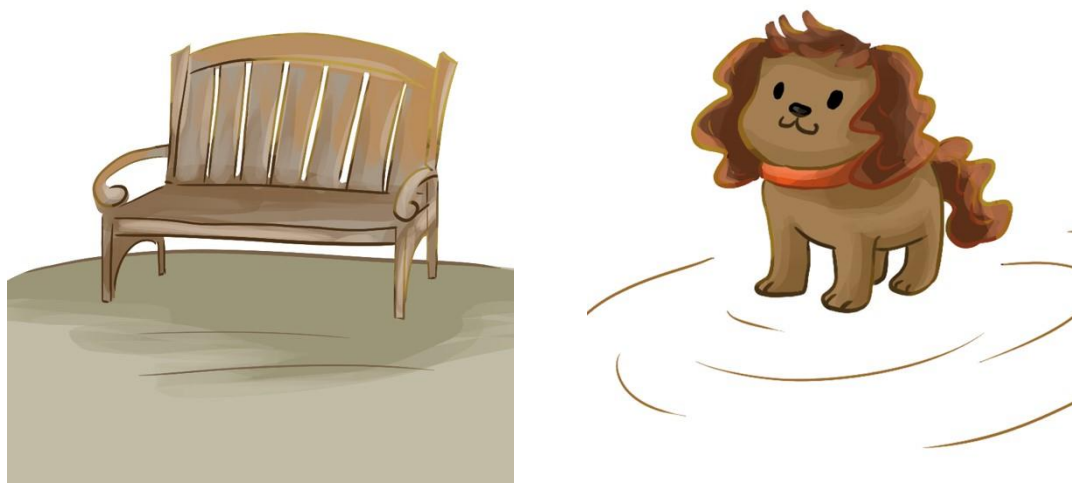


Рисунок 3.45 – Картки «Лавка» та «Щеня»



Рисунок 3.46 – Картки «Качечки» та «Шпаківня»



Рисунок 3.47 – Картки «Фонтан» та «Міст»



Рисунок 3.48 – Остаточний варіант з карток з фоном



Рисунок 3.49 – Додаткові картки з завданнями

По готовим зображенням та елементам гри, можна скласти такий аналіз дизайнерського рішення, використовуючи схему композиції (рисунок 3.50):

1. Головний композиційний елемент – рисунок;

Допоміжні: колір, формат, силует;

2. Головний композиційний засіб – відношення і пропорції;

Допоміжні: нюанс, контраст, симетрія, асиметрія, масштаб;

3. Головні принципи композиції – виразність, смисловий фактор;
4. Закони: єдність змісту та форми, наявність композиційного центру, співрозмірність частин між собою та з цілим, щільність композиції.

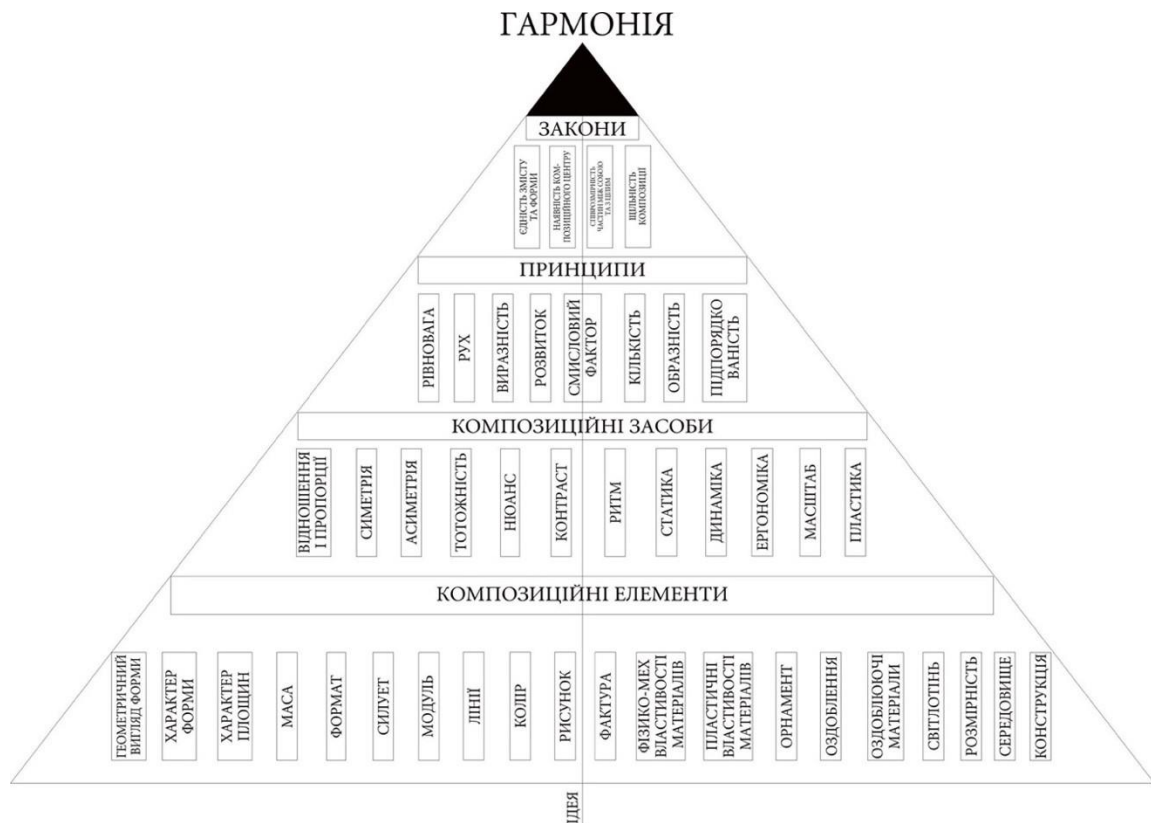


Рисунок 3.50 – Піраміда складових композиції

Після аналізу композиції для презентації розробленого проекту оформлено банер художньої частини 1,5 м на 2 м в додатку А рисунок А.1

ВИСНОВКИ

По результатам кваліфікаційної роботи, було оглянуто ретроспективу теми настільних ігор, досліджено та зроблено аналіз обраних доступних виробів на ринку. Із результатів аналізу, виведено висновки для подальшої роботи над темою.

Проведено бриф по обраній темі, де визначили та описали технічні характеристики і особливості настільної дитячої гри.

В аналітичне дослідження вимог до дизайну гри ввійшло опитування цільової аудиторії обраної теми на об'єкт вподобання певних характеристик різних настільних ігор. Результати чого, стали опорою для подальших рішень до дизайну і механіки.

Серед дослідження аналогів, було обрано референси, по яким створювались варіанти концепції стилістики зображень на картки, варіанти їх композиційного рішення.

На кожен об'єкт з обраної теми кваліфікаційної роботи, було розроблено по декілька композиційних та стилістичних рішень. Виконано було весь об'єм, заданий в технічному описі роботи: 24 картки, пакування, сорочка (зворотня сторона карток), наліпки для інтерактиву, та окреслення тексту правил до гри.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Історія настільних ігор. Найбільш значимі ігри XX століття | інтернет магазин Geekach Shop. URL: <https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samyeznachimye-igry-khkh-veka/> (дата звернення: 10.05.2024).
2. Учасники проектів Вікімедіа. Монополія (гра) – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Монополія_\(гра\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Монополія_(гра)) (дата звернення: 10.05.2024).
3. Учасники проектів Вікімедіа. Dungeons & Dragons – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (дата звернення: 10.05.2024).
4. Учасники проектів Вікімедіа. Dungeons & Dragons – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (дата звернення: 10.05.2024).

5. ТОП-10 найпопулярніших ігор 2022. *Ігромаг*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/top-10-2022.html> (дата звернення: 11.05.2024).
6. Настільна гра Добль (Доббль, Dobble, Spot It!) – купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/dobble/> (дата звернення: 08.03.2024).
7. Настільна гра «Чудо у пір'ячку» - купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/chudo-v-peryakh-ludum/> (дата звернення: 08.03.2024).
8. Настільна гра «Тако Кіт Коза Сир Піца» - купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/tako-kit-koza-sir-pitsa/> (дата звернення: 08.03.2024).
9. Настільна гра Level 10. Десятий рівень – купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/level-10/> (дата звернення: 08.03.2024).
10. Настільна гра Сіміло. Тварини (Similo. Animals) – купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/similo-tvarini/> (дата звернення: 24.02.2024).
11. Настільна гра Дивозвірі – купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/divozviri/> (дата звернення: 08.03.2024).
12. Настільна гра DJECO Знайди емоції (DJ08152) купити в інтернет магазині с доставкою по Україні Мурплай. *Мурплай | Інтернет магазин іграшок та дитячих товарів в Україні*. URL: <https://murplay.ua/296095> (дата звернення: 12.03.2024).
13. Настільна гра Піцманія (Pizza Rush) – купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/nastilna-hra-pitsamaniia-pizza-rush/> (дата звернення: 12.03.2024).

14. Гра настільна Rozum Планета (R017UA) купити в інтернет магазині с доставкою по Україні Муoplay. *Муoplay | Інтернет магазин іграшок та дитячих товарів в Україні*. URL: <https://myplay.ua/374727> (дата звернення: 12.03.2024).

15. Настільні ігри для дітей. Що думають психологи? *Ігромаг*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/nastilni-ihry-dlia-ditei-rekomendatsiipsykholohiv.html> (дата звернення: 03.03.2024).

16. Настільна гра Картографи (Cartographers: A Roll Player Tale) – купити в інтернет магазині Lord of Boards. *Lord of Boards – інтернет магазин настільних ігор*. URL: <https://lordofboards.com.ua/kartohrafy-ua/>(дата звернення: 24.02.2024).

17. Настільна гра DJECO Мемо Дінго (DJ08538) купити в інтернет магазині с доставкою по Україні Муoplay. *Муoplay | Інтернет магазин іграшок та дитячих товарів в Україні*. URL: https://myplay.ua/330123?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA0bWvBhBjEiwAtEsoW5Mt5NBE5Jg3mYFI4DhuPgsgtl03rHnj6WzMDKGJA5EASkEthSAYqBoCSK0QavD_BwE (дата звернення: 24.02.2024).

18. 7 колірних схем для гармонійного дизайну – Блог Depositphotos. *Блог Depositphotos*. URL: <https://blog.depositphotos.com/ua/kolirni-shemy.html>(дата звернення: 02.04.2024).

19. Магазин настільних ігор Nastolka URL: <https://nastolka.com.ua/uk/memori-sovushki> (дата звернення 24.02.2024)

20. Іттен Й. Книга Мистецтво кольору. ArtHuss, 2022. 96 с.

21. Вайт А. В. The Elements of Graphic Design. 3rd ed. ArtHuss, 2023. 232 p.

22. Де Ніколз. Art of Protest. Big Picture Press, 2023. 80 p.

23. Папанек В. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. ArtHuss, 2020. 480 p.

24. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Basics. Graphic Design 01: Approach and Language. ArtHuss, 2011. 192 p.

25. Геллер С., Кваст С. Graphic Style: From Victorian to Hipster. ArtHuss, 2019. 296 p.

26 Пасатюк К.О. Дизайн та графіка настільних ігор / К.О. Пасатюк, О.П. Стрижова // Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової

промисловості // Матеріали XVIII Міжнародної науково-практичної інтернетконференції молодих вчених та студентів (22 листопада 2023 р.), ХНУ. – Хмельницький : ХНУ, 2023. – С. 291-292