

ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ВІКУ АУДИТОРІЇ НА ДИЗАЙН НАСТІЛЬНИХ ДРУКОВАНИХ ІГОР

Бокарева Ю. С.

ст. викладач, кафедра «Медіасистеми та технології»,
Харківський національний університет радіоелектроніки

Шипова М.К.

асистент, кафедра «Медіасистеми та технології»,
Харківський національний університет радіоелектроніки

***Анотація.** В цій статті наведені основні вимоги до дизайну друкованих настільних ігор з урахуванням нормативів та стандартів України. В ній детально розглядаються необхідні вимоги та нормативна документація, які повинні враховуватися при розробці дизайну настільних ігор. Підкреслено значення знання і відповідності стандартам України для успішної реалізації проєктів у цій галузі.*

***Ключові слова:** НАСТІЛЬНО-ДРУКОВАНІ ІГРИ, ІГРИ НАСТІЛЬНІ, ДРУКОВАНІ ІГРИ, ПАКОВАННЯ, ІГРОВЕ ПОЛЕ, КАРТКИ, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, СТАНДАРТИ ПОЛІГРАФІЇ.*

Вступ

Друковані настільні ігри є невід'ємною частиною сучасного світу. Саме настільні ігри з самого дитинства сприяють розвитку розумової діяльності, засвоєнню шкільної програми, вдосконаленню міжособистісного спілкування і соціальної адаптації. Не лише у дошкільному та шкільному віці настільні ігри є актуальними.

Не зважаючи на те, що сучасний світ перенасичений відеоіграми та мобільними іграми, сучасні друковані настільні ігри стали складовою дозвілля багатьох родин.

Сьогоднішній стан ринку друкованих настільних ігор в Україні розвивається дуже стрімко: відкриваються нові видавництва, перевидаються та модернізуються ігри під сучасні потреби дітей та молоді. Ігри розробляються для різних вікових категорій і груп і, крім того, настільні ігри стають ексклюзивним корпоративним подарунком, який розробляється саме під вимоги особливостей компанії. А бажання самостійно створити настільну гру з'являється у багатьох. Саме тому, слід проаналізувати існуючі державні норми та розглянути тенденції розвитку дизайну друкованих настільних ігор для різних вікових груп.

Щоб створити та реалізувати цікаву настільну гру, яка була б корисною і захопливою, варто не лише знати психологію аудиторії, для якої розробляється гра, особливості її використання, а й норми та стандарти, які дозволять створити якісну друковану настільну гру, зокрема за допомогою новітніх технологій.

Новизна цього дослідження полягає в тому, що поки немає чіткої структурованої інформації, яка б допомогла проєктувати і в подальшому друкувати настільні ігри початківцям у цій галузі. Легко зрозуміла послідовність дій в проєктуванні та розробці майбутньої гри допоможе спростити процес створення та видання сучасного друкованого видання.

Мета та завдання дослідження

Метою даної роботи є необхідність розглянути сучасні тенденції оформлення основних складових елементів друкованих настільних ігор та вплив державних норм та стандартів на їх оформлення. Сформулювати послідовність дій, яка стане в нагоді розробникам сучасних друкованих настільних ігор.

Не менш важливим аспектом, на який треба звернути увагу є особливості впливу настільно-друкованих ігор на сприяння розвитку особистісних якостей та міжколективних відносин учасників, покращення пам'яті та сприймання, удосконалення творчих здібностей. Саме ці особливості необхідно враховувати при визначенні механіки гри для обраної аудиторії.

Основна частина

Починати аналіз настільно-друкованих ігор слід саме з їх класифікацій, які впливають на дизайн гри. Отже, згідно ДСТУ 2169-93. Іграшки. Ігри настільні. Настільними іграми є:

- вікторини;
- ігри типу лото, доміно (з малюнками, літерами, цифрами);
- головоломки;
- лабіринти;
- дидактичні: кубики (з малюнками, літерами, цифрами), мозаїки, лічильний матеріал, матрьошки;
- ігри з кубиком (кісткою), вертушкою;
- ігри типу «Міні-більярд», «Морський бій» з пружинним пусковим пристроєм;
- гідравлічні, пневматичні з киданням (запуском) предметів;
- настільно-друковані;
- книжки-іграшки, книжки для розфарбовування, перебивні малюнки та висічні картинки;
- електронні.

До цього спектру ігор прописані вимоги безпеки, напруга, живлення, вимоги до складальних одиниць тощо.

Настільно-друковані ігри та ігри з предметами покладені на принцип наочності, але вони відрізняються в тому, що в перших використовуються зображення предметів, а не самі предмети. Різноманітність механік настільних

ігор є важливою особливістю, що дає створювати ігри для різних вікових категорій.

Настільні ігри спонукають до ініціативності у запрошенні партнера, вимагають чіткого розуміння та дотримання правил, що сприяє розвитку мислення (креативності) та удосконалення поведінки через виконання ігрових завдань. Привабливість та розвиваючий ефект друкованих настільних ігор значною мірою залежать від конкретного типу гри та відповідності її віку. Тобто, всі настільно-друковані ігри за принципом можна класифікувати:

- карткові – містять набори карток із завданнями;
- блукалки – складаються з ігрового поля, фішок та кубика;
- рольові – учасники беруть на себе якусь роль;
- імітаційні – такі ігри імітують реальні явища;
- вікторини – ігри, суть яких полягає у відповідях на запитання з різних галузей знань.

Також важливо відзначити, що настільні ігри дозволяють без зайвих зусиль, у формі гри, засвоювати знання, набувати практичні навички, розвивати наочно-образне та логічне мислення, поліпшувати мову, розвивати творчість та пам'ять, а також розширювати кругозір. З цього виходить ще одна класифікація, за способом взаємодії між гравцями:

- конфлікт – гравці грають один проти одного. Переможець тільки один;
- конкуренція – гравці конкурують один з одним, але в них схожі цілі. Переможець один, але гравці грають проти гри;
- співробітництво – гравці проти гри, жодної конкуренції. Перемогти можуть тільки всі разом.

Якщо розглядати друковані настільні ігри для дошкільнят (як найвибагливішу аудиторію до якості), з точки зору, різних вікових категорій і взаємодії з дорослими то у молодшому дошкільному віці (3-4 роки) дітям потрібне керівництво дорослих під час гри в настільні ігри. Для них не ефективно заздалегідь пояснювати правила. Вони навчаються правилам та діям шляхом наслідування, а усвідомлення правил відбувається у процесі гри, після виконання дій. Дорослий демонструє ігрові дії та підтримує успішні зусилля дітей. У середньому дошкільному віці дорослі стають активними учасниками гри, особливо на етапі навчання. Під час гри вони спільно контролюють дотримання правил і вирішують спірні ситуації разом з дітьми. Кількість учасників збільшується – в одну гру можуть включитися чотири-шість осіб. У старшому дошкільному віці (5-7 років) діти можуть вже самостійно грати в настільні ігри без участі дорослого. Вони володіють різними видами ігрових відносин і здатні використовувати різноманітні нормативні правила. Самі правила гри можуть бути досить складними і різноманітними.

Для вікових категорій, які включають дітей дошкільного віку, встановлюються важливі вимоги та норми безпеки для забезпечення їхнього здоров'я. Ці вимоги і норми регулюються відповідними державними

стандартами і правилами, зокрема, у ДСанПіН 5.5.6.012-98 «Державні санітарні правила і норми безпеки іграшок та ігор для здоров'я дітей». Цей нормативний документи охоплює всі етапи життєвого циклу іграшок (включаючи настільно-друковані ігри), від розробки до зберігання та використання, і встановлюють вимоги до безпеки іграшок з урахуванням особливостей вікових груп дітей. Такий підхід спрямований на забезпечення безпеки та захисту здоров'я дітей під час гри та взаємодії з іграми.

Розробники та виробники ігор мають важливе завдання – створити продукцію, яка б максимально відповідала потребам сучасних споживачів і була б ефективною для виробництва. Для досягнення цієї мети дизайнери настільних ігор прагнуть до збільшення різноманітності нових моделей, забезпечуючи при цьому конструктивну та технологічну однорідність (для зниження собівартості). Важливо, щоб сучасна настільно-друкована гра була привабливою, відповідала особливостям фізичного розвитку, була зручною у користуванні та гармонійною в пропорціях. Такий підхід дозволяє забезпечити якість продукції та задовольнити різноманітні потреби та вподобання споживачів.

Згідно ДСанПіН 5.5.6.012-98 «для виробництва ігор дозволяється використовувати:

- сировину і матеріали, допущені МОЗ України;
- сировину і матеріали, допущені МОЗ України для виробництва товарів, призначених для контакту з харчовими продуктами, які за показниками державної санітарно-гігієнічної експертизи відповідають вимогам якості та безпеки.

Матеріали вторинної переробки (не більше 30% домішок до основного матеріалу) допускаються для виробництва іграшок (ігор) тільки для дітей віком більше як три роки за умови наявності дозволу МОЗ України.

Матеріали для декоративного та захисного покриття іграшок (ігор), повинні бути стійкими до дії слини, поту та вологої обробки» [5].

Будь-яка настільно-друкована гра складається з:

- обов'язкових складових (пакування, інструкція);
- необхідних елементів для гри (ложемент, ігрове поле, жетони, фішки, картки, тощо).

Що стосується пакування то у сучасному дизайні настільних ігор часто використовуються спеціально розроблені базові конструкції. Ці конструкції відображають типові форми пакування, компонентів і ложементів, які використовуються у виробництві. Вони систематизовані та стандартизовані, що дозволяє забезпечити ефективність та стабільність виробництва, а також спрощує процеси розробки і виготовлення елементів. Цей підхід допомагає зменшити витрати часу і ресурсів, а також підвищує якість та конкретність продукції.

Не менш важливим елементом є інструкція. «Інструкції до ігор повинні бути зрозумілими для дітей тих вікових груп, для яких вони призначені. В

інструкції повинні бути вказані правила та види обробки ігор – (миття, чищення, дезінфекція та їх утилізація в разі потреби).

Попереджувальний текст про можливість небезпеки іграшок, ігор – наявність дрібних деталей для дітей віком до 3-х років тощо – повинен бути надрукований напівжирним шрифтом, розміром не менше 12 кеглів, а слово «попередження» повинно бути виділено прописними буквами.

Текст в настільно-друкованих іграх повинен бути надрукованим:

- контрастним до фону кольором;
- гігієнічним вимогам для фону відповідають кольори – блакитний, зелений, жовто-зелений, жовтий, оранжевий, оранжево-червоний;
- цифрові та літерні позначення повинні мати чорне забарвлення або чорний рельєф;
- висота літер тексту в настільно-друкованих іграх повинна бути: для дітей до 10 років – не менше 5-6 мм;
- для дітей старше 10-ти років – не менше 3-5 мм [5].

Також згідно з ДСТУ 2166-93 «Іграшки. Маркування, пакування, транспортування та зберігання» регламентовано те, що «маркування іграшок повинно містити товарний знак і (або) найменування виробника (його представника).

Маркування споживчої та групової тари повинне вміщувати:

- найменування виробника (його представника) і (або) товарний знак;
- найменування іграшки;
- вікове призначення;
- штамп (позначку) технічного контролю;
- дату виготовлення – місяць, рік (для іграшок, які мають гарантійний строк експлуатації або зберігання);
- кількість іграшок в пакувальній одиниці (для групової тари) ;
- попереджувальні написи [3].

До маркувальних елементів, що впливають на дизайн відноситься штрих-код. Його розташування також регламентовано і вимоги до нього прописано у ДСТУ 3147-95 «Штрихове кодування. Маркування об'єктів ідентифікації. Форма та розміщення штрихових позначок ЕАМ на тарі та пакуванні товарної продукції»:

- не слід розташовувати ближче 5 мм від краю пакування;
- не повинен надаватися в місці різкого перегину пакування або «переходити» з однієї грані на іншу;
- циліндричні поверхні. При діаметрі менше 5 см код розташовувати вздовж;
- не розташовувати код в місцях пакування, де зчитування коду можуть перешкодити виступаючі частини пакування.

Якщо розглядати узагальнено вимоги до всіх елементів друкованих ігор то вони прописані у ДСТУ 2169-93. «На висічених деталях не повинно бути задирок, розривів, тріщин, відшарувань та інших механічних пошкоджень.

Лицьова поверхня ігрового поля та карт, поверхня виклесних деталей повинна бути рівною, гладкою, без перекосів, жолоблень, пузирів, складок, надривів, подряпин, забруднень, слідів клею, відклесних місць, потьоків лаку, жовтизни, плям, сторонніх вкраплень, вуалі.

Відбиток усіх елементів зображень, літер та знаків повинен бути чітким та яскравим на всій площині деталі. На пробільних ділянках не повинно бути забруднень. Несуміщення контурів накладення фарб на деталі не повинно перевищувати 0,5 мм. Зміщення частин елементів зображення, розміщених на складаних ігрових полях, одна відносно одної не повинно перевищувати 2,0 мм. Для перебивних малюнків, які приклеюються методом тиснення, зміщення шару клею відносно контуру малюнка не повинно перевищувати 2,0 мм.

З'єднання деталей, що виконують функційні дії, повинні бути міцними. Фішки повинні бути стійкими на ігровому полі. Ямки на кубіку (кості) повинні бути покриті фарбою, що контрастує до кольору кубика» [2].

Отже, розглянувши основні вимоги, що прописані у стандартах ще слід згадати і Закон України, в якому також захищені права споживача. Згідно зі статтею 12 пункту 2 Закону України «Про захист прав споживачів», виробники ігор мають забезпечити захист споживачів від небезпеки для життя та здоров'я, а також ризику фізичної травми під час користування ними відповідно до призначення та звичайної поведінки дітей. Цей ризик може виникати з конструкції, будови або складу іграшок, а також від невід'ємних елементів, які виникають під час використання. Ці ризики повинні бути узгоджені з можливістю користувачів або тих, хто за ними доглядає, щоб їх можна було ефективно усунути. Важливо, щоб ступінь ризику був адекватним та прийнятним для цільової аудиторії іграшки.

Говорячи про те, як залучення до гри в настільні ігри впливає на розвиток дітей різного віку, варто відзначити, що ігрова діяльність сприяє формуванню та розвитку психічних процесів у дітей. Настільні ігри сприяють уяві, активізують творчість, навчають співпраці в команді та зміцнюють колектив. Живе спілкування під час гри за одним столом замінює віртуальне спілкування під час комп'ютерних ігор. У грі ефективніше розвивається довільна увага і пам'ять, оскільки діти зосереджуються і запам'ятовують більше саме під час гри [7].

Розвиток особистісних якостей під час гри залежить від самостійного вибору гри та ініціативності у запрошенні партнера. Також під час гри розвиваються навички спілкування з іншими дітьми та дорослими, вміння терпляче чекати своєї черги і співпереживати партнерам. Ігри допомагають набути новий досвід, який важко отримати в звичайному житті дитини.

Також у гральній формі діти розвивають логічне мислення, навчаються приймати рішення та брати за це відповідальність на себе, покращують спритність і швидкість реакції, розвивають дрібну моторику, тренують посидючість, мають націленість на результат і спортивний азарт. Крім того, «настолки» дозволяють виявити нахили дитини – можливо, їй не дуже легко даються завдання на уважність, але вона проявляє себе краще в логіці або

рахунку. У такому випадку є чим її похвалити, щоб вона знала свої сильні сторони, і, виявивши, де у неї є прогалини, допомогти їй їх заповнити. Так, можна навчати не лише рахунку або форм, предметів або понять, але і повноцінні науки і предмети. Тому ігрове навчання – це унікальна діяльність, під час якої можна відпочити, розважитись і почерпнути нові знання. Воно дає можливість перенести традиційні методи навчання на другий план та зробити процес вивчення складних наук не лише корисним, а й захопливим.

Проаналізувавши наяву літературу та дослідження з цієї теми, можна виділити п'ять основних навичок, які розвиваються у дитини під час гри в настільні ігри:

- увага і посидючість. Ці навички дуже знадобляться дитині в шкільному віці, особливо в перші роки. Якщо з перших років грати з дитиною в настільні ігри, то до 4 років вона зможе бути зосередженою на грі близько 25 хвилин;

- особистісні та соціальні навички – прагнення до мети, уміння правильно висловити свою точку зору, продумувати ходи наперед, працювати в команді, передбачати поведінку суперників, бажання перемагати, а також міркувати про те, як домогтися бажаного результату і вчитися на власному досвіді. Тренуються також і вміння співпереживати партнерам по грі, терпляче чекати своєї черги, підпорядковуватися правилам;

- фізичні здібності, швидкість реакції, спритність, логіку, пам'ять, фантазію, уяву та інші (в залежності від різновиду гри);

- стратегічне мислення. Доведено, що розумові операції найкраще відбуваються в голові дитини тоді, коли вони пояснюють свій механізм дії. Якщо під час гри задавати дитині якомога більше навідних запитань типу «а чому ти зробив саме так?», відповідаючи на питання, дитина буде аналізувати і розбиратися в причинно-наслідкових зв'язках;

- просторове мислення. Було виявлено, що настільні ігри, пазли і кубики допомагають прокачати просторове мислення. Ні малювання, ні гра з іграшками, ні їзда на велосипеді або самокаті не мали впливу на просторовий інтелект так, як паперові пазли. Для розвитку просторового мислення у нагоді стануть: ігри Smart Games, Вовк, Коза та капуста, Туманний острів, Зоорегата, Білет до Європи, Каркассон, Морський бій (варіації), Сіміно.

Настільні ігри становлять одну з ключових складових інтелектуального розвитку людини, виховують у ній дух конкурентної боротьби і надають можливість через особистий, хоч і гральний, досвід розуміти основні принципи та етапи життя людини. Таким чином, гра – це найбільш природний і мотивований для дітей вид діяльності, а її основна функція – навчання.

Результати досліджень

Провівши детальне дослідження щодо стандартів оформлення настільних ігор та їх впливу на розвиток дитини, можна скласти чіткі рекомендації та послідовність дій. Результати буде розділено на три категорії:

- вимоги оформлення настільних ігор залежно від віку;
- навички, які розвиваються під час гри в настільні ігри;
- послідовність дій, яку рекомендовано виконувати при розробці, проектуванні та виготовленні нової настільної гри.

1. Вимоги оформлення настільних ігор залежно від віку.

Для дітей віком до 3-х років:

- попереджувальний текст повинен бути надрукований напівжирним шрифтом, розміром не менше 12 кеглів;
- текст повинен бути дуже коротким і простим. Найкраще, якщо це буде одне слово або навіть лише звуковий ефект;
- мають бути використані яскраві кольори та контрастність, щоб текст було видно;
- краще використовувати зображення або символи, які ілюструють слова або ідеї;
- мають бути використані прості, чіткі шрифти, які легко читати.

Для дітей дошкільного віку (3-5 років):

- текст повинен бути коротким і простим, складатися з одного-двох слів або коротких фраз;
- мають бути використані великі шрифти, яскраві кольори і зображення для підсилення тексту, акцентів на важливому;
- текст повинен бути пов'язаний з відомими об'єктами та концепціями, такими як кольори, тварини, числа тощо;
- для оформлення мають бути залучені в основному яскраві та насичені кольори, такі як червоний, жовтий, синій, зелений, оранжевий;
- ілюстрації мають бути простими, зрозумілими та відображати відомі предмети та ситуації для дітей цього віку;
- для ілюстрацій можна використовувати яскраві зображення тварин, фруктів, чисел, літер тощо, що сприятиме їхньому розвитку та навчанню;
- жодних деталей менше 3 см у розмірі;
- розмір шрифту – 20-24 пункти;
- коробка зі зручною ручкою для перенесення, розміром близько 30×30×8 см.

Для дітей молодшого шкільного віку (6-9 років):

- текст може бути більш складним за попередній, складатися з коротких речень або простих інструкцій;
- мають бути використані шрифти середнього розміру з акцентуванням уваги на важливих словах або фразах;
- текст може включати інформацію про правила гри, інструкції для виконання завдань тощо;
- кольори можуть бути менш яскравими, але все ще насиченими та привабливими;

– ілюстрації можуть бути більш складними, але повинні бути чіткими та легкими для розуміння;

– можуть бути використані ілюстрації, які відображають предмети та сцени, пов'язані з освітою та розвитком дитини, наприклад, картинки з природи, геометричні фігури, складання слів тощо;

– жодних деталей менше 2 см;

– розмір шрифту – 16-20 пункти;

– стійка коробка або сумка з ручками, розміром близько 25×25×6 см.

Для дітей старшого шкільного віку (10-12 років):

– висота літер тексту повинна бути не менше 2, 3 мм;

– текст може бути більш деталізованим, включати більш повні та об'ємні описи та інструкції;

– для основного тексту мають бути використані звичайні шрифти, але можна додати акценти на важливі слова або фрази за допомогою кольорів або підкреслення, для заголовків та цитат можна використати декоративні та акцидентні шрифти;

– текст може включати інформацію про стратегію гри, події або завдання, що розширюють розумінні механіки гри;

– кольори можуть бути менш насиченими, більш природними, але все ще привабливими для дітей цього віку;

– ілюстрації можуть бути більш деталізованими та складними, відображаючи складніші сценарії або завдання;

– можливе використання ілюстрацій, які сприяють розвитку логіки, стратегічного мислення та аналітичних здібностей дітей. Наприклад, складні лабіринти, головоломки, сценарії з логічними завданнями;

– жодних деталей менше 1 см у розмірі;

– розмір шрифту – 14-18 пункти;

– компактна коробка або паперовий пакет, розміром близько 20×20×5 см.

Для підлітків (13-16 років):

– висота літер тексту повинна бути не менше 1,75 мм;

– текст може бути більш складним та багатокроковим, включати різноманітні інструкції, докладні описи і діалоги;

– для основного тексту мають бути використані стандартні шрифти з відзначенням важливих деталей, може бути використана інфографіка, схеми та діаграми для більшої наочності, для привернення уваги можна використати більш декоративні шрифти з засічками;

– текст може включати більше викликів та завдань, які вимагають аналізу та розв'язання проблем;

– кольори можуть бути більш стриманими та дорослими, але все ж привабливими, сучасними та цікавими для цільової аудиторії;

– ілюстрації можуть бути менш наочними, але більш складними та абстрактними;

– можуть бути використані ілюстрації, які сприяють розвитку креативності, спостережливості, а також можуть включати елементи фантазії та містики, що може привернути увагу цільової аудиторії;

– жодних деталей менше 1 см у розмірі;

– розмір шрифту – 12-16 пункти;

– невелика коробка або пакет, розміром близько 15×15×4 см.

2. Навички, які розвиваються під час гри в настільні ігри.

Провівши детальне дослідження можемо виділити наступні основні навички.

Логічне мислення:

– уявлення та розв'язання проблем: діти розвивають здатність аналізувати ситуацію, знаходити рішення для вирішення завдань в грі;

– планування та стратегія: вони вчаться приймати рішення та розвивають вміння ставити цілі та планувати кроки для досягнення їх.

Розвиток моторики:

– дрібна моторика: використання фігурок, карток, кубиків тощо допомагає розвивати рухові навички дітей, особливо у молодшому віці;

– груба моторика: під час рухів по ігровому полі чи розміщення елементів гри діти розвивають координацію та рухові навички.

Спілкування та соціальні навички:

– співпраця та комунікація: відпрацювання спільних дій з іншими гравцями, домовленості щодо правил гри сприяють розвитку соціальних вмінь;

– розвиток емпатії: спілкування з іншими гравцями та реагування на їхні емоції допомагає дітям розуміти почуття та перспективи інших.

Математичні навички:

– рахунок та числа: діти вчаться рахувати бали, кроки, гроші, що розвиває їхні математичні навички;

– геометричні знання: деякі ігри можуть містити елементи, що вимагають розміщення фігурок у певних формах або належному розташуванні на ігровому полі.

Мовні навички:

– читання та письмо: інструкції гри, карти, картки можуть містити слова, які допомагають дітям розвивати навички читання та розуміння тексту;

– словниковий запас та граматики: під час гри діти можуть вивчати нові слова, використовуючи їх у контексті гри, а також розвивати граматичні навички.

Креативність та уява:

– розвиток фантазії: ігрові сценарії, образи та сюжети допомагають дітям розвивати креативність та уяву;

– робота з матеріалами: можливість створення нових ідей та розв'язання проблем шляхом маніпуляції елементами гри.

3. Послідовність дій.

Таким чином, можемо скласти послідовність дій, яка стане в нагоді для тих, хто хоче або планує розробити, спроектувати та видати нову настільну гру:

- проаналізувати аналоги. Почати треба з аналізу аналогів майбутньої настільної гри. Протягом цього етапу треба знайти якомога більше схожих ігор. Позначити їх переваги та недоліки. Зробити висновки щодо того, що буде враховано з аналогів в грі, яка розробляється;

- створити портрет споживача. Невід’ємною частиною розробки гри є складання чіткого, дуже деталізованого портрету споживача. На цьому етапі має бути враховано абсолютно все – від віку користувача до його місця проживання. Також слід зазначити, що користувач і споживач можуть кардинально відрізнятись. Наприклад, батьки купують – дитина грає;

- спроектувати механіку та визначитись з навичками, на розвиток яких буде спрямовано гру. Враховуючи аналіз аналогів треба скласти детальну та чітку механіку гри. Вона може бути, як стандартна (наприклад механіка гри в «Мафію») або бути збірною і містити в собі декілька частин різних механік гри. На цьому етапі також важливо продумати, як саме та які навички розвитку дитини будуть заохочені. Перелік навичок зазначено у другій категорії результатів цього дослідження;

- створити ескізи. Як і в будь-якому проектуванні слід розробити декілька ескізів. Їх оформлення та дизайн можуть бути приблизними, але засновані на перших трьох пунктах цієї послідовності. Також буде правильним і доречним провести опитування серед цільової аудиторії цих ескізів та обрати найліпший на думку споживачів;

- розробити дизайн. Засновуючись на попередньому пункті розробити дизайн. Врахувати правила оформлення та стандарти, наведені в першій категорії результатів цього дослідження;

- обрати матеріали для друку. Врахувати всі санітарні норми та згідно з ними обрати найякісніші матеріали для друку. Продумати зручну конструкцію пакування, можливий органайзер, розміри всіх елементів;

- надрукувати тестовий наклад та протестувати на споживачах. Під час цього завершального пункту треба провести дослідження та опитування користувачів та споживачів, які зіграли в гру. Врахувати відгуки для внесення правок в наступних тиражах видання.

Висновки

Таким чином, можна зробити висновок, що сучасні настільні друковані ігри не лише розважають, але й відіграють важливу роль у розвитку дітей. За допомогою цих ігор діти можуть покращити концентрацію та обсяг уваги, розвинути мовленнєві навички, а також сприяти фізичному, розумовому, мовленнєвому та моральному росту. Таким чином, ігри стають не лише засобом

розваги, але й потужним інструментом для навчання та розвитку дитини в різних аспектах її життя.

Розробка дизайну настільних ігор – це складне завдання, що вимагає не лише творчого підходу, але й глибокого аналізу і розуміння різних аспектів. Вона включає в себе розробку механіки та оформлення гри, а також урахування психологічних характеристик, можливого впливу на свідомість особистості, а також визначення основних потреб та інтересів. Крім того, дизайнерам доводиться враховувати встановлені державні стандарти, що додає додаткові виклики та вимоги до процесу розробки. Таке поєднання творчості та регуляції створює складне, але захоплююче середовище для творення ігор, які задовольняти вимоги та очікування гравців.

Список літератури.

1. Закон України «Про захист прав споживачів» № 2529-IX (2022). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1023-12#Text>.
2. Конструкторське бюро з розробки іграшок та проектування технологічного устаткування «Ігротон». (1993). Іграшки. Ігри настільні. Загальні технічні умови (ДСТУ 2169-93). Міністерством промислової політики та інновацій України.
3. Конструкторське бюро з розробки іграшок та проектування технологічного устаткування «Ігротон». (1993). Іграшки. Маркування, пакування, транспортування та зберігання. (ДСТУ 2166-93). Міністерством промислової політики та інновацій України.
4. Українська Асоціація в галузі систем автоматизованої ідентифікації даних та штрихового кодування «СканА». (1995). Коди і кодування інформації. Штрихове кодування. Маркування об'єктів ідентифікації. Формат та розташування штрихкодів позначок EAN на тарі та пакуванні товарної продукції. Загальні вимоги. (ДСТУ 3147-95). Кабінет міністрів України.
5. Державна санітарно-епідеміологічна служба України. (1998). Державні санітарні правила і норми безпеки іграшок та ігор для здоров'я дітей. (ДСанПіН 5.5.6.012-98). Міністерство охорони здоров'я України.
6. Сухар, В.Л. (2012). Дидактичні ігри: старший дошкільний вік. Харків: Ранок.
7. Конончук, Л. (2021). Настільні ігри як важливий засіб навчання та дозвілля, їх вплив на формування особистості дитини. <https://vseosvita.ua/library/nastilni-igri-ak-vazlivij-zasib-navcanna-ta-dozvilla-ih-vpliv-na-formuvanna-osobistosti-ditini-411298.html>.