

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-
РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
Факультет мистецтва та дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ
Протокол засідання кафедри дизайну
від «29» травня 2024 р. №11
Завідувач кафедри к.п.н., доцент

_____ Н.В. Дерев'янку

Пояснювальна записка
до бакалаврської роботи
«Навчальна гра-розмальовка
«Планета фантазія»»

Виконала: студентка 4 курсу,
освітньо-професійної програми
Графічний дизайн
зі спеціальності 022 Дизайн
Коломоець Віолетта Андріївна

Наук. керівник:
доц., канд. мистецтвознавства
Залевська О.Ю.

Запоріжжя
2024

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-
РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ» ЗАПОРІЗЬКОЇ
ОБЛАСНОЇ РАДИ

Факультет мистецтва та дизайну
Спеціальність 022 Дизайн
Освітньо-професійна програма
Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Зав. кафедри дизайну
Дерев'янка Н.В. _____
«28» лютого 2024 року

ЗАВДАННЯ
НА БАКАЛАВРСЬКУ РОБОТУ

Коломоєць Віолетті Андріївні

1. Тема бакалаврської роботи: «Навчальна гра-розмальовка «Планета фантазія»».

Затверджена наказом по академії від 13.10.2023 № 304/од.

2. Термін здачі студентом бакалаврської роботи 15 травня 2024 року.

3. Вихідні дані бакалаврської роботи:

- практична частина (проект); пояснювальна записка; презентація до публічного захисту; цифровий варіант бакалаврської роботи (фото проекту, пояснювальна записка, презентація)

4. Зміст пояснювальної записки: завдання на проект; реферат; зміст; вступ; розділ 1; розділ 2; висновки; список використаних джерел; додатки.

5. Перелік електронного матеріалу: презентація (презентація_Коломоєць.pdf), цифровий варіант записки до бакалаврської роботи (бакалавр_записка_Коломоєць.doc), проект (проект_Коломоєць.pdf).

6. Консультанти по бакалаврській роботі із зазначенням розділів роботи, що стосується їх:

Розділ	Консультант	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 2	Клімова Л.М.		

7. Дата видачі завдання 8 квітня 2024 р.

Студент _____ В.А. Коломоєць

Керівник _____ доц., канд. мист. О.Ю. Залевська

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

П/п	Назва етапів бакалаврської роботи (проєкту)	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Концептуальне осмислення теми та постановка проєктного завдання.	08.04.2024.	
2	Допроєктний аналіз. Розробка проєктної пропозиції.	28.04.2024.	
3	Візуалізація та графічне відтворення проєкту.	27.05.2024.	
4	Оформлення пояснювальної записки та перевірка на плагіат. Створення гайдбуку. Рецензування бакалаврської роботи.	05.06.2024.	
5	Попередній захист бакалаврської роботи. Допуск до захисту бакалаврської роботи.	06.06.2024.	

Розглянуто і схвалено кафедрою дизайну

Протокол №8 від «28» лютого 2024 р.

Завідувач кафедри дизайну _____ канд.пед.н., доц. Н.В. Дерев'янюк

Студент _____ В.А. Коломоєць

Керівник бакалаврської роботи _____ доц., канд. мист. О.Ю. Залевська

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 45 с., 5 табл., 23 рис., 9 джерел, 5 додатки.

Об'єкт дослідження: навчальна гра-розмальовка.

Мета роботи: є розробити гру-розмальовку, яка буде містити навчальний матеріал та буде допомагати розвивати певні навички у дитини, та розробити обгортку сучасними засобами графічного дизайну до неї, створити обгортку з використанням сучасних засобів графічного дизайну, яка є ефективною та привабливою, яка буде відповідати потребам та перевагам цільової аудиторії, а також буде збільшувати впізнаваність бренду та збільшувати її продаж.

Методи дослідження: аналіз та обробка джерел, спеціалізованих матеріалів, аналогів та прототипів.

У першому розділі дипломної роботи досліджено історію виникнення ігор-розмальовок для дітей та проаналізовані їх переваги та ефективність, досліджено історичний розвиток упаковки та проаналізовано сучасні тенденції щодо упаковки, проведено аналіз аналогічних робіт. У другому розділі викладено процес виконання практичної частини роботи від осмислення теми та формування загальної концепції до реалізації роботи.

В результаті роботи розроблено проєкт та виконано макет обгортки та гри-розмальовки. Кожне обгортка має власний домінуючий колір та за настроєм, колірним і пластичним рішенням відповідає темі розмальовки, яка міститься всередині.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ, ПРОЄКТ, ДИЗАЙН, ОБГОРТКА, ГРА-РОЗМАЛЬОВКА.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН- РІШЕННЯ ПРОЄКТУ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ-РОЗМАЛЬОВКИ ТА ОБГОРТКИ ДО НЕЇ.....	5
1.1. Історія виникнення ігор – розмальовок	5
1.2. Ефективність та переваги ігрового навчання у дітей. Розмальовки як спосіб ігрового навчання.....	8
1.3. Історична довідка	10
1.4. Види ігор–розмальовок для дітей.....	14
1.5. Аналіз аналогів.....	19
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБГОРТКИ Й ГРИ–РОЗМАЛЬОВКИ..	26
2.1. Зміст та аргументація концепції навчальної гри–розмальовки «Планета фантазія».....	25
2.2. Проєктування та практичне виконання остаточного варіанту роботи...	30
2.3. Економічна частина виконання навчальної гри–розмальовки «Планета фантазія».....	33
2.4. Заходи з безпеки життєдіяльності та протипожежної техніки в процесі проєктування.....	35
ВИСНОВКИ.....	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	39
ДОДАТКИ.....	40

ВСТУП

У сучасному світі, де діти все більше часу проводять за комп'ютерами та гаджетами, навчальні розмальовки є альтернативою електронним іграм і додаткам. Вони не тільки розвивають творчі здібності, а й допомагають покращити зорову пам'ять, увагу та координацію рухів.

Крім того, навчальні розмальовки можуть бути використані як засіб для розвитку соціальних навичок у дітей. Батьки можуть проводити час з дитиною, допомагаючи їй розфарбовувати картинки та обговорюючи з нею зміст зображень. Це допомагає покращити комунікацію між батьками та дітьми, а також розвиває у дітей соціальні навички. У цілому нині, дитячі навчальні розмальовки є актуальним продуктом, який допомагає розвивати у дитини безліч навичок і здібностей. Вони являють собою альтернативу електронним іграм і додаткам, а також можуть бути використані як інструмент розвитку соціальних і творчих навичок у дітей.

Дитячі навчальні гри–розмальовки є актуальним та затребуваним продуктом на ринку іграшок та розвиваючих матеріалів для дітей. Вони допомагають розвивати у дітей творчі здібності, дрібну моторику, посидючість та концентрацію уваги. Крім того, навчальні розмальовки можуть бути використані як додатковий інструмент для навчання дитини літер, цифр, форм, кольорів, тварин та інших елементів.

Щодо упаковки, то у наш час упаковка та дизайн упаковки мають величезну актуальність та необхідність. З одного боку, це пов'язано зі зростаючим споживчим попитом на товари та послуги, які мають бути зручними, безпечними та захищені на період транспортування. З іншого боку, упаковка особливо важлива у сфері дитячих товарів, де вона не тільки виконує функцію захисту та зручності зберігання, але також є засобом привернення уваги дітей та їхніх батьків.

Упаковка є невід'ємною частиною виробництва та продажу товарів. Вона захищає товари від пошкоджень та зберігає їх якість у процесі

транспортування та зберігання. Упаковка може бути використана для створення іміджу бренду. Дизайн упаковки повинен бути привабливим, таким, що запам'ятовується і відповідає цільовій аудиторії. Однак сучасні споживачі все більше звертають увагу на екологічні аспекти упаковки. Вони віддають перевагу упаковці, яка може бути перероблена. Компанії, які враховують ці вимоги, можуть отримати конкурентну перевагу та збільшити лояльність своїх клієнтів. Таким чином, упаковка та дизайн упаковки є ключовими елементами у продажі товарів та послуг та дуже актуальною темою. Якісний та привабливий дизайн упаковки здатний привернути увагу покупців, викликати емоційний відгук та стимулювати покупку товару. Вона повинні відповідати потребам покупців та екологічним вимогам, щоб забезпечити успіх компанії на ринку.

Ідея бакалаврської роботи полягає у створенні унікального дизайну, який буде відповідати потребам та перевагам цільової аудиторії, а також збільшувати впізнаваність бренду та буде збільшувати її продаж, та у створенні корисної навчальної гри–розмальовки, яка стане альтернативою дитині для електронних ігор та додатків.

Метою дипломної роботи є розробити гру–розмальовку та розробити обгортку сучасними засобами графічного дизайну до неї.

Мета дослідження обумовлює виконання наступних задач:

1. Дослідження історії виникнення гри–розмальовки;
2. Дослідження історії виникнення упаковки;
3. Проаналізувати аналоги;
4. Створити концепцію обгортки;
5. Виконати проєкт.

Дипломна робота складається з графічної частини, представленої обгорткою та самою грою–розмальовкою та пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, двох основних розділів та висновків. Загальний обсяг роботи 45 сторінок: основний текст – 31 сторінки, додатки – 6 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-РІШЕННЯ ПРОЄКТУ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ-РОЗМАЛЬОВКИ ТА ОБГОРТКИ ДО НЕЇ

1.1. Історія виникнення ігор – розмальовок

Дитинство – дуже важливий вік для людини. Це період, коли формується характер людини та закладаються основи її особистості. Саме в цей період діти отримують перші знання про навколишній світ і вчаться взаємодіяти з іншими людьми.

Більшість дітей проводять більшу частину свого часу в іграх. Ігри мають величезний вплив на дітей. Не можна недооцінювати вплив гри на розвиток дитини. Коли дитина зовсім маленька, дорослі повинні активно брати участь в забавах [1]. Це можуть бути кубики або навчальна гра на смартфоні. Іноді дорослі думають, що ігри – це просто забава та розвага. Але вони помиляються. Ігри мають величезний вплив на розвиток маленьких людей. Не можна недооцінювати вплив ігор на розвиток дітей.

Дитячі розмальовки, улюблена гра, за якою проводять багато часу мільйони дітей у всьому світі, мають багату і цікаву історію. Історія виникнення дитячих розмальовок почалася давно, задовго до того, як ми знаємо їх сьогодні. У цій статті ми розглянемо цю історію та дізнаємося, як дитячі розмальовки стали популярними у всьому світі.

Перші розмальовки з'явилися в Європі у XVI столітті. Вони були створені для дорослих і були гравюрами на папері, які можна було розфарбувати фарбами або олівцями. Ці розмальовки були дуже популярні в той час, і люди використовували їх для релаксації і розваги.

У XIX столітті з'явилися перші розмальовки для дітей. Вони були створені для того, щоб допомогти дітям розвивати свої навички малювання та уяви. Ці розмальовки були дуже простими і склалися із чорно-білих малюнків, які діти могли розфарбувати фарбами чи олівцями.

У 1880 році компанія McLoughlin Brothers почала випускати серію

дитячих розмальовок під назвою «Little Folks' Painting Book». Ці прикраси були настільки популярними, що компанія почала випускати їх щороку. У 1900 році компанія запустила нову серію розмальовок під назвою «The Kindergarten Drawing Book», яка стала ще більш популярною (рис. 14).



рис. 14 Нова серія розмальовок «The Kindergarten Drawing Book» від компанії McLoughlin Brothers, 1900р.

У 1920-х роках з'явилися перші масові виробники дитячих розмальовок, такі як компанія Crayola. Вони почали випускати набори олівців та фарб для дітей, які містили різні кольори та відтінки. Це дозволило дітям створювати яскравіші та яскравіші малюнки.

У 1930-х роках з'явилися перші розмальовки із зображеннями з мультфільмів та коміксів. Ці розмальовки були дуже популярні серед дітей, оскільки вони могли розфарбовувати своїх улюблених персонажів.

У 1950-х роках компанія Crayola почала випускати набори олівців та фарб з новими кольорами та відтінками. Вони також почали використовувати безпечніші та екологічно чисті матеріали для створення своїх продуктів.

У 1960-х роках з'явилися перші розмальовки з тривимірними

зображеннями. Ці розмальовки були створені за допомогою спеціальних окулярів, які дозволяли дітям бачити зображення у трьох вимірах.

У 1980-х роках компанія Crayola почала випускати набори олівців та фарб з ароматами. Ці набори містили фарби та олівці з ароматом фруктів та ягід, які робили процес розфарбовування ще більш цікавим та захоплюючим.

На початку 20 століття розмальовки стали надзвичайно популярними. Видавці випускали книги із зображеннями персонажів популярних коміксів, мультфільмів та казок. Розмальовки також використовувалися як навчальний посібник у школах та дитячих садках. Американський художник – мультиплікатор, кінематографіст та антрепренер Уолт Дісней ліцензував використання своїх персонажів на розмальовках. Це спричинило сплеску популярності і зробило розмальовки невід’ємною частиною дитинства.

Сьогодні дитячі розмальовки доступні в усьому світі та представлені у різних формах та розмірах. Вони можуть містити зображення з мультфільмів, коміксів, тварин, рослин та багато іншого. Дитячі прикраси також доступні у різних форматах, таких як книги, блокноти, рулони та набори.

Сучасні дитячі розмальовки також містять більш безпечні та екологічно чисті матеріали. Крім того, вони можуть містити інтерактивні елементи, такі як QR-коди, які дозволяють дітям отримати додаткову інформацію про зображення або гру.

Історія виникнення дитячих розмальовок почалася багато років тому і триває до сьогодні. Вони були створені для того, щоб допомогти дітям розвивати свої навички малювання та уяви. Сьогодні розмальовки доступні в усьому світі та представлені у різних формах та розмірах. Вони містять більш безпечні та екологічно чисті матеріали та можуть містити інтерактивні елементи тощо.

1.2. Ефективність та переваги ігрового навчання у дітей. Розмальовки як спосіб ігрового навчання

Ігрове навчання є ефективним методом навчання, який дозволяє учням не тільки засвоювати новий матеріал, але й розвивати різні навички та здібності. Однією з головних переваг ігрового навчання є його інтерактивний характер, який робить процес навчання більш цікавим для учнів. Крім того, ігрове навчання сприяє кращому запам'ятовуванню інформації, тому що асоціює навчальний матеріал з позитивними емоціями та враженнями, а також є не просто теорією-текстом, а наочно в картинках.

При розмальовуванні зображень діти розвивають координацію рухів, увагу до деталей, і навіть вчать зосереджуватися. Це допомагає їм розвивати терпіння, логіку та посидючість.

Переваги ігрового навчання:

1. Стимулює інтерес до навчання оскільки процес навчання стає більш розважальним та цікавим для дітей;
2. Ігри дозволяють дітям застосовувати отримані знання тут і зараз, що сприяє розвитку практичних навичок;
3. Розробка творчого мислення: Ігри стимулюють творчість та уяву дітей, допомагаючи їм знаходити нові рішення та підходи;
4. Може допомогти дітям покращити свої соціальні навички, тому що вони можуть працювати в групі та взаємодіяти з іншими дітьми.

Розмальовки – це популярний спосіб ігрового навчання, що передбачає створення унікальних та цікавих завдань та ігор для дітей. Така гра може бути використана для навчання різних предметів, таких як географія, астрономія, правила дорожнього руху тощо.

Крім навчання різним предметам, розмальовки сприяють розвитку творчого мислення у дітей. Вони можуть експериментувати з кольорами, створювати унікальні комбінації та втілювати свої фантазії на папері. Такий процес цікавий та корисний для формування художнього смаку та уяви.

Які можуть бути теми розмальовок аби додати навчального процесу:

1. Розмальовки можуть бути використані для навчання математики: додавання та віднімання, через ігри та завдання для визначення, яким кольором малювати наступний елемент;

2. Астрономія: вивчення космосу та наявних планет та їх черговість у сонячній системі;

3. ПДР також можна вмістити в розмальовки і ненав'язливо вивчати їх.

Загалом, ігрове навчання та розмальовки можуть бути ефективними способами навчання дітей, які можуть допомогти їм розвивати та покращувати свої навички та творчі здібності.

1.3. Історична довідка

Гра–розмальовка, як і інші товари має бути упакована. Адже перш за все вона транспортується, зберігається, переміщається зі складів на полиці магазинів і має мати добрий товарний вигляд та не втрачати своїх властивостей. Окрім цього пакування допомагає привернути увагу покупців, чим збільшує попит на гру–розмальовку. Отже перед тим, як обрати тип та матеріал для пакування, хочу звернутися до історичного розгляду пакування.

Також це можливість комунікації виробника гри з покупцем та спосіб донести важливу інформацію про сам продукт – гру-розмальовку, розкрити покупцю цінність продукту та важливість його для розвитку дитини.

Також це захищає бренд від підробок, хоч і її також можна сплагіатити, але це зробити набагато важче, аніж товар взагалі без ніякої упаковки й опізнавальної інформації про виробника.

Тож про історію упаковки та обкладинки товарів, яка налічує тисячоліття. З початку розвитку людської цивілізації люди використовували різні матеріали для упаковки своїх речей, такі як шкіра, листя, тканини та глина. У Єгипті вже 3 тисячі років до н.е. використовувалися глиняні судини для зберігання продуктів.

Потреба в упаковці виникла під час першого натурального обміну, колистародавній фермер отримав від мисливця двох убитих качок в обмін на три порції пшениці. Перша упаковка виготовлена з натуральних матеріалів – необпаленої глини, листя очерету та штучних шкур тварин. У п'ятому тисячолітті до нашої ери люди відкрили для себе спосіб глибокого випалювання виробів з глини, що дозволило виготовляти ємності для зберігання ароматичних і харчових масел, вина і води.

Першопрохідниками виробництва упаковки по праву вважаються єгиптяни, які близько 6 тисяч років до нашої ери опанували гончарство. Лише через тисячу років ремесло поширилося в Європі.

Потім, майже через пів тисячоліття, у Стародавній Греції почали виготовляти ще один вид глиняної тари – амфори. Вони використовувалися для зберігання та транспортування різних продуктів.

Скляна тара, яка з'явилася в 2500 році до нашої ери у Вавилоні, вважається другою за важливістю та популярністю у ті часи (Рис. 1). Найдавнішим скляним пакуванням були пляшки та певні флакони різної форми та конфігурації, виготовлені з поліхромного скла, які використовувалися переважно для парфумерії та косметики.

Північна Європа в XI столітті опанувала ремесло виготовлення дерев'яних бочок, які використовували для транспортування та зберігання різних продуктів. Ремісників, які працюють над виготовленням цієї упаковки, називають бочарамита бондарями. Так, солонину зберігали в дубових бочках, для сухих та сипких продуктів використовували ємності, виготовлені з берези чи сосни. Також широкого поширення набули мішки з джуту та бавовняної тканини [6].

Вже в XIII столітті нашої ери головною країною з виробництва скла стала Венеціанська республіка, особливо острів Мурано. Це були справжні витвори мистецтва. Згодом виробництво скляної тари поширилося по всьому світу і набуло промислових масштабів. Сьогодні скляна тара стала невід'ємною частиною багатьох брендів.

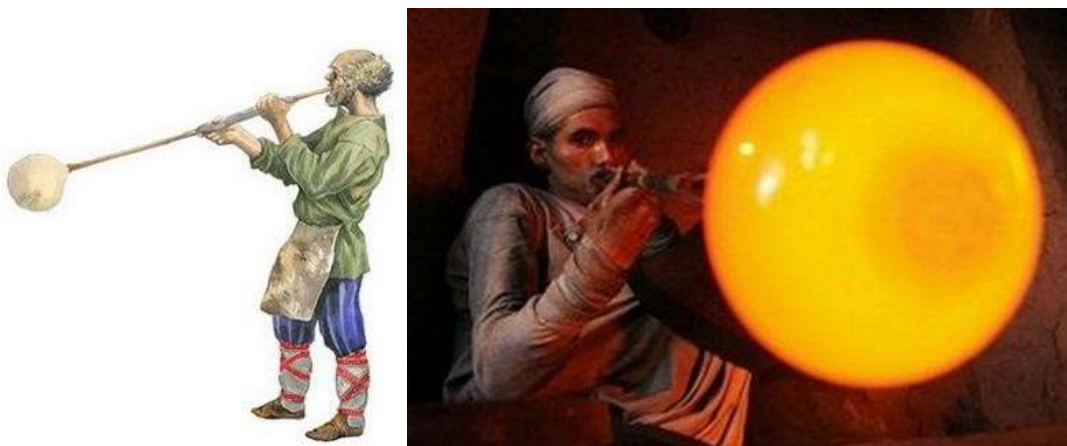


рис.1. Скляна тара, яка з'явилася в 2500 році до н.е. у Вавилоні

Новий етап у розвитку пакувальної промисловості почався з

винаходом папероробної машини у Франції у XVIII столітті, хоча перший аркуш паперу був винайдений китайцями в 105 році нашої ери. Їх виготовляли з папірису та шкур тварин.

В результаті така упаковка, як паперові пакети, почала активно розвиватися і ставати популярною, витіснивши текстильні (шкіряні та тканинні) сумки. Хоча ці пакети не дуже довговічні та щільні, але вони швидко стали популярними завдяки своїй практичності.

Гофрокартон був винайдений в середині XIX століття. Тому, з розвитком промисловості та торгівлі, упаковка почала відігравати все більшу роль в економіці. У XIX столітті відбувся революційний прорив в галузі упаковки завдяки винаходу картонної коробки, яка виготовлялась з винайденого гофрованого картону, що дозволило виготовляти і транспортувати товари у великих кількостях, а також спростило їх зберігання і транспортування.

Прорив у промисловості упаковки збігся з часом з піком промислової революції. У 1820 році була виготовлена перша консервна банка, а роком пізніше з'явилася надрукована на літографі етикетка. Через десятиліття було винайдено непромокальний вощений папір, а далі, з перервою в 12 років, відкритий спосіб отримання целюлози і двошарової, з фольгою, обгортки для цукерок. На початку XX століття як упаковку широко почали використовувати пластмасу, а 1911 року на світ з'явився універсальний пакувальний матеріал – целофан [7].

Кінець XIX століття за правом можна вважати початком у розвитку бляшаної упаковки, адже тільки саме в цей час було автоматизовано консервування.

У 1957 році в США було зроблено та випущено у роботу першу машину з виробництва поліетиленових пакетів, які поступово витіснили паперові.

Вже у XX столітті дуже активно паралельно розвивалися такі види упаковки: дерев'яні ящики, тетра-пак, бляшанка, еко-упаковка, стрейч-

плівка.

На початку ХХ століття упаковка почала відігравати важливу роль у маркетингу та просуванні продуктів на ринку. Компанії стали використовувати упаковку як засіб привернення уваги покупців та створення іміджу бренду. Одним із перших успішних прикладів використання упаковки для маркетингу була упаковка шоколаду Toblerone, яка була розроблена у 1908 році.

З розвитком технологій та дизайну упаковки стала все більш складною та інноваційною. Сьогодні дизайн упаковки є одним із найважливіших елементів маркетингової стратегії компанії. Він має бути привабливим, таким, що запам'ятовується і відповідати цільовій аудиторії. Важливо враховувати, що дизайн упаковки має бути узгоджений із загальною іміджевою стратегією бренду та передавати його цінності та унікальність.

При розробці дизайну упаковки необхідно враховувати також використання екологічно чистих матеріалів та методів виробництва. Це допоможе не лише захистити довкілля, а й підвищити імідж бренду серед споживачів, які дедалі більше орієнтуються на екологічні принципи під час виборів продуктів.

Одним із викликів при розробці дизайну упаковки є захист від піратства та підробок. Для цього можна використовувати різні заходи, такі як використання спеціальних маркувань та захисних елементів, які можуть ускладнити процес підробки та забезпечити захист бренду.

Загалом розробка дизайну упаковки є важливим етапом у створенні продукту. Вона має враховувати функціональні, естетичні та екологічні аспекти, а також бути узгодженою із загальною стратегією бренду. При правильному підході дизайн упаковки може стати потужним інструментом просування продукту на ринку та підвищити його конкурентоспроможність.

1.4. Види ігор–розмальовок для дітей

Розмальовування завжди було улюбленим заняттям дітей. Багато психологів припускають, що розфарбовування у ранньому віці може розвивати когнітивні здібності, рухові навички та творчі здібності.

Наявність готових малюнків полегшує роботу дитини. Завдяки цьому вона зможе швидше освоїти базові навички штрихування. Активне розфарбовування протягом кількох днів дасть перший ефект – дитина почне працювати олівцями та фломастерами впевненіше та акуратніше.

Перевага розмальовок полягає також у тому, що вони можуть бути використані як інструмент для підготовки дитини до школи.

Сьогодні найбільший попит мають такі види ігор–розмальовок:

1. Паперові деталізовані розмальовки з великим малюнком (рис.2);

Паперові деталізовані забарвлення також корисні. З їхньою допомогою діти можуть навчитися поєднувати кольори, необхідні створення малюнка. Паперові забарвлення зазвичай поєднані певною темою.

Це може бути казки, тварини, машини, мультики, космос тощо.



рис.2. Паперові деталізовані розмальовки з великим малюнком

2. Водні розмальовки (рис.3);

Сьогодні дуже потрібні водні розмальовки для найменших дітей. Принцип їх роботи полягає в тому, що кольорова картинка з'являється відразу після того, як дитина проведе по ньому зволженим пензликом. Такий ефект досягається за рахунок того, що пігмент попередньо наноситься на рисунок. Дитині залишається лише розкрити її.

Перевага водного забарвлення в тому, що дитина не тільки малює, а й освоює ази користування кистями та папером.

Чарівне «перетворення» чорно-білого малюнка в кольоровий захопить і зачарує дитину, і вона знову і знову занурюватиме пензлик у воду, насолоджуючись процесом.



рис.3. Водні розмальовки

3. Розмальовки–невидимки (рис.4);

Такий варіант розмальовування передбачає застосування інших принципів, але ефект виходить такий самий, як і при використанні водних розмальовок.. Але перед дитиною лежить порожній лист. Їй потрібно заштрихувати поверхню цього листа олівцем, внаслідок цієї дії малюнок поступово з'явиться на аркуші.



рис.4. Розмальовки–невидимки

4. Пальчикові (рис.5);

Основним робочим інструментом будуть руки малюка. Вмочуючи палець у спеціальну безпечну фарбу, дитина розфарбує надану йому картинку точковими або мазковими рухами. З такою книжкою-розфарбуванням малюк збагачує тактильні відчуття, що дуже важливо для його емоційного розвитку. Працюючи всім пальцем чи долонькою, дитина із задоволенням залишить відбиток на чорно-білих сторінках, розвине дрібну моторику та зорову координацію.

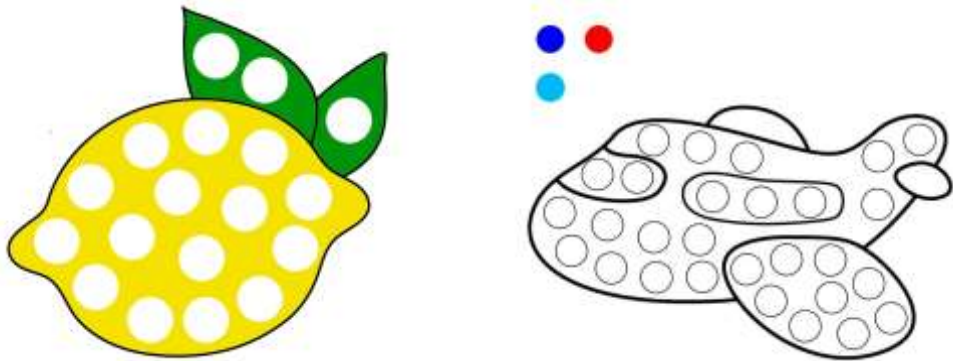


рис.5. Пальчиковы розмальовки

4. Розмальовки із завданнями;

Якщо ваша дитина вже досягла старшого дошкільного віку, в рамках підвищення її готовності до шкільного навчання незамінні будуть навчальні забарвлення з підказками. Тут дітям пропонується вже як розфарбувати щось, а й виконати завдання з математики, розвинути логічне мислення, навчитися диференціювати предмети за ознаками тощо. Дитині не нудно виконуватиме ці дії, оскільки всі завдання дано в ігровій формі.

5. Казки-розмальовки (рис.6);

Сюжет цих книжок-розмальовок ґрунтується на казках, і на кожній сторінці є чорно-біла картинка з казковими персонажами.



рис.6. Казки–розмальовки

6. Розмальовки за номерами (рис.7);

На розмальовці пронумеровано безліч елементів цілісної картини та також надано палітру кольорів.

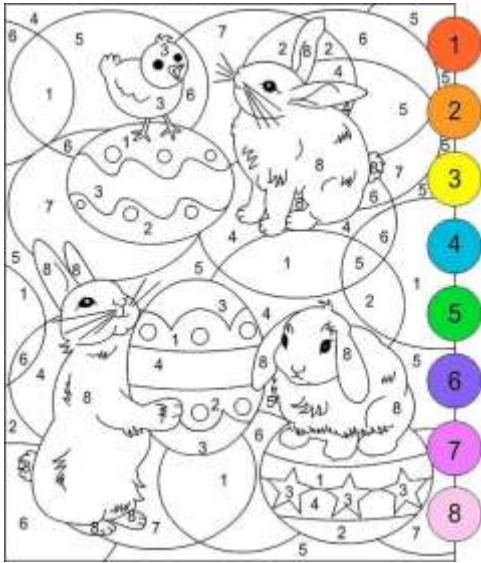


рис.7. Розмальовка за номерками

7. 3D об'ємні розмальовки (рис.8).

Невеликі чи досить великі фігури для розфарбовування.



рис.8. 3D об'ємна розмальовка

1.5. Аналіз аналогів

З метою створення унікальної власної обгортки до гри-розмальовки, було розглянуто декілька аналогів:



Рис. 9. Нова школа. Розмальовка «Котики» з наліпками.

1. Дитячі розмальовки з наліпками з упаковкою до них..
2. Розмальовка розрахована на споживачів з України, оскільки обгортку надруковано українською мовою ,розраховано на дітей 4-6 років та їх батьків, котрі будуть допомагати. Автор: компанія «Нова школа».
3. Охоплює аудиторію дітей та їх батьків.
4. Розміри: 19 x19см.
5. Призначення: розмальовувати котів, розвивати творчі здібності, концентрацію, посидючість тощо.
6. Вид композиції: фронтальна і сюжетна, динамічна, деталізована.
7. За рахунок чого вибудовується зміст форми: зміст у показі простих ілюстрацій, зрозумілих дитині, щоб дитина розуміла, які будуть наліпки. Зрозумілість та легкість досягається за рахунок використання простих кольорів у пакуванні, їхній правильний вибір за тоном та загалом приємне поєднання кольорів.

8. Використанні відтінки теплі рожеві та коричневі , та у назві відтінки веселки.
9. Досягнута цілісність дизайну за рахунок використаної спрощених зображень, приємної кольорової гамми та не перевантаженого сюжету розмальовок.
10. Композиція виразна, елементи гармоніюють між собою. Шрифт використано вдало.
11. Недоліки: трохи застарілий дизайн, не вистачає деталізованості.
12. Позитивні сторони: обгортка виконана в єдиній кольоровій гамі і стилі, приємна для ока. Висновки: досить вдала ідея.



Рис. 10 Щенячий патруль. Кольорові пригоди. Разом ми сила

1. Дитяча гра–розмальовка та пакування до неї.
2. Розрахований на аудиторію України, бо обгортка українською мовою ,розраховано на дітей та їх батьків. Охоплює аудиторію дітей та їх батьків.
3. Розміри: 21 х30см.
4. Призначення: гра–розмальовка дитяча, розвивати творчі здібності, концентрацію, посидючість тощо.

5. Вид композиції: фронтальна не сюжетна з елементами об'ємних фігур – собак. Ілюстрація на пакуванні досить динамічна і детална.
6. За рахунок чого вибудовується зміст форми: зміст у показі зрозумілих дитині персонажів, простих для розмальовування. Зрозумілість та легкість досягається за рахунок також й обмеженої кількості кольорів на упаковці, їх правильний вибір за тоном загалом приємне поєднання класичних кольорів: червоний, синій, жовтий та додатковий зелений.
7. Використанні відтінки класичної тріади кольорів.
8. Композиція проста, але елементи гармоніюють між собою. Шрифт використано вдало для дитячого продукту – досить просто.
9. Недоліки: забагато патерну на фоні упаковки, дуже прості розмальовки, не вистачає детальності та фону,.
10. Позитивні сторони: обгортка виконена в єдиній кольоровій гаммі і стилі – приємній до очей. Висновки: вдала ідея.



Рис. 11 Водні розмальовки Діно

1. Дитяча водна розмальовка.
2. Розрахований на аудиторію України, бо обгортка українською мовою, розраховано на дітей та їх батьків. Охоплює аудиторію дітей та їх

батьків.

3. Розміри: 21 x 30см.
4. Призначення: гра–розмальовка дитяча, розвивати творчі здібності, концентрацію, посидючість тощо.
5. Вид композиції: відсутня сюжетна лінія, не дуже деталізована композиція.
6. За рахунок чого вибудовується зміст форми: зміст у показі зрозумілих дитині предметів та тварини.
7. Використанні відтінки на пакуванні не відповідають гармонії. Кольори виглядають брудно, не вдало, не приємно оку дивитись на це, занадто ярко. Але самі розмальовки цікаві.
8. Шрифт використано не вдало.
9. Недоліки: кольори невдалі, брудні, сюжет відсутній, тощо
10. Позитивні сторони: обгортка виконана в єдиному стилі – але невдалому. Вдала ідея зробити розмальовки водними.

Висновки: невдала ідея.

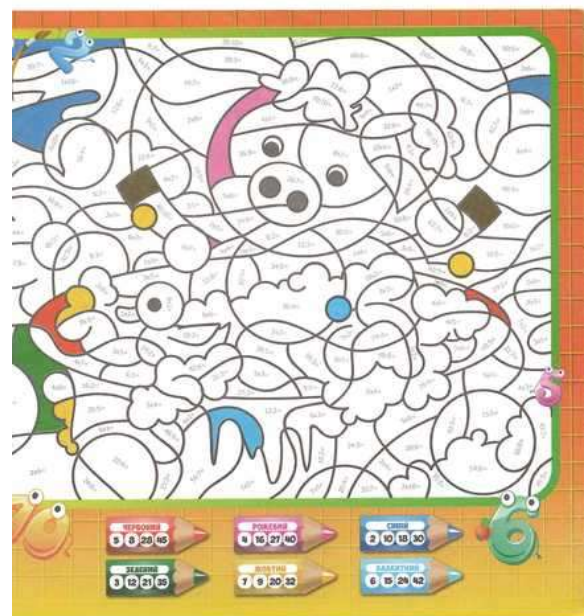


Рис. 12 Розмальовка. Розв'язуємо приклади та малюємо

1. Навчальна дитяча розмальовка з математичними прикладами.
2. Розрахований на аудиторію України, бо обгортка українською мовою, розраховано на дітей та їх батьків. Охоплює аудиторію дітей та їх батьків, адже батьки будуть допомагати в розв'язуванні прикладів та перевіряти правильність відповідей.
3. Розміри: 40 x 35см.
4. Призначення: гра–розмальовка дитяча, розвивати творчі здібності, концентрацію, посидючість тощо.
5. Вид композиції: глибинно–просторова, присутня сюжетна лінія про ферму, деталізована композиція.
6. За рахунок чого вибудовується зміст форми: зміст у показі зрозумілих дитині сюжетів – звичайне життя селища, предметів та тварини.
7. Використанні приємні кольори. Кольори підібрані вдало, дитячі прості відтінки.
8. Шрифт використано вдало, зрозуміло и просто.
9. Недоліки: трохи забагато елементів, очі бігають по обгортці і не одразу можуть зупинитись на головному.
10. Позитивні сторони: обгортка виконена в єдиному стилі, приємні кольори, обгортка відповідає цільовій аудиторії.

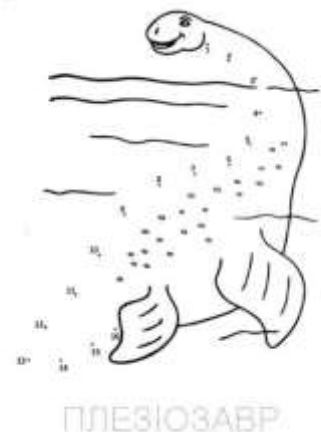
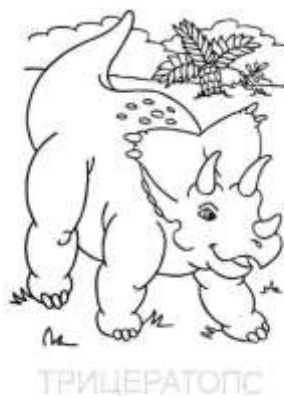


Рис. 13 Розмальовка. Динозаврики

1. Обгортка дитячої розмальовки.
2. Розрахований на аудиторію України, бо обгортка українською мовою, розраховано на аудиторію дітей.
3. Розміри: 21 x 30см.
4. Призначення: обгортка дитячої розмальовки.
5. Вид композиції: фронтальна, присутня сюжетна лінія про острів з динозаврами, деталізована композиція.
6. За рахунок чого вибудовується зміст форми: зміст у показі фантазійного острову з неіснуючими у реальному житті динозаврами.
7. Використанні приємні кольори. Кольори підібрані вдало, додаткові кольори : синій, фіолетовий, зелений.
8. Шрифт використано вдало, зрозуміло и просто, можливо краще було б використати інший колір.
9. Позитивні сторони: обгортка виконена в єдиному стилі, приємні кольори, обгортка відповідає цільовій аудиторії, цікаві ілюстрації, вдала тема розмальовки – те що діти й полюбляють. Гарний стиль малювання.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБГОРТКИ Й ГРИ– РОЗМАЛЬОВКИ

2.1. Зміст та аргументація концепції

Ідея та концепт навчальної гри-розмальовки для дітей - це захоплююче поєднання розвитку творчих здібностей та дрібної моторики малюків з ненав'язливим навчальним підґрунтям. Поєднання навчального контенту та захоплюючого процесу розфарбовування картинок робить цю гру ідеальним вибором для дітей дошкільного віку. Завдяки різноманітним тематикам та барвистим зображенням, гра-розмальовка допоможе малюкам розвинути уяву, сприйняття кольору та увагу, а також побачити різноманітність підводного, наземного та космічного світів. Діти будуть із задоволенням проводити час за такою грою, розфарбовуючи картинки та навчаючись при цьому новому.

Створення дитячої навчальної гри-розмальовки – це унікальна можливість познайомити малюків із різними темами та поняттями, використовуючи ігровий підхід.

Загальна назва «Планета фантазія» є прямою відсилкою до одної з головних місій цього проєкту – розвинути фантазію дитини. Як відомо, діти – це справжні охоронці секретів чарівного світу та чарівних планет, які існують лише в їхній уяві. У їхньому власному світі вони можуть стати героями власних історій, мешкати на бачених і небачених планетах, спілкуватися з фантастичними істотами і бувати в неймовірних пригодах. У їхньому фантазійному світі немає меж і правил, тут все можливо: і русалки, і інопланетні істоти у космосі.

Для дітей ця фантазійна планета – невід'ємна частина їхнього існування, саме тут вони знаходять свободу творчості та можливість бути будь-ким і будь-де. Тому проєкт і носить назву фантазійної планети кожної дитини, яка пізнаватиме нове та розфарбовуватиме картинки.

Дитячі розмальовки можуть бути різних видів: навчальними, розвиваючими, розважальними і т.д. Для кожного віку та рівня розвитку

дитини існують відповідні навчальні забарвлення. Наприклад, для малюків до 3-х років можна використовувати розмальовки з великими яскравими елементами, щоб вони могли легко розпізнавати кольори та форми. Для дітей старше 3-х років можна використовувати складніші забарвлення з дрібнішими елементами, щоб вони могли розвивати свої моторні навички.

Розмальовки також допомагають розвивати у дітей терпіння та наполегливість. Коли дитина розфарбовує картинку, вона має бути терплячою і наполегливою, щоб довести роботу до кінця. Це дуже важливі риси, які допоможуть дитині в майбутньому.

Дитячі розмальовки будуть містити різноманітні теми, такі як риби, рослини, тварини, транспорт, люди тощо. Вони допомагають розширювати світогляд дітей і навчають їх про світ навколо нас.

Крім того, розмальовки можуть бути використані як засіб навчання. Наприклад, можна використовувати розмальовки з літерами та цифрами для того, щоб діти могли вчитися писати та рахувати. Також можна використовувати розмальовки із зображеннями різних професій, щоб діти могли дізнаватися про різні професії та вибирати своє майбутнє заняття.

Важливо, що розмальовки як допомагають розвивати дітей, так і сприяють їх емоційному благополуччю. Розфарбовування картинок може бути дуже розслаблюючим та заспокійливим для дітей. Воно допомагає їм справлятися зі стресом та тривогою.

У цілому нині, дитячі навчальні розмальовки грають дуже значної ролі у розвитку дітей. Вони допомагають розвивати моторику рук, покращувати координацію рухів, вчать розпізнавати кольори та форми, а також розвивати уяву та творчі здібності. Розмальовки також допомагають розширювати кругозір та вчитися новому.

Розробка індивідуальних навчальних розмальовок включає у собі багато різних етапів. Спочатку було обрано теми. Ними стали : космос, океан та наземне життя. Далі було багато ескізування, пошуків вдалих форм та вдалої композиції, кольору.

Діти реагують на яскраві кольори та загалом на помітні зображення.

Приклади використання яскравих відтінків дитячих іграх:

- Помаранчевий колір асоціюється з дієвістю та енергією, теплом.
- Жовтий колір викликає у дітей асоціації із сонцем, його застосування стимулює активність мозку та позитивно впливає на настрій.

– Червоні тони здатні викликати широкий діапазон емоцій і не завжди позитивний. Яскраво-червоний вважається агресивним і зухвалим, у той час як рожевий асоціюється з ніжністю та відмінно підходить для дитячих товарів.

– Контрастне поєднання білого та чорного кольорів привертає увагу підлітків у період пубертату, коли нестабільний гормональний фон сприяє різким міркуванням, максималізму та швидкій зміні емоцій. Однак у міру стабілізації підліткової кризи монохромні поєднання перестають бути кращими.

Дитячі гри, в залежності від вікової категорії, класифікуються наступним чином: є чотири групи: перша група – це для дітей дошкільного віку (до 6 років). Друга група призначена для учнів початкової школи (6–10 років) – видання для учнів початкової школи, а третя група призначена для учнів молодших класів середньої школи (11–14 років) - з 5 по 8 клас. Четверта група – видання для старших класів : діти 15-18 років – учні 9-12 класів.

Ці критерії відповідають одній і тій же класифікації, одному стандарту. Стандарт СОУ 18.1-02477019-11:2014 розподіляє видання аналогічно на чотири вікові категорії, а стандарт СОУ 18.1-02477019-07:2015 — на три (для дошкільників підручники не передбачені). [3]

Залежно від кожної вікової категорії існують свої обмеження на дизайн шрифту, ілюстрації та якість друку. Звичайно, чудовий дизайн привертає увагу покупців, але це, безумовно, позитивний момент. Але привабливий зовнішній вигляд не повинен суперечити вимогам

нормативного документа з оформлення текстової частини і поєднанню візуальної і вербальної інформації у формі, зручній для сприйняття і запам'ятовування. Шрифт, як основний елемент друкованих видань, повинен нести смислове навантаження і, в першу чергу, сприяти розпізнаванню тексту.[3]

Упаковка та обкладинка товару є невідємним елементом продукту, який забезпечує його зберігання, транспортування та використання. Красива та цікава упаковка може вплинути на вибір покупця серед інших товарів, а також служити споживачеві ще довгий час, що несуть на собі зовнішню атрибутику бренду. Дизайн упаковки є одним із найпотужніших інструментів мотивації купівлі та комунікації між брендом та його цільовою аудиторією.

Розробка індивідуального дизайну упаковки включає безліч етапів, які повинні враховувати особливості та характеристики товару, колірну гаму, шрифт, зображення та використані матеріали. При розробці упаковки також необхідно дбати про збереження оригінальності та неповторності, а також захист від підробок.

Одним із ключових аспектів при розробці упаковки є її функціональність. Упаковка повинна забезпечити надійний захист продукту від зовнішніх впливів, таких як удари, вібрації та температурні зміни. Крім того, вона повинна забезпечувати зручність використання та зберігання продукту, а також інформувати споживача про його характеристики та властивості.

Дизайн упаковки є також важливим фактором при приверненні уваги споживачів. Він має бути привабливим, таким, що запам'ятовується і відповідати цільовій аудиторії. Важливо враховувати, що дизайн упаковки має бути узгоджений із загальною іміджевою стратегією бренду та передавати його цінності та унікальність.

При розробці дизайну упаковки необхідно враховувати також використання екологічно чистих матеріалів та методів виробництва. Це

допоможе не лише захистити довкілля, а й підвищити імідж бренду серед споживачів, які дедалі більше орієнтуються на екологічні принципи під час виборів продуктів.

Одним із викликів при розробці дизайну упаковки є захист від піратства та підробок. Для цього можна використовувати різні заходи, такі як використання спеціальних маркувань та захисних елементів, які можуть ускладнити процес підробки та забезпечити захист бренду.

Загалом розробка дизайну упаковки є одним із важливих етапів у створенні продукту. Вона має враховувати функціональні, естетичні та екологічні аспекти, а також бути узгодженою із загальною стратегією бренду. При правильному підході дизайн упаковки може стати потужним інструментом просування продукту на ринку та підвищити його конкурентоспроможність.

Таким чином, концепція бакалаврської роботи полягає у створенні унікального гри-розмальовки, яка буде відповідати потребам та перевагам цільової аудиторії, а також збільшувати впізнаваність бренду допоможе упаковка до гри та буде збільшувати її продаж. Це завжди є та буде актуальним для брендів.

Дизайн та ілюстрації для дитячих навчальних ігор відіграють дуже важливу роль у розвитку дітей. Вони допомагають розвивати в дітях моторику рук, покращувати координацію рухів, вчать розпізнавати кольори та форми, а також розвивати уяву та творчі здібності.

2.2. Проектування та практичне виконання остаточного варіанту роботи

Дизайн передбачає формування загальної концепції видання, вибір шрифтів та ілюстрацій, визначення колірної гами та облік цільової аудиторії продукту. Дизайн враховує цільову аудиторію продукту, вибір шрифтів та ілюстрацій, а також колірної гами.

Головний прийом при розробці розмальовок є спрощення. В процесі відбулася відмова від натуралістичних зображень на користь максимальної спрощеності форм зображень, адже споживач – діти і мозок дітей дошкільного віку краще сприймає спрощені форми, аніж складні надто реалістичні зображення.

Використовуючи різні прийоми гармонізації дизайн має єдиний стиль, який просліджується в кожному випуску гри, не зважаючи на різні теми самих випусків. Простежується пластична, масштабна та колірна відповідність елементів форми головному прийому, вибраному при розробці.

В ході розробки розмальовки в першу чергу було розглянуто варіанти можливої форми самої гри та її розміри. Спочатку на моменті ескізування було обрано форму кола (Додаток А, рис.14). Цей варіант є цікавим, не звичним як для розмальовок. Форма кола цікаво поєднувалась із космічною темою, адже все підпорядковувалось одній формі, і сам формат і планети, літаючі об'єкти тощо. Але на етапі розрахунків стало зрозуміло, що цей формат тягне за собою надлишкові витрати у виробництві, адже буде надлишок паперу, який не піде у виробництво через обрізку за колом. Також це тягнуло більші складнощі і для пакування.

Повернувшись до ескізування було розроблено розмальовку у прямокутній формі (Додаток А, рис.15). Так композиційно було краще вписувати тему океану та міста. Затрати на виробництва, які можна побачити у пункті 2.3.Економічна частина виконання навчальної гри–розмальовки «Планета фантазія», стали менші, а отже цей варіант прямокутної форми є більш раціональним рішенням, але також не поступається з точки зору композиції самих рисунків. Далі було розроблено досить детальні розмальовки

на вже обрані теми (Додаток Б, рис.16, рис.17, рис.18). Кожна з них включає у собі навчальну сторону окрім творчої. Матеріал для виготовленням був обран щільний папір 900×600 мм.

Після обранної форми гри–розмальовки та розробленням рисунків до неї, було зроблено 3 пакування до них (Додаток В, рис.19, рис.20, рис.21).

Обрані кольори як засіб художньо-образної виразності в першу чергу є засобом кодування інформації. Відповідно прийомам художньо-образної виразності усі гри–розмальовки вироблені за використання яскравих кольорів аналогової гармонії із додаванням акцентного компліментарного кольору. Проєкт був розроблен в СМУК для друку та RGB для використання на веб-носіях та онлайн магазинів, де буде продаватись ця гра–розмальовка.

Для основного тексту був обран шрифт Flow Ext Bold – жирний шрифт, але легкий для читання. Для логотипу був обран шрифт Wander Over Yonder Regular, але трохи був змінений власноруч. Також логотип доповнює невелике зображення планети.

Сувенірна продукція розроблена з використанням логотипу: олівці, фломастери тощо (Додаток Г, рис.22).

Матеріал, з якого буде виготовлятися пакувальна продукція, являє собою щільний картон для пакувальних. Самоклеючий папір був обран для наліпок та офсетна бумага для гри–листівки.

Розроблена обгортка характеризується простотою композицією, що включає мінімальну кількість шрифтів, лінійні ілюстрації , що є частиною самої розмальовки, яка міститься у цій упаковці всередині. Узгодженість композиції створює органічне поєднання шрифтів та колірних рішень.

Обгортка призначена для позиціонування товару на полицях дитячих магазинів та в Інтернеті.

Для створення обгортки «Водного» випуску розмальовки були використанні 2 основних кольори які є аналоговою гармонією у кольоровому колі – відтінок синього та фіолетового, також додан 1 компліментарний колір до синього – жовтий. Для «Космічного» випуску

було обрано компліментарну гармонію – фіолетовий з додаванням аналогічного рожевого та жовтогарячий. Для «Наземного» випуску були обрані кольори немов заходу сонця.

Дизайн передбачає формування загальної концепції гри-розмальовки, тож окрім обгортки, була розроблена сама лінійна розмальовка, невеличка гра та наліпки.

Чіткі контури були зроблені для того, аби дитина краще їх розрізняла між собою, фон було обрано досить простий, щоб сконцентрувати увагу саме на об'єктах.

Як результат, розроблено остаточний варіант оригінал-макет самої гри-розмальовки та обкладинки (Додаток Д, рис.23). Тираж друкованої продукції становить 1000 екземпляр комплекту кожної гри.

2.3. Економічна частина виконання навчальної гри–розмальовки «Планета фантазія»

Для створення гри-розмальовки були розроблені такі основні носії:

1. Упаковка

Дизайн-макет був створений у векторному графічному редакторі Adobe Illustrator. Деякі елементи були розроблені у Adobe Photoshop.

2. Розмальовка

Ескіз було розроблено у програмі ProCreate та кінцевий результат розмальовкитакож був розроблено у Adobe Illustrator.

Калькуляція оригінал-макету продукції наведена в таблиці 1.

Таблиця 1. Калькуляція тиражу оригінал-макету гри–розмальовки та упаковки

№ з/п	Матеріали	Вартість однієї одиниці (грн.)	Кількість одиниць	Загальна сума (грн.)
1.	Щільний папір (90 x 60 см) щільність 220 г/м ²	12,00	1000	12000
2.	Друк(1– 4+0 СМҮК, 2– 1+0 СМҮК)	10,00	2000	20000
3	Щільний картон 235- 255 г/м ²	18,00	1000	18000

Таблиця 2. Калькуляція тиражу сувенірної продукції (наліпки)

№ з/п	Матеріали	Вартість однієї одиниці (грн.)	Кількість одиниць	Загальна сума (грн.)
1.	Самоклеючий папір	5	1000	5000
3.	Друк	10	1000	10000

Таблиця 3. Калькуляція тиражу сувенірної продукції (гра-лістівка)

№ з/п	Матеріали	Вартість однієї одиниці (грн.)	Кількість одиниць	Загальна сума (грн.)
1.	Офсетна бумага (А5)	3	1000	3000
3.	Друк	5	1000	5000

Таблиця 4. Калькуляція олівців, фломастерів (у наборі)

№ з/п	Матеріали	Вартість однієї одиниці (грн.)	Кількість одиниць	Загальна сума (грн.)
1.	Олівці	9	1000	9000
3.	Фломастерів	13	1000	13000

Таблиця 5. Загальна вартість друкованої продукції

№ з/п	Найменування	Ціна за одиницю (грн.)	Кількість шт	Загальна сума (грн.)
1.	Упаковка картонна	28	1000	28000
2.	Гра-розмальовка	22	1000	22000
3.	Наліпки	15	1000	15000
4.	Гра-лістівка	8	1000	8000
5.	Фломастери	13	1000	13000
6.	Олівці	9	1000	9000

Отже, остаточна вартість однієї друкованої продукції становить 95000 грн.

2.4. Заходи з безпеки життєдіяльності та протипожежної техніки в процесі проєктування

До роботи за комп'ютером допускаються ті, хто досяг 18-річного віку, пройшов медичний огляд, ознайомлений з інструкціями з охорони праці при роботі з оргтехнікою і немає протипоказань за станом здоров'я.

При роботі з комп'ютерами та іншим офісним обладнанням на виконавця можуть впливати такі небезпечні і шкідливі фактори:

- Струм і випромінювання;
- Надмірне спотворення зору при роботі з електронними пристроями, моніторами, особливо коли екран нераціонально розташований щодо очей, тощо.

А отже комп'ютер є основним інструментом праці сучасного графічного дизайнера, то також важливо враховувати, що професія передбачає сидячу роботу. Обов'язки роботодавця щодо забезпечення належних та безпечних умов праці, а також права та обов'язки працівника у цій сфері регулюються в першу чергу Кодексом законів про працю України.[8]

Вимоги з безпеки перед початком роботи з комп'ютером або іншою технікою:

1. Огляньте і підтвердіть справність обладнання та електропроводки. У разі несправності не приступати до роботи. Необхідно повідомити про це керівника або іншого відповідального за електроприбори і приступайте до роботи тільки після усунення неполадок.
2. Прийміть заходи для перевірки освітленості робочого місця і, при необхідності, приведіть її в норму.
3. Перевірте наявність і надійність захисного заземлення обладнання.
4. Перевірте стан електричного шнура та штекера.
5. Перевірте справність вимикачів та інших елементів управління на вашому комп'ютері або оргтехніці.
6. При виявленні несправності не вмикайте комп'ютер або оргтехніку і

негайно повідомте про це завідувачу дошкільним закладом.

7. Увімкніть монітор, перевірте стабільність і чіткість зображення на екрані і переконайтеся у відсутності запаху диму від комп'ютера або оргтехніки.

Освітлювальні прилади повинні забезпечувати рівномірне освітлення і не повинні створювати сліпучих відблисків в напрямку очей на клавіатурі або екрані монітора. Робоче місце з комп'ютерами та оргтехнікою повинно розташовуватися на відстані не менше 1 м від стіни і не менше 1,5 м від стіни з віконними прорізами.

Кут нахилу екрану монітора або ноутбука щодо вертикалі повинен становити 10-15 градусів, а відстань до екрану - 500-600 мм градусів. Це необхідно для підтримки чистоти і порядку в офісі і на робочому місці, а також для проведення систематичної вентиляції.

Якщо ви вмикаєте або вимикаєте комп'ютер, ноутбук чи інше офісне обладнання лише за допомогою вимикача, забороняється знімати захисні пристрої з пристрою, який витягує штепсельну вилку та вимикає її, і працювати без них. Забороняється переміщати системні блоки, Монітори, Принтери та пристрої, що знаходяться під напругою. Забороняється фізичний вплив на пристрій під час роботи комп'ютера, принтера, сканера або копіювального апарату. Забороняється класти предмети на комп'ютерне обладнання, Монітори, екрани та оргтехніку.

Категорично забороняється самостійно розбирати і ремонтувати електронні та механічні частини комп'ютерів, периферійного обладнання та оргтехніки. Ці роботи можуть виконуватися тільки фахівцями або інженерами з технічного обслуговування комп'ютерної техніки. Загальний час безпосередньої роботи з персональним комп'ютером або іншою оргтехнікою протягом робочого дня має становити не більше 6 годин. Тривалість безперервної роботи з персональним комп'ютером або іншою оргтехнікою без регламентованої перерви не повинна перевищувати 2 годин. Після роботи кожні 1 годину Вам необхідно робити перерву на 15 хвилин. Під час

регламентованого перерви необхідно виконувати гімнастику для очей або організувати паузу в заняттях фізичною культурою, щоб знизити нервово-емоційне напруження, стомлення зорових аналізаторів, усунути наслідки гіпофізарної підготовки і низького фізичного навантаження, а також запобігти розвитку гіпертонічної перетони.

Якщо на металевій частині обладнання виявлено напругу (вимірювальний струм), це означає, що провід заземлення обірваний, тому вимкніть обладнання, негайно повідомте керівнику про несправності електрообладнання і не приступайте до роботи без відповідних інструкцій. Якщо живлення вимкнено, вимкніть пристрій. У разі виникнення пожежі негайно вимкніть обладнання, вимкніть електромережу, за винятком мережі освітлення, повідомте всіх працівників про пожежу і приступайте до гасіння пожежі наявними вогнегасником.

ВИСНОВКИ

У наш час діти витрачають все більше часу за гаджетами. У такій ситуації навчальні розмальовки стають альтернативою електронним іграм. Вони сприяють розвитку творчих здібностей, поліпшенню зорової пам'яті, уваги та координації рухів тощо.

Ознайомившись з історією виникнення ігор–розмальовок з давніх–давен і по наш час, дослідивши ефективність та переваги навчального процесу через ігри, була розроблена навчальна гра–розмальовка «Планета фантазія» як унікальної можливості познайомити малюків із різними темами та поняттями, використовуючи ігровий підхід. А отже мета дипломної роботи була досягнута.

Дослідивши історію ігор–розмальовок та проаналізувавши усі види сучасних ігор–розмальовок у першому розділі, була створена концепція власної навчальної гри–розмальовки, яка стала альтернативою для електронних додатків. В результаті роботи розроблено проєкт та виконано 3 випуска навчальної гри–розмальовки, також виконано макет обгорток до них, які будуть привертати більше уваги покупців. Кожна обгортка має власний домінуючий колір та за настроєм, колірним і пластичним рішенням відповідає темі розмальовки, яка міститься всередині.

Отже, у дипломній роботі розроблено велику цікаву гру, за допомоги якої поки дитина грає і вона розвивається з різних сторін. Граючи, дитина дізнається нову інформацію про те, що є в природі. Розвивається уява і образне мислення, творчі навички тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Олександр Тимофеев. Вплив ігор на розвиток дитини URL : <https://familytimes.com.ua/ihry/vplyv-ihor-na-rozvytok-dytyny>
2. Гевин Ємброуз, Нил Леонард. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень. 2019. 12-50 с.
3. Дубневич М.М. Кваліметричний аналіз поліграфічного оформлення книжкових видань для дітей. Поліграфія і видавнича справа. 2016. 155 с.
4. Наталя Удрис–Бородавко. Графічний дизайн з українським обличчям : ArtHuss, 2023. 8 с.
5. Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати : ArtHuss, 2022. 27 с.
6. Fancy pack. Історія упаковки URL : <https://fancy-pack.com.ua/uk/articles/stat-ya-1>
7. Шилович Т.Б. Основи конструювання упаковок. Київ. 2017. 6 – 17 с.
8. Кодекс законів про працю України (Затверджується Законом № 322-VIII від 10.12.71 ВВР, 1971, додаток до № 50, ст. 375). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/322-08>
9. Інструкція з охорони праці при роботі з комп'ютером, принтером та іншою оргтехнікою. 2024. URL: <https://osvita-docs.com/node/41>

ДОДАТКИ

Додаток А

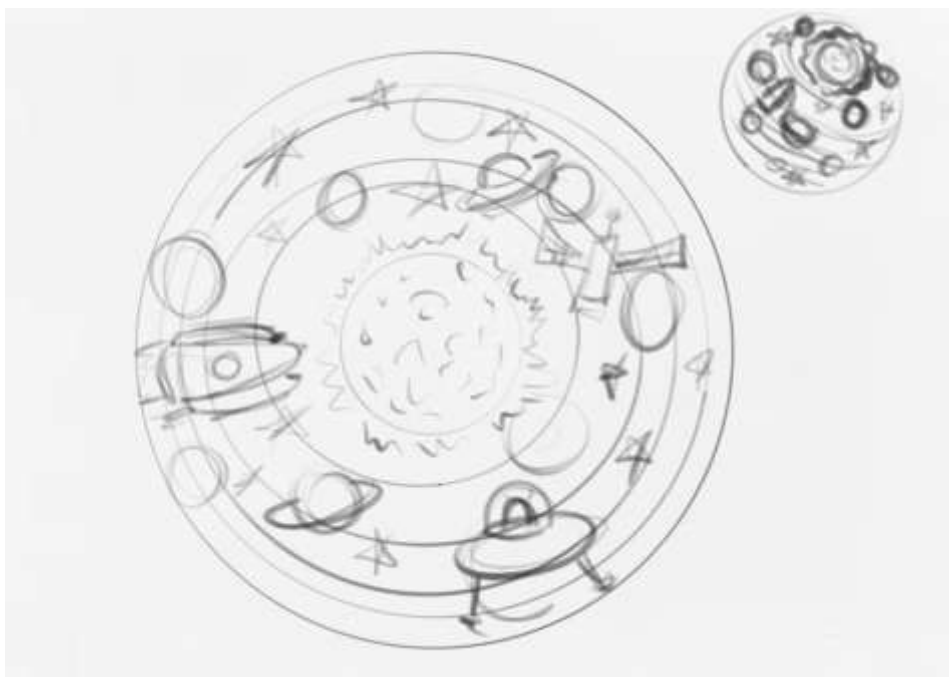


Рис.14 Ескізи до гри-розмальовки у формі кола



Рис.15 Ескізи до гри-розмальовки у формі прямокутника

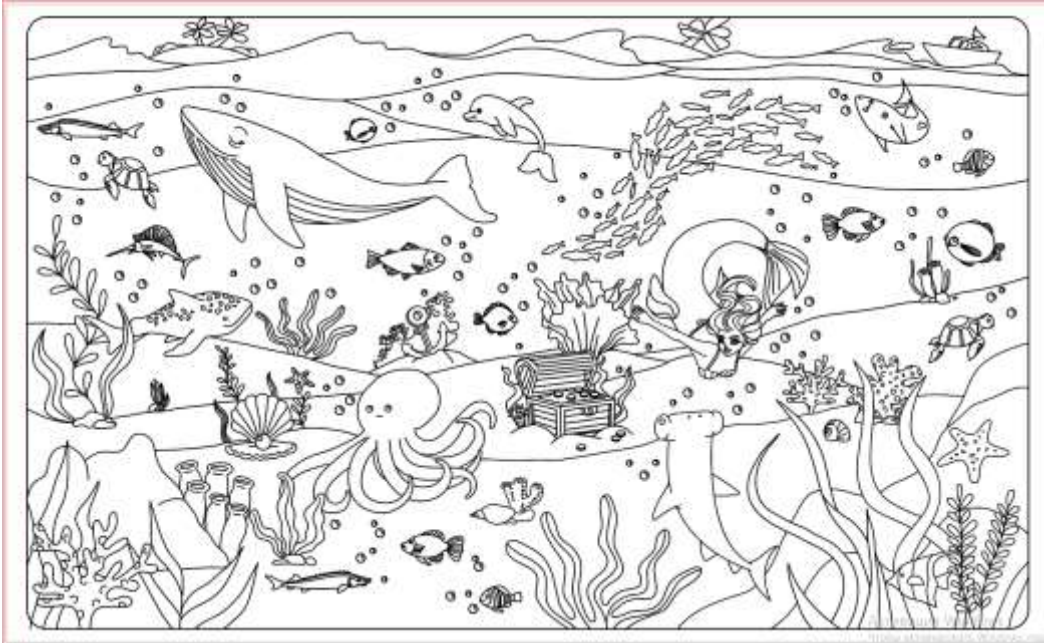


Рис.16. Розмальовка випуску «Фантастичний океан»

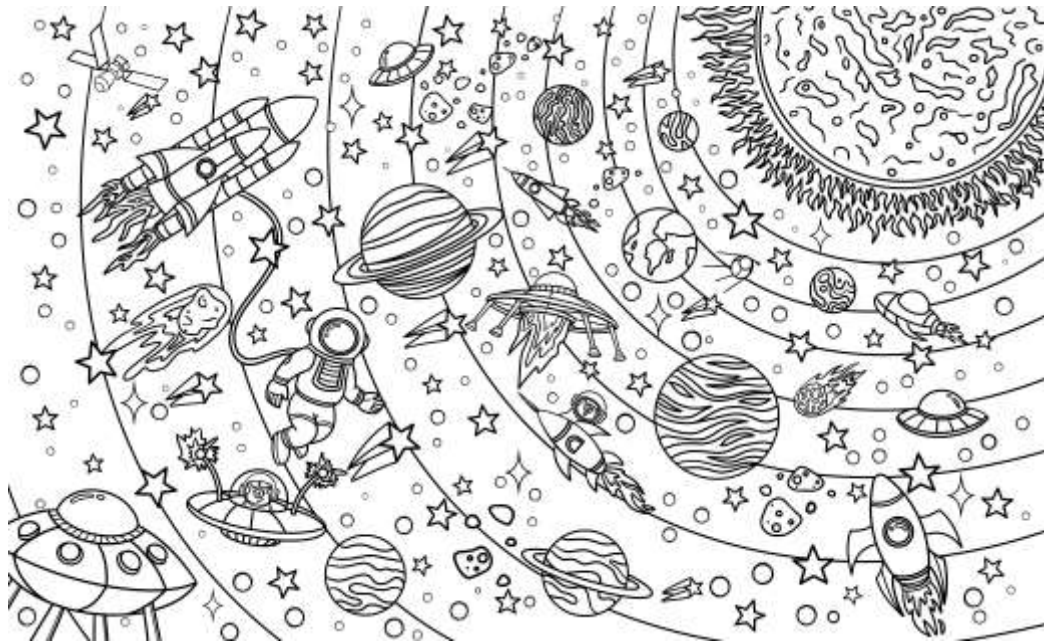


Рис.17. Розмальовка випуску «Космічна подорож»

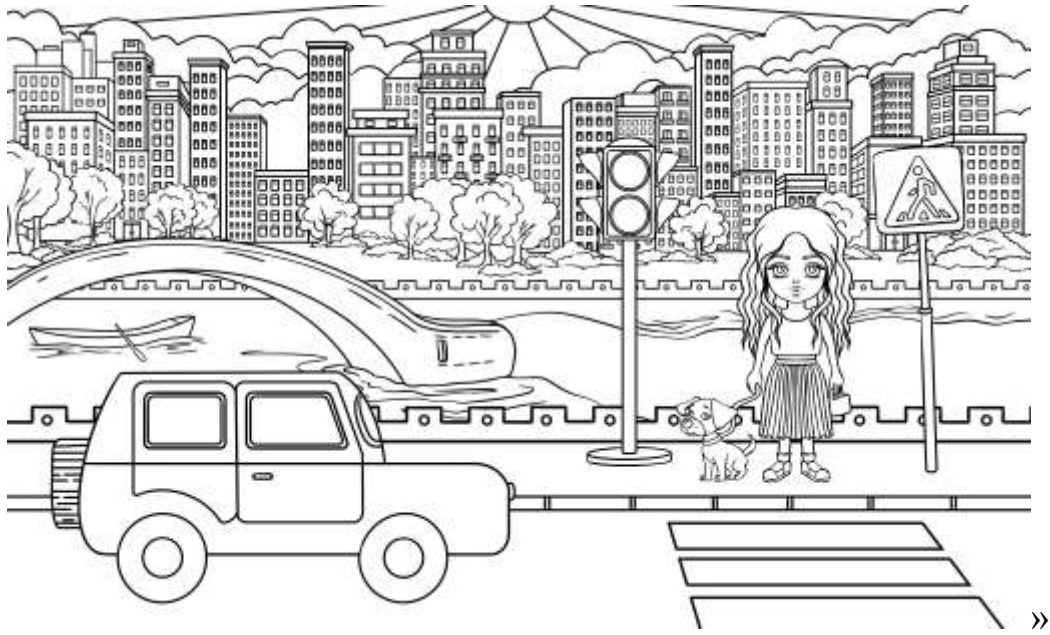


Рис.18. Розмальовка випуску «Земне життя»

Додаток В



Рис.19. Пакування до випуску «Космічна подорож»



Рис.20. Пакування до випуску «Фантастичний океан»



Рис.21. Пакування до випуску «Земне життя»

Додаток Г



Рис.22. Олівці та фломастери до усіх трьох випусків гри

Додаток Д



Рис.23. Дизайн–проект до бакалаврської роботи «Навчальна гра–розмальовка «Планета фантазія»