

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Дизайн авторської настільної паперової гри «Гноменята»

Назва теми

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Предметна область/спеціалізація ---
Освітня програма «Дизайн»

Шифр КвРДЗ. 2022092.03.12.ПЗ

Виконала: здобувачка 4 курсу, гр. ДЗН-22-3  Олена ДАВИДЧУК
Шифр Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник: канд. техн. наук  Оксана СТРИЖОВА
Науковий ступінь, учене звання Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Нормоконтролер: канд. техн. наук, доцент  Валерій ПРИВАЛА
Посада Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

До захисту допускаю:
Завідувач кафедри дизайну

15 червня 2026р
Дата

 Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет _____ технологій і дизайну _____
Кафедра _____ дизайну _____
Освітній рівень _____ перший (бакалаврський) _____
Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво _____
Шифр і найменування _____
Спеціальність _____ 022 Дизайн _____
Код і найменування _____
Предметна спеціальність / спеціалізація _____ --- _____
Код і найменування _____
Освітня програма _____ Дизайн _____
Найменування _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

21 січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Давидчук Олені Юріївні
Прізвище, ім'я, по батькові здобувача(ки)

1 Тема роботи: «Дизайн авторської настільної паперової гри «Гноменята»

Керівник роботи Стрижова Оксана Петрівна, старший викладач кафедри дизайну
Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання

Затверджено наказом ректора університету від 20 січня 2026 р. № 7

2 Термін подання здобувачем роботи на кафедру 1 червня 2026 р.

3. Вихідні дані до роботи:

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

1 Обґрунтування вихідних даних до проектування фірмового стилю

2. Ретроспектива теми

3. Творча розробка дизайну об'єкта проектування

5 Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
банер (1500 мм x 2000 мм)

6 Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

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

7 Дата видачі завдання 21.01.2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

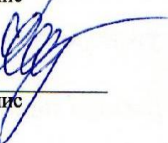
Назва розділу кваліфікаційної роботи	Термін виконання	Примітка
1 Передпроектний аналіз об'єкта проектування.	4.02.26- 10.02.26	
2 Ретроспектива теми	11.02.26-13.02.26	
3 Аналіз аналогів	14.02.26-17.02.26	
4 Розробка концепції	18.02.26- 21.02.26	
5 Оформлення 1 розділу ПЗ	22.02.26-26.02.26	
6 Оформлення 2 розділу ПЗ	26.02.26-1.05.26	
7 Розробка варіантів творчих ідей та пошукових ескізів	4.05.26-10.05.26	
8 Розробка провідного варіанта об'єкта проектування	11.05.26-17.05.26	
9 Вибір технології виготовлення та підготовка макета до друку	18.05.26-22.05.26	
10 Оформлення пояснювальної записки	23.05.26-28.05.26	
11 Оформлення графічної частини	29.05.26-31.05.26	

Здобувачка


Підпис

Олена ДАВИДЧУК
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник кваліфікаційної роботи


Підпис

Оксана СТРИЖОВА
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

РЕФЕРАТ

до кваліфікаційної роботи першого бакалаврського освітнього рівня на тему:

«Дизайн авторської настільної паперової гри «Гноменята»

студентки групи ДЗН-22-3 Олени ДАВИДЧУК,

керівник – Оксана СТРИЖОВА

Обсяг пояснювальної записки – 60 сторінок, 42 ілюстрації, 2 додатки, 25 джерел.

Обсяг графічного проєкту – банер (2000 мм x 1500 мм)

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ІЛЮСТРАЦІЯ, ДИТЯЧА ІГРОВА ПРОДУКЦІЯ,
МУЛЬТФІЛЬМІВСЬКА СТИЛІСТИКА, НАСТІЛЬНА ГРА, ПЕРСОНАЖ,
ПОЛІГРАФІЯ

У кваліфікаційній роботі розглянуто процес розроблення дизайну авторської настільної паперової гри «Гноменята» для дітей молодшого шкільного віку. У роботі проаналізовано сучасні підходи до проєктування дитячих настільних ігор, визначено вимоги до графічного оформлення, конструкції та матеріалів виготовлення ігрової продукції. Проведено аналіз аналогів настільних ігор, досліджено особливості сприйняття графічної інформації дитячою аудиторією та визначено основні тенденції у дизайні сучасної ігрової продукції. На основі проведених досліджень сформовано художню концепцію гри, розроблено персонажів-гномів, шрифтові композиції, ігрові жетони та інші елементи графічного оформлення. У графічному рішенні використано мультяшну стилістику, яскраву кольорову палітру та спрощені форми персонажів, що сприяють створенню дружньої та казкової атмосфери гри. Увагу приділено функціональності ігрових елементів, зручності використання та відповідності єс дизайну авторської настільної гри «Гноменята», орієнтованої на дитячу аудиторію та сімейне дозвілля.

01.06.2026

(дата)

(підпис розробника)

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	6
1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ’ЄКТА .	8
1. 1 Загальна характеристика вимог до проєктування настільних паперових ігор.....	8
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну настільних паперових ігор.....	11
2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ОБ’ЄКТА	14
2.1 Історичний огляд особливостей графічних рішень настільних паперових ігор	14
2.2 Огляд дизайну та графічних рішень сучасних популярних паперових настільних ігор	19
3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ДИТЯЧОЇ НАСТІЛЬНОЇ ПАПЕРОВОЇ ГРИ.....	34
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну гри.....	34
3.2 Розробка варіантів творчих ідей ігрових елементів.....	41
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну гри.....	44
ВИСНОВКИ.....	56
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ.....	58
ДОДАТОК А Зовнішній вигляд готових ідей ігрових елементів.....	61
ДОДАТОК Б Банер кваліфікаційної роботи.....	63

ВСТУП

Сучасні настільні ігри є важливою складовою дитячого дозвілля та засобом розвитку комунікації, уваги, логічного мислення й соціальної взаємодії. Особливого значення набувають авторські настільні ігри, у яких поєднуються функціональність, художня виразність та індивідуальний стиль графічного оформлення. Саме тому розроблення дизайну дитячої настільної гри є актуальним напрямом у сфері графічного дизайну та поліграфічної продукції.

Під час створення дитячої настільної гри важливо враховувати особливості вікової аудиторії, принципи візуального сприйняття, ергономіку ігрових елементів та технологічні вимоги до друкованої продукції. Графічне оформлення повинно бути зрозумілим, емоційно привабливим і сприяти формуванню позитивної атмосфери під час гри.

Тема кваліфікаційної роботи – розроблення дизайну авторської настільної паперової гри «Гноменята». Концепція гри побудована на використанні казкових образів гномів та мультяшної стилістики, орієнтованої на дітей молодшого шкільного віку. Проєкт поєднує елементи графічного дизайну, ілюстрації, шрифтового оформлення та конструктивного проєктування поліграфічної продукції.

Метою роботи є створення цілісного дизайну авторської настільної гри для дитячої аудиторії з урахуванням сучасних тенденцій у сфері графічного дизайну та поліграфії.

Для досягнення поставленої мети визначено такі **завдання**:

- провести аналіз аналогів сучасних дитячих настільних ігор;
- дослідити особливості графічного оформлення продукції для дітей;
- визначити вимоги до дизайну ігрових елементів;
- розробити художню концепцію настільної гри;
- створити дизайн персонажів, жетонів, упаковки та інших елементів гри;
- обґрунтувати вибір матеріалів і технологій виготовлення.

Об'єктом дослідження є дизайн дитячої настільної гри.

Предметом дослідження є особливості графічного оформлення та проєктування елементів дитячої настільної гри.

Практичне значення роботи полягає у створенні авторського дизайну настільної гри, який може бути використаний для подальшого виготовлення поліграфічної продукції та застосування у сфері дитячого дозвілля.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Загальна характеристика вимог до проєктування настільних паперових ігор

Аналіз вимог до дизайн-об'єктів та сучасних підходів до оформлення дитячих ігрових продуктів став основою для розроблення настільної гри «Гноменята». Подібні проєкти поєднують елементи графічного дизайну, поліграфічного виробництва та конструктивного проєктування ігрових компонентів. У процесі розроблення необхідно забезпечити не лише естетичну привабливість продукту, але й його функціональність, зручність використання та відповідність віковим особливостям цільової аудиторії – дитячій віковій групі.

Однією з основних вимог до дизайну дитячої настільної гри є зрозумілість графічних елементів. Оскільки гра орієнтована на дітей віком від шести років, візуальна мова повинна бути простою, логічною та легкою для сприйняття. Ілюстрації мають характеризуватися чіткими контурами, виразними формами та зрозумілою композиційною структурою. Такий підхід дозволяє уникнути перевантаження зорового сприйняття та забезпечує швидке орієнтування дітей у процесі гри.

Важливим аспектом проєктування є формування єдиної стилістики всіх складових настільної гри. До її структури входять коробка, правила гри, паперові фігурки персонажів-гномів, гральні кубики, жетони з балами та. Усі ці елементи повинні бути виконані в узгодженій художній манері, що сприяє формуванню цілісного ігрового середовища та підвищує впізнаваність продукту.

Під час розроблення дизайну необхідно враховувати технологічні особливості поліграфічного виробництва. Більшість елементів гри виготовляється з паперу або картону, тому графічне оформлення повинно забезпечувати якісне відтворення зображень під час друку. До таких вимог

належать достатня контрастність кольорів, чіткість графічних елементів та можливість стабільного відтворення ілюстрацій на щільних паперових матеріалах.

Також слід враховувати стійкість друкованої продукції до механічного впливу, адже настільні ігри передбачають активне та багаторазове використання.

Конструкція ігрових компонентів також відіграє важливу роль у загальному проєктному рішенні. У межах даної гри ігрове поле не передбачене як окремий елемент, оскільки функцію ігрової поверхні виконує стіл, на якому розміщуються картки та інші компоненти. Коробка використовується не лише як пакування, але й під час ігрового процесу для розміщення жетонів. Подібне конструктивне рішення дозволяє зробити гру компактнішою та зручнішою для використання.

Візуальне оформлення настільної гри повинно викликати позитивні емоції та зацікавлення у дітей. Для досягнення цього використовується казкова тематика персонажів-гномів, які формують сюжетну атмосферу гри. У проєкті передбачено шість персонажів-гномів.

Наявність персонажів сприяє емоційному залученню гравців та робить ігровий процес більш захопливим, адже гравець може обрати собі персонажа по своєму вподобанню, та з ким себе асоціює більше всього.

Колористичне рішення теж має важливе значення для сприйняття гри. Для дитячої аудиторії характерним є використання яскравих та дружніх кольорів, які привертають увагу й створюють позитивний настрій. У межах проєкту передбачається застосування насиченої, але гармонійної кольорової палітри, що забезпечує чітке розмежування ігрових елементів та полегшує орієнтацію під час гри.

Ілюстрації повинні мати спрощену графічну форму та виразний силует, що відповідає особливостям сприйняття дітей молодшого віку. Надмірна деталізація може ускладнювати читання візуальної інформації, тому доцільним є використання мультяшного стилю з чіткими контурами та

зрозумілими образами. Така стилістика створює дружню атмосферу та підтримує казковий характер гри.

Важливим фактором є рівень складності графічного оформлення. Надмірна кількість деталей ускладнює сприйняття інформації та може відволікати увагу від ігрового процесу. З огляду на це, графічні елементи гри повинні мати просту структуру, чіткі контури та легко зчитуватися під час використання. Такі принципи є особливо важливими при створенні персонажів, піктограм, ігрових жетонів та інших компонентів настільної гри.

В рамках розробки гри, планується виготовити:

- 6 ігрових персонажів;
- 4 дизайни ігрових жетонів;
- гральні кубики;
- піктограмки на кубики;
- правила;
- коробка.

Кожен елемент гри виконує окрему функцію в структурі ігрового процесу. Персонажі є основними учасниками гри та забезпечують емоційне залучення користувачів. Гральні кубики будуть використовуватися для реалізації механіки випадковості та впливають на перебіг ігрового процесу. Жетони мають виконувати роль системи підрахунку балів та дозволяють фіксувати результати дій гравців. Правила мають забезпечити зрозумілу організацію ігрового процесу та регламентують взаємодію між учасниками. Коробка призначена для зберігання компонентів гри, їх захисту під час транспортування та формування цілісного візуального образу продукту.

Для виготовлення паперових настільних ігор використовують, переважно щільний папір та картон різної щільності. Для зовнішньої частини коробки пакування може бути використаний крейдований папір щільністю 300 г/м² із повноколірним друком та подальшим наклеюванням на палітурний картон товщиною 1,5–2 мм. Таке рішення має забезпечити довговічність в користуванні, достатню жорсткість конструкції, стійкість до механічних

пошкоджень та високу якість відтворення кольорів. Ігрові фігурки персонажів і додаткові друковані елементи доцільно виготовляти з щільного матового картону або дизайнерського паперу щільністю близько 250–300 г/м². Використання такого матеріалу дозволяє забезпечити достатню міцність деталей, зберегти насиченість кольорів та покращити тактильні властивості готового виробу. Для виготовлення жетонів може використовуватися багатошаровий картон із подальшим висіканням, щоб забезпечити їх довговічність під час багаторазового використання.

Таким чином, під час розроблення настільної гри «Гноменята» враховуються вимоги до зрозумілості графічної мови, стилістичної єдності елементів, відповідності матеріалів і технологій поліграфічного виробництва, а також емоційної привабливості для дитячої аудиторії. Сукупність визначених факторів формує основу для подальшого художнього та конструктивного проєктування гри.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну настільних паперових ігор

Цільовою аудиторією настільної гри «Гноменята» є діти молодшого дошкільного віку від трьох років. Окрім індивідуального використання, гра також орієнтована на сімейний формат дозвілля, де діти можуть взаємодіяти з батьками або іншими членами родини. Такий підхід сприяє спільному проведенню часу та підвищує інтерес до ігрового процесу.

Особливості вікової категорії визначають вимоги до графічного оформлення гри. Для дітей цього віку раніше було традиційним використання яскравих кольорів, простих форм та зрозумілих персонажів [1]. Саме тому дизайн гри передбачає використання мультяшної стилістики, виразних ілюстрацій та доброзичливих, емоційно привабливих образів гноменят. Подібні графічні рішення полегшують сприйняття інформації та роблять гру більш

привабливою для дітей.

Аналіз особливостей цільової аудиторії дозволив визначити основні потреби дітей молодшого шкільного віку під час взаємодії з настільними іграми:

- прості та зрозумілі правила та механіка гри;
- швидкий ігровий процес;
- наявність яскравих та впізнаваних персонажів;
- елемент випадковості, що підтримує інтерес до гри;
- можливість взаємодії з іншими гравцями.

Саме визначені потреби цільової аудиторії формують основні вимоги до дизайну настільної гри. Під час проєктування важливо забезпечити зрозумілість візуальної мови, швидке сприйняття інформації та емоційну привабливість ігрових елементів. Дослідження особливостей дитячого сприйняття свідчать, що діти молодшого шкільного віку насамперед активно реагують на колір, загальну форму об'єкта та його емоційну виразність [2] – [3]. Саме тому доцільним є використання специфічної кольорової палітри, протилежних поєднань кольорів, чітких силуетів та персонажів із впізнаваними позитивними рисами.

Враховуючи вікові особливості користувачів, важливим є також забезпечення зручності взаємодії з ігровими компонентами. Елементи гри повинні мати достатній розмір для комфортного утримання в руках та легкого розпізнавання графічних позначень. Це особливо актуально для жетонів, кубиків і персонажів, оскільки надто дрібні деталі можуть ускладнювати використання гри та знижувати комфорт під час ігрового процесу.

Ігровий процес розрахований на участь від трьох до шести гравців. Основою механіки гри є кидання кубиків та накопичення балів за допомогою жетонів. Частина дій виконується індивідуально, тоді як інші етапи передбачають взаємодію між гравцями. Така структура створює динамічний ігровий процес та підтримує зацікавленість усіх учасників.

Важливою характеристикою гри є її універсальність. Компактність та

простота компонентів дозволяють використовувати її як у домашніх умовах, так і під час подорожей або відпочинку поза домом. Завдяки цьому гра може виконувати функцію швидкої розваги для невеликої групи гравців.

Зміст гри також має виховний потенціал. Ігровий процес сприяє розвитку комунікації між учасниками, формує навички взаємодії у групі та вчить дітей сприймати результат гри, зокрема перемогу або поразку. Крім того, обмеження часу під час виконання окремих дій допомагає формувати вміння контролювати власні рішення та дотримуватися встановлених правил.

Діти молодшого шкільного віку надають перевагу іграм з простими правилами, швидким ігровим процесом та яскравим візуальним оформленням. Для цієї вікової категорії характерна потреба у динамічній зміні подій під час гри, що підтримує інтерес та концентрацію уваги. Саме тому у грі використано механіку випадковості, засновану на киданні кубиків, а також систему накопичення жетонів, яка дозволяє швидко отримувати результат та підтримувати зацікавленість гравців.

Проведений аналіз цільової аудиторії дозволив сформулювати основні вимоги до майбутнього проєкту та визначити ключові напрями його розроблення. Врахування вікових особливостей дітей молодшого шкільного віку впливає як на структуру ігрового процесу, так і на характер візуального оформлення гри. Використання зрозумілої графічної мови, яскравої кольорової палітри, проникливих персонажів та зручних ігрових компонентів сприятиме створенню комфортного й захопливого ігрового середовища, що відповідатиме потребам цільової аудиторії та забезпечуватиме позитивний досвід взаємодії з грою.

2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ОБ'ЄКТА

2.1 Історичний огляд особливостей графічних рішень настільних паперових ігор

Настільні ігри є одним із найдавніших видів дозвілля та супроводжують розвиток людства протягом багатьох століть. Перші ігрові системи виникли ще в давніх цивілізаціях Єгипту, Китаю та Месопотамії [4]. Вони мали не лише розважальне, але й ритуальне або навчальне призначення. Одними з найвідоміших давніх настільних ігор були «Сенет» (рисунок 2.1) у Стародавньому Єгипті та «Го» у Китаї. Такі ігри відзначалися простими конструкціями, виготовлялися з дерева, каменю або кістки та мали символічне оформлення.



Рисунок 2.1 – Репліка стародавньої гри «Сенет»

У середньовічний період настільні ігри поступово поширювалися територією Європи. У цей час набули популярності шахи, шашки та карткові ігри. Дизайн ігрових елементів залежав від матеріалів виготовлення та художніх особливостей певної епохи. Ігрові дошки прикрашали орнаментами, а фігури часто виконували вручну з дерева або металу. Основна увага приділялася функціональності та довговічності предметів.

Розвиток поліграфічних технологій істотно вплинув на зовнішній вигляд настільних ігор. Якщо ранні ігрові системи переважно використовували символічні позначення та обмежену кількість декоративних елементів, то з появою кольорового друку оформлення почало відігравати дедалі важливішу роль. У другій половині XIX століття на ігрових полях почали з'являтися сюжетні ілюстрації, декоративні рамки, орнаментальні елементи та складніші композиційні рішення (рисунок 2.2). Настільна гра поступово перетворювалася не лише на засіб дозвілля, а й на окремий графічний продукт.

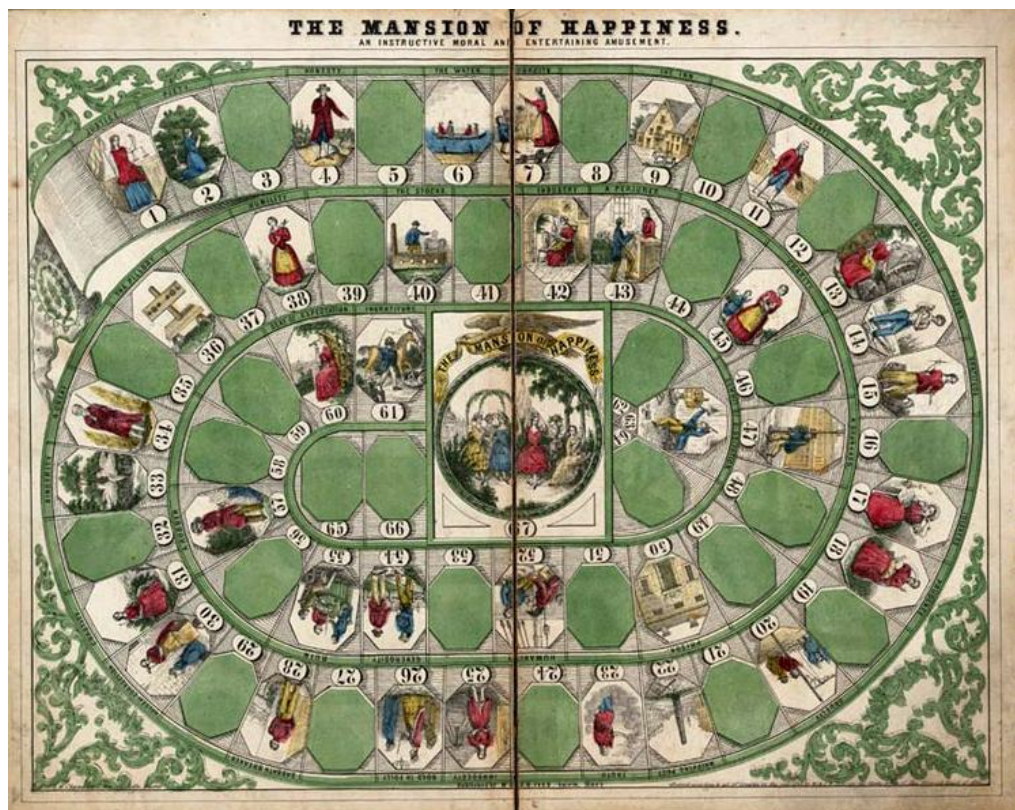


Рисунок 2.2 – Настільна гра «The Mansion of Happiness» (1843 р.)

З'явилися перші паперові настільні ігри для дітей та сімейного дозвілля. Завдяки розвитку кольорового друку стало можливим створення яскравого графічного оформлення, використання ілюстрацій та декоративних шрифтів. Саме в цей період настільні ігри почали набувати рис сучасного графічного продукту.

Подальший розвиток настільних ігор був тісно пов'язаний із удосконаленням поліграфічних технологій та зростанням популярності друкованої продукції серед населення. Розширення можливостей кольорового друку дозволило виробникам створювати більш виразне та привабливе оформлення ігрових полів, карток та пакування [5]. Якщо ранні настільні ігри здебільшого зосереджувалися на функціональності, то наприкінці XIX — на початку XX століття візуальна складова почала відігравати дедалі важливішу роль у сприйнятті продукту.

Зі збільшенням конкуренції між виробниками дизайн настільних ігор поступово адаптувався до потреб різних категорій користувачів. Для дитячої аудиторії почали використовуватися яскраві кольори, сюжетні ілюстрації та персонажі, здатні викликати емоційний відгук [6]. Для сімейних ігор важливого значення набули зрозуміла структура ігрового поля, зручна навігація та впізнаваний стиль оформлення. Таким чином, дизайн почав виконувати не лише декоративну функцію, а й став важливим інструментом комунікації між грою та користувачем.

У першій половині XX століття оформлення настільних ігор перетворилося на комплексну систему візуальних елементів, що включала ілюстрації, шрифтове оформлення, колірні акценти та фірмову стилістику. Саме в цей період були закладені основні принципи дизайну настільних ігор, які використовуються й сьогодні: поєднання функціональності, зрозумілості та емоційної привабливості для користувача.

У XX столітті розвиток реклами, ілюстрації та друкованої продукції вплинув на формування сучасних підходів до дизайну настільних ігор. Важливого значення набули кольорова гармонія, композиція, шрифтове

оформлення та впізнаваність візуальних образів. Особливо це стосувалося дитячих настільних ігор, де оформлення стало одним із головних факторів зацікавлення аудиторії.

Індустрія настільних ігор значно розширилася. З'явилися всесвітньо відомі ігри, такі як «Monopoly», «Scrabble», «Cluedo», «Uno» та інші (рисунок 2.3). У дизайні почали активно використовуватися принципи графічної композиції, фірмовий стиль, персонажі та сюжетна складова..



Рисунок 2.3 – Дизайн популярних настільних ігор XX століття

Дитячі настільні ігри стали окремим напрямом розвитку індустрії. Їх дизайн формувався під впливом досліджень дитячої психології, педагогіки та теорії візуальної комунікації. Було встановлено, що для дітей важливими є емоційна виразність персонажів, контрастність кольорових поєднань та зрозумілі графічні форми (рисунк 2.4). У зв'язку з цим у дизайні дитячих ігор почали широко використовуватися стилізовані персонажі, ілюстративні елементи та спрощені композиції.

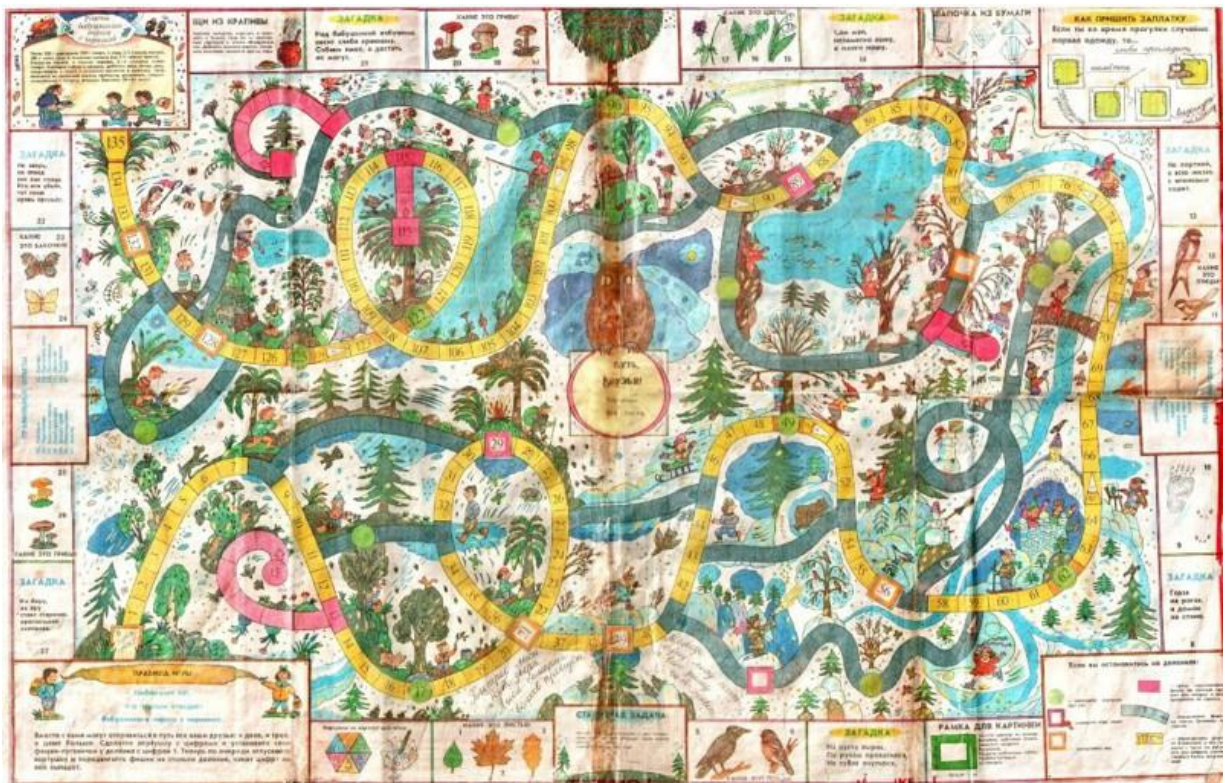


Рисунок 2.4 – Приклад дизайнерського рішення для дитячої гри XXI століття

Поступово сформувалися характерні ознаки дитячої настільної гри: яскрава кольорова палітра, мультяшна стилістика, використання персонажів як провідників ігрового процесу та мінімізація складних візуальних елементів. Такі принципи залишаються актуальними й сьогодні та використовуються більшістю виробників дитячих настільних ігор [7].

Наприкінці XX — на початку XXI століття настільні ігри стали окремим напрямом сучасного дизайну та ілюстрації. Велику увагу почали приділяти не

лише механіці гри, але й візуальному оформленню, ергономіці та емоційному сприйняттю продукту. Сучасні настільні ігри поєднують елементи графічного дизайну, ілюстрації, типографіки та пакування. Для дитячої аудиторії найчастіше використовуються мультяшна стилістика, миловидні персонажі, насичена кольорова палітра та прості композиційні рішення.

Сучасні технології друку та цифрової графіки значно розширили можливості створення настільних ігор [8]. Дизайнери активно використовують комп'ютерну ілюстрацію, векторну графіку та цифрову обробку зображень. Завдяки цьому настільні ігри мають якісне поліграфічне виконання, деталізовані ілюстрації та продуману систему візуальної навігації.

Окремою тенденцією сучасного дизайну настільних ігор є створення авторських і незалежних проєктів. Такі ігри вирізняються оригінальною стилістикою, унікальними персонажами та індивідуальним художнім підходом. Значна увага приділяється створенню емоційної атмосфери гри та формуванню цілісного візуального середовища.

Таким чином, розвиток дизайну настільних ігор пройшов шлях від простих ігрових предметів до складних комплексних дизайнерських продуктів. Сучасні настільні ігри поєднують функціональність, художню виразність та технологічність, а їх графічне оформлення відіграє важливу роль у формуванні ігрового досвіду користувачів. Саме ці тенденції стали основою для розроблення авторської настільної гри «Гноменята».

2.2 Огляд дизайну та графічних рішень сучасних популярних паперових настільних ігор

Для визначення ефективних підходів до графічного оформлення дитячих та сімейних настільних ігор було проведено аналіз візуальних рішень, використаних у відомих ігрових проєктах. Для дослідження було обрано настільні ігри «Monopoly», «UNO» та «Тако Кіт Коза Сир Піца», які

відрізняються механікою, цільовою аудиторією та художнім оформленням, проте є успішними прикладами сучасного дизайну ігрової продукції. Аналіз цих ігор дозволяє визначити особливості використання кольору, типографіки, персонажів та композиційних рішень, що сприяють ефективній взаємодії користувачів з ігровими компонентами.

Одним із найвідоміших прикладів успішного дизайну настільної гри є «Монополі» (рисунок 2.5). Протягом багатьох десятиліть гра зберігає впізнаваний візуальний образ, який став невід'ємною частиною її бренду.



Рисунок 2.5 – Стандартний дизайн гри «Монополі»

Центральним елементом айдентики є персонаж Містер Монополія (рисунок 2.6), що використовується на упаковці, ігровому полі та рекламних матеріалах.

Завдяки постійному використанню цього персонажа формується стійка асоціація між візуальним образом і самою грою, що підвищує її впізнаваність серед користувачів.



Рисунок 2.6 – Маскот гри «Monopoly»

Важливою особливістю дизайну «Monopoly» є цілісність графічного оформлення. Усі елементи гри виконані в єдиній стилістиці та підтримують загальну тематику економічної діяльності та управління власністю. Для полегшення сприйняття інформації використовується кольорове зонування ігрового поля, завдяки якому гравці швидко орієнтуються серед різних категорій об'єктів. Крім того, значна увага приділена читабельності текстової інформації та логічній організації ігрових компонентів.

Оформлення гри демонструє ефективне поєднання функціональності та візуальної привабливості. Дизайн не лише створює впізнаваний образ продукту, але й допомагає користувачам взаємодіяти з ігровими елементами. Саме тому «Monopoly» можна розглядати як приклад успішного використання графічного дизайну для формування цілісної візуальної системи настільної гри.

Додатковою перевагою дизайну «Monopoly» є його висока адаптивність до різних тематичних напрямів. Протягом існування гри було створено велику кількість тематичних версій, присвячених популярним фільмам, літературним творам, відеоіграм та культурним явищам. Зокрема, існують спеціальні видання за мотивами відомих франшиз, як приклад «Harry Potter» (рисунок 2.7), у яких класичні графічні елементи були адаптовані до стилістики магічного світу.

Незважаючи на зміну персонажів, кольорової палітри та ілюстрацій, загальна структура дизайну залишається впізнаваною. Це свідчить про гнучкість візуальної системи гри та ефективність закладених дизайнерських рішень.



Рисунок 2.7 – Редизайн гри «Monopoly» за мотивом франшизи «Harry Potter»

Іншим прикладом успішного дизайнерського рішення є настільна карткова гра «UNO». На відміну від «Monopoly», її візуальна система побудована на принципах мінімалізму та швидкого сприйняття інформації. Основними елементами дизайну виступають яскраві кольори, великі графічні

символи та добре читабельна типографіка, що забезпечують комфортну взаємодію з грою для користувачів різного віку.

Особливу роль у дизайні «UNO» відіграє кольорове кодування. Кожна група карток має власний колір (рисунок 2.8), завдяки чому гравці можуть швидко розпізнавати необхідні елементи під час ігрового процесу. Використання контрастних кольорів і простих графічних позначень дозволяє миттєво зчитувати інформацію навіть під час швидкої зміни ігрових ситуацій.



Рисунок 2.8 – Гра «UNO»

Важливою перевагою дизайну гри є його універсальність. Незважаючи на численні тематичні видання та спеціальні серії, основні принципи оформлення залишаються незмінними. Завдяки цьому гра зберігає високу впізнаваність

серед користувачів, а її візуальна система є прикладом ефективного поєднання функціональності, простоти та емоційної привабливості.

Однією з головних переваг дизайну «UNO» є його висока впізнаваність та гнучкість. Візуальна система гри побудована настільки вдало, що навіть після зміни стилістики або тематики вона залишається легко впізнаваною для користувачів. За роки існування було створено велику кількість тематичних видань, присвячених популярним фільмам, мультфільмам, відеоіграм та іншим відомим франшизам (рисунок 2.9).



Рисунок 2.9 – Редизайн гри «Uno» за мотивом франшизи «Minecraft»

Незважаючи на зміни в ілюстраціях та оформленні карток, ключові елементи дизайну — кольорове кодування, композиція картки та характерна форма графічних позначень — залишаються незмінними.

Крім того, структура гри дозволяє впроваджувати нові механіки та

спеціальні картки без втрати цілісності візуальної системи (рисунок 2.10). У різних виданнях з'являються додаткові дії, унікальні ефекти та нові графічні елементи, проте вони органічно інтегруються в уже сформований дизайн. Завдяки цьому «UNO» є прикладом вдалої дизайнерської концепції, яка поєднує простоту, функціональність та можливість подальшого розвитку без втрати впізнаваності бренду.



Рисунок 2.10 – Єдиність візуальної системи при змінах у грі «UNO»

Ще одним вдалим прикладом дизайну дитячої настільної гри є «Carcassonne для дітей». На відміну від «Monopoly» та «UNO», основний акцент у цій грі зроблено на створенні дружньої та зрозумілої візуальної атмосфери, орієнтованої на дітей молодшого віку.

Дизайн гри вирізняється використанням яскравої кольорової палітри, м'яких форм та ілюстрацій, виконаних у приємній мультяшній стилістиці (рисунок 2.11). Усі графічні елементи мають чіткі контури та легко сприймаються під час гри, що сприяє комфортній взаємодії користувачів з ігровими компонентами.

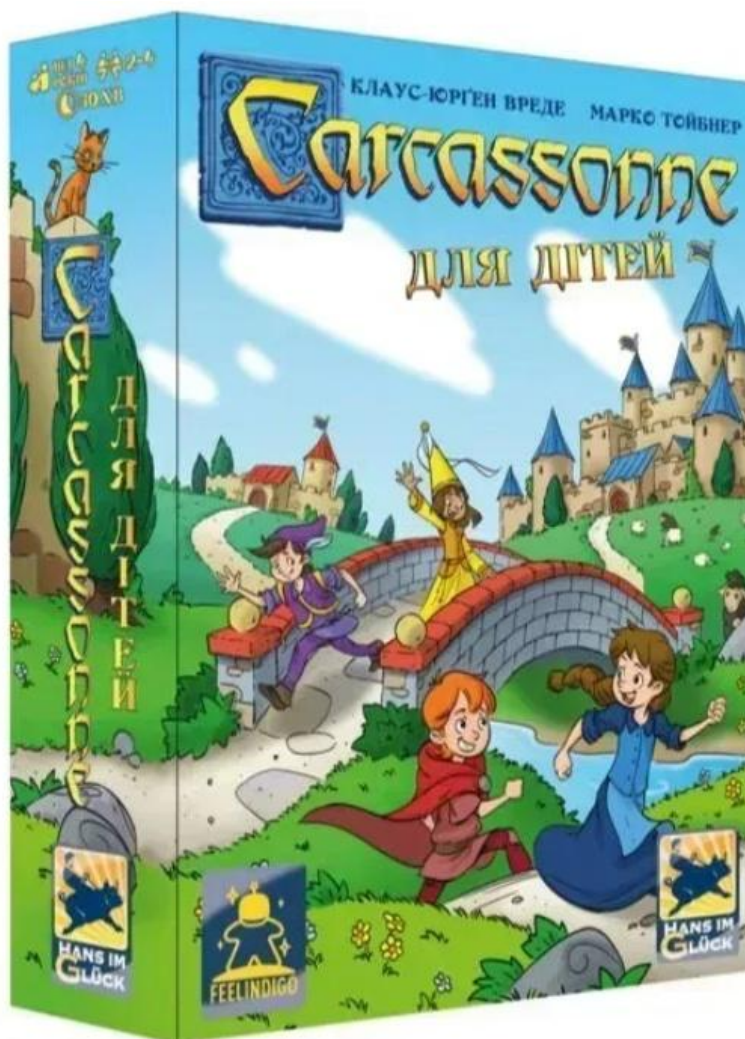


Рисунок 2.11 – Дизайн настільної гри «Carcassonne для дітей»

Особливу увагу приділено художньому оформленню тайлів і персонажів. Ілюстрації містять велику кількість деталей, проте композиція залишається зрозумілою та не перевантажує сприйняття. Завдяки використанню насичених кольорів створюється позитивний емоційний настрій, що є важливим для дитячої аудиторії. Візуальне оформлення підтримує казкову атмосферу гри та стимулює інтерес до ігрового процесу.

Важливим елементом дизайну є використання дерев'яних фігурок гравців. Такі компоненти не лише вирізняються довговічністю та приємними тактильними властивостями, але й гармонійно поєднуються із загальною стилістикою гри. Завдяки достатньому розміру та простій формі фігурки є зручними для використання дітьми та добре помітними на ігровому полі.

Дизайн «Carcassonne для дітей» також демонструє високий рівень функціональності. Усі елементи гри мають зрозумілу систему візуальних позначень, що дозволяє швидко освоїти правила та легко орієнтуватися під час ігрового процесу. Поєднання якісної ілюстрації, продуманих компонентів та інтуїтивно зрозумілого оформлення робить цю гру прикладом успішного дизайнерського рішення для дитячої аудиторії (рисунок 2.12).



Рисунок 2.12 – Елементи настільної гри «Carcassonne для дітей»

Отже, проведений аналіз відомих настільних ігор дозволив визначити основні дизайнерські рішення, які забезпечують успішне сприйняття ігрового продукту користувачами. Досліджені приклади демонструють важливість створення цілісної візуальної системи, у якій графічне оформлення, персонажі, кольорова палітра та ігрові компоненти працюють як єдине середовище. Особливу роль відіграють впізнаваність дизайну, зручність взаємодії з елементами гри та зрозумілість візуальної інформації.

На основі проведеного аналізу для розроблення настільної гри «Гноменята» доцільно використати яскраву кольорову гаму, дружню мультяшну стилістику, виразних персонажів та інтуїтивно зрозумілі графічні

позначення. Також важливим є забезпечення цілісності оформлення всіх компонентів гри — від упаковки до ігрових елементів. Врахування цих принципів сприятиме створенню привабливого, функціонального та емоційно комфортного продукту для дитячої аудиторії.

Ще одним вдалим прикладом сучасного дизайну настільної гри є «Ticket to Ride» (рисунк 2.13). На відміну від «UNO» та «Carcassonne для дітей», де основна увага приділяється окремим карткам, персонажам або ігровим елементам, у даній грі ключову роль відіграє організація великого інформаційного простору.

Основним елементом дизайну виступає детально опрацьована карта, яка одночасно виконує навігаційну, інформаційну та ігрову функції. Тому особливого значення набувають композиція, кольорове кодування маршрутів та зручність сприйняття великої кількості візуальних даних.

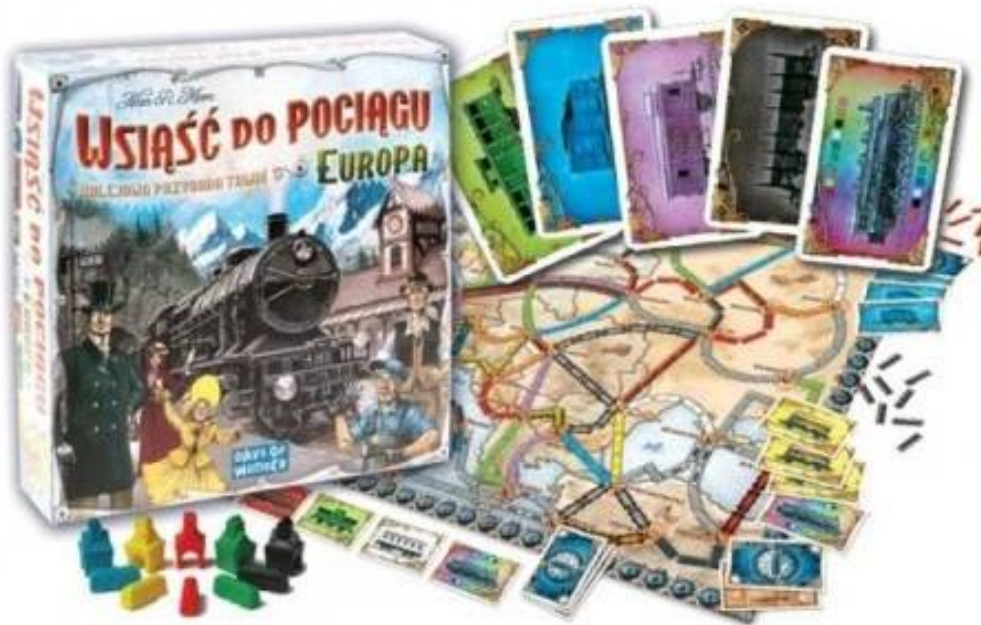


Рисунок 2.13 – Дизайн настільної гри «Ticket to Ride»

Візуальне оформлення гри побудоване на стилістиці залізничних карт XIX–XX століття та поєднує елементи історичної картографії з сучасними

принципами графічного дизайну. Центральним елементом композиції виступає ігрове поле у вигляді карти (рисунк 2.14), на якій позначено міста та маршрути сполучення. Завдяки чіткому кольоровому розмежуванню маршрутів гравці можуть швидко орієнтуватися у структурі ігрового простору та легко знаходити необхідні напрямки.

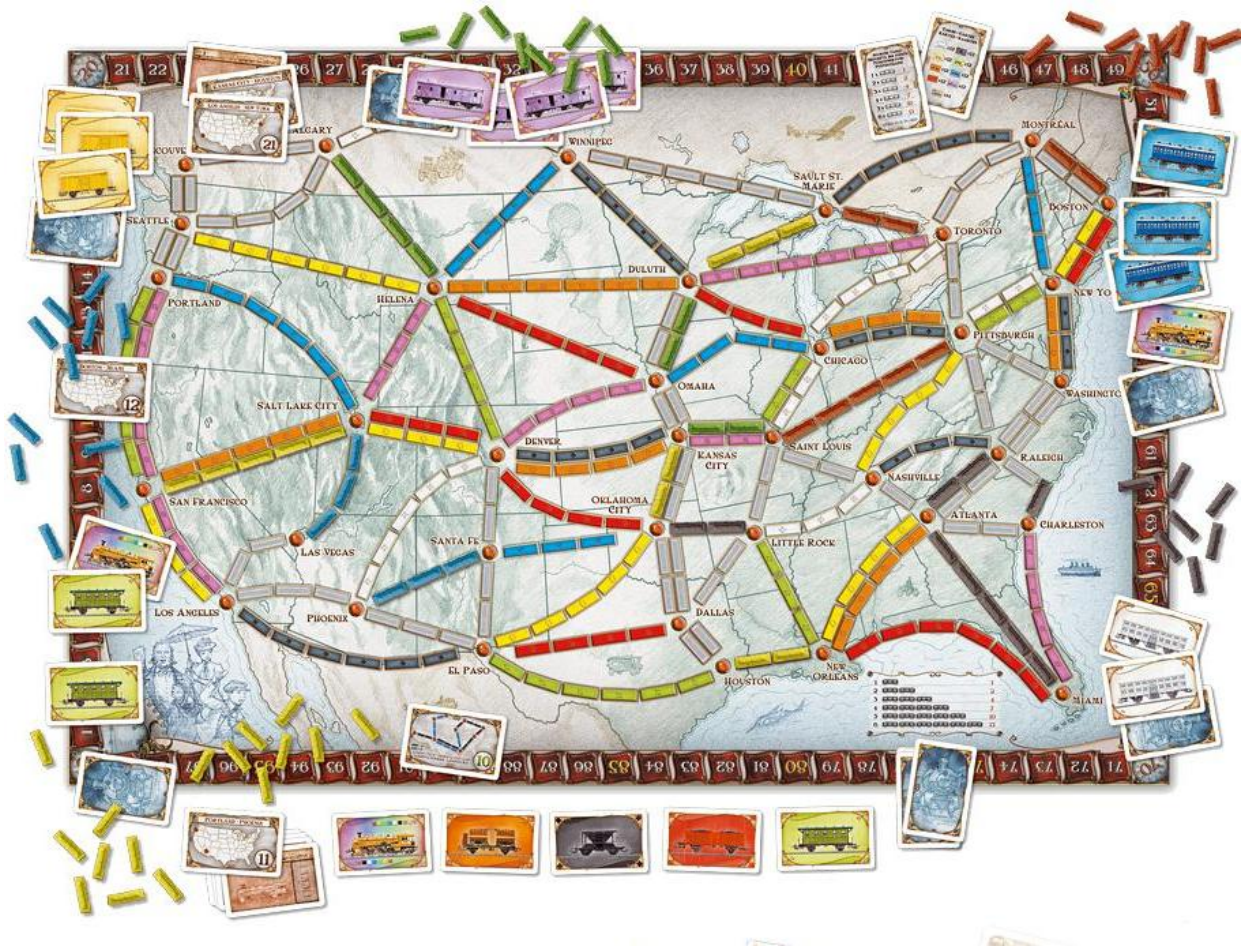


Рисунок 2.14 – Ігрове поле настільної гри «Ticket to Ride»

Особливу роль у дизайні гри відіграє кольорове кодування ігрових елементів. Кожен тип маршрутів та відповідні картки вагонів мають власний колір, що значно спрощує сприйняття інформації під час ігрового процесу. Використання насичених, але гармонійно поєднаних кольорів забезпечує добру читабельність усіх компонентів та підтримує загальну стилістичну єдність гри.

Важливою особливістю оформлення є високий рівень деталізації ілюстрацій. Художнє рішення поєднує декоративні елементи, характерні для старовинних залізничних плакатів, із функціональними графічними

позначеннями. Завдяки цьому дизайн не лише створює атмосферу подорожей та пригод, але й виконує навігаційну функцію, допомагаючи користувачам взаємодіяти з ігровими компонентами.

Окремої уваги заслуговує оформлення карток маршрутів та вагонів. Для них характерна єдина стилістика, продумана композиція та добре читабельна типографіка. Усі графічні елементи підпорядковані спільній візуальній концепції, що забезпечує цілісність сприйняття гри та підвищує її впізнаваність серед користувачів.

Додатковою перевагою дизайну гри є можливість адаптації до різних географічних та тематичних видань. Протягом існування гри було створено численні версії, присвячені різним країнам, континентам і транспортним мережам. Незважаючи на зміну картографічного наповнення та окремих графічних деталей, основні принципи оформлення залишаються незмінними. Це свідчить про ефективність закладеної дизайнерської системи та її здатність зберігати впізнаваність у різних модифікаціях.

Таким чином, «Ticket to Ride» є прикладом успішного поєднання тематичної атмосфери, функціональності та високої якості графічного оформлення. Дизайн гри демонструє важливість використання цілісної візуальної системи, у якій усі елементи працюють на створення зрозумілого та привабливого ігрового середовища.

Ще одним прикладом успішного дизайнерського рішення є настільна гра «Super Farmer». Візуальна система гри побудована навколо образів свійських тварин та фермерського господарства, що створює зрозуміле й дружнє середовище для дитячої та сімейної аудиторії.

Дизайн гри вирізняється використанням яскравої кольорової палітри, простих графічних форм та великої кількості ілюстрацій тварин. Основними елементами оформлення виступають зображення кроликів, овець, свиней, корів і коней, які легко розпізнаються користувачами різного віку. Завдяки цьому ігрові компоненти є інтуїтивно зрозумілими та не потребують складних текстових пояснень.

Особливу увагу приділено візуальній простоті елементів гри (рисунок 2.15). Усі зображення виконані у стилізованій ілюстративній манері з чіткими контурами та добре помітними кольоровими акцентами. Таке рішення сприяє швидкому сприйняттю інформації та полегшує взаємодію з ігровими компонентами під час партії.



Рисунок 2.15 – Елементи настільної гри «Super Farmer»

Важливою перевагою дизайну є поєднання функціональності та емоційної привабливості. Використання доброзичливих образів тварин формує позитивне враження від гри та робить її доступною для дітей молодшого віку. Крім того, усі компоненти оформлені в єдиній стилістиці, що забезпечує цілісність візуального середовища.

Окремої уваги заслуговує оформлення пакування гри. На коробці використано великі ілюстрації персонажів-тварин, насичені кольори та виразну типографіку, що допомагає привертати увагу потенційних користувачів та формує впізнаваний образ продукту.

Таким чином, «Super Farmer» є прикладом вдалого використання ілюстрації та тематичного дизайну для створення зрозумілого й привабливого ігрового середовища.

Ще одним прикладом вдалого дизайнерського рішення є настільна гра «Тако Кіт Коза Сир Піца». На відміну від багатьох інших настільних ігор, її візуальна система побудована на максимально простих та легко впізнаваних графічних образах. Основними елементами дизайну виступають стилізовані ілюстрації персонажів і предметів, які безпосередньо пов'язані з ігровою механікою та процесом взаємодії між гравцями. Особливістю оформлення гри є використання мінімалістичних ілюстрацій (рисунок 2.16). Усі персонажі зображені за допомогою простих форм, чітких контурів та мінімальної кількості деталей. Завдяки цьому візуальні образи легко сприймаються та швидко розпізнаються навіть дітьми молодшого віку. Відсутність надмірної деталізації дозволяє зосередити увагу користувача на ключових елементах гри та забезпечує швидке зчитування інформації під час ігрового процесу.



Рисунок 2.16 – Дизайн карток настільної гри «Тако Кіт Коза Сир Піца»

Важливу роль у дизайні гри відіграє принцип візуального розпізнавання образів. Механіка гри безпосередньо пов'язана зі швидким співставленням назв та зображень персонажів, тому всі графічні елементи мають виразні силуети та легко запам'ятовуються. Таке рішення не лише підвищує комфорт взаємодії з грою, але й сприяє розвитку уваги та швидкості реакції користувачів.

Оформлення гри також демонструє високий рівень доступності для дитячої та сімейної аудиторії. Використання яскравих кольорів, простих композиційних рішень та зрозумілих ілюстрацій забезпечує легке освоєння гри незалежно від віку користувачів. Усі компоненти виконані в єдиній стилістиці, що створює цілісне візуальне середовище та підтримує позитивне емоційне сприйняття продукту.

Таким чином, «Тако Кіт Коза Сир Піца» є прикладом ефективного використання мінімалістичного дизайну в настільних іграх. Простота графічних рішень, впізнавані персонажі та орієнтація на швидке візуальне сприйняття роблять її успішним зразком сучасного дизайну ігрової продукції для дітей та сімейної аудиторії.

З ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ДИТЯЧОЇ НАСТІЛЬНОЇ ПАПЕРОВОЇ ГРИ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну гри

Після проведення передпроектного аналізу та визначення основних вимог до майбутнього продукту наступним етапом стала розробка творчої концепції настільної гри «Гноменята». На цьому етапі проводився пошук ідей, візуальних асоціацій та стилістичних рішень, що можуть бути використані під час створення персонажів і графічного оформлення гри.

Для систематизації ідей було використано метод карти асоціацій (рисунок 3.1), що значно полегшило хід роботи.

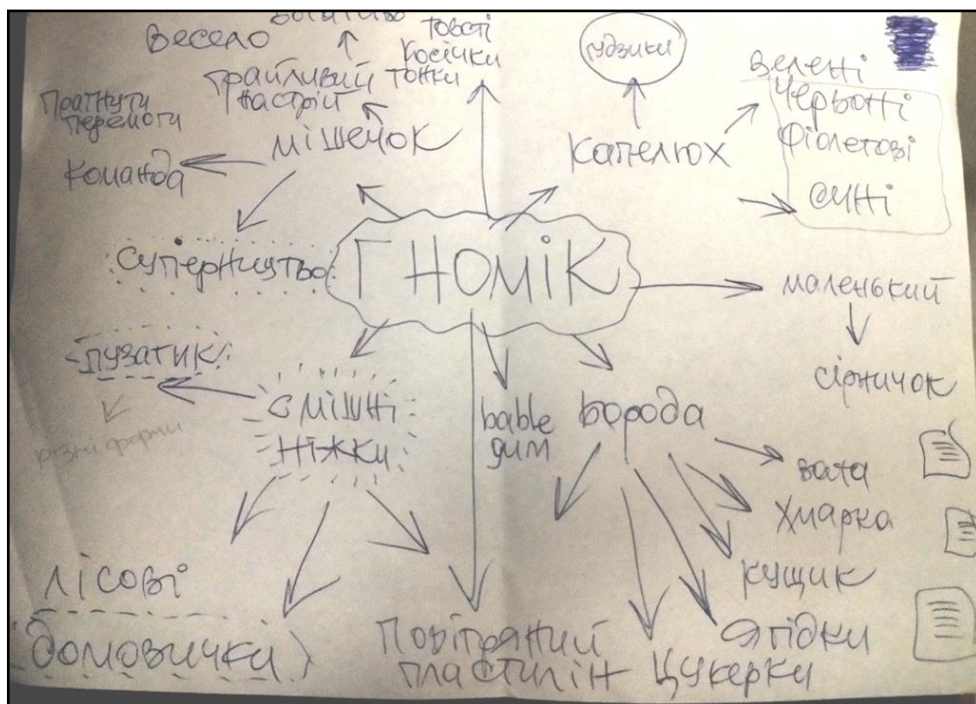


Рисунок 3.1 – Карта асоціацій для пошуку візуальних рішень та образів для настільної гри «Гноменята»

Такий підхід дозволив структурувати асоціації, пов'язані з темою проекту, та визначити основні напрямки подальшого дизайнерського пошуку. У центрі створеної карти було розміщено образ гнома як ключового персонажа майбутньої гри. Навколо нього сформовано декілька смислових блоків, що

відображають різні аспекти майбутнього образу персонажів: їх зовнішність, характер, можливі атрибути та елементи ігрового середовища.

У процесі роботи над картою пошуку було визначено характерні особливості образу гномів. До них належать невисокий зріст персонажів, характерний капелюх або незвичний одяг, а також різноманітні атрибути, які можуть підкреслювати індивідуальність персонажів. Крім того, було визначено можливість надання кожному гному власного характеру. Цей характер планується передавати через особливості зовнішнього вигляду, колір одягу, позу чи окремі деталі. Такий підхід дозволяє створити більш виразних і впізнаваних персонажів, що сприяє емоційному залученню гравців.

Після визначення основних ідей було проведено пошук візуальних референсів, що допомогли сформувати стилістичний напрям майбутніх персонажів. Для цього було створено дошку натхнення (рисунок 3.2), яка містить приклади ілюстрацій гномів у різних художніх стилях. У ній представлені різні варіанти пропорцій персонажів, форм капелюхів, борід, одягу та характерних деталей.



Рисунок 3.2 – Дошка стилів для розроблення образів

Аналіз зібраних референсів дозволив визначити основні риси майбутнього стилю персонажів. Зокрема, у більшості прикладів використано спрощені форми, виразні силуети, яскраві кольори та мультяшну стилістику. Подібні графічні рішення добре сприймаються дитячою аудиторією та дозволяють створити дружню і казкову атмосферу гри.

Зібрані матеріали допомогли сформувати загальний напрям художнього рішення настільної гри. Основою концепції стало використання яскравої мультяшної стилістики, простих та зрозумілих форм, а також створення індивідуальних образів персонажів. Кожен гном у грі матиме власний характер, який відображатиметься через візуальні деталі, позу чи емоції персонажа.

Таким чином, проведений пошук ідей та аналіз візуальних джерел дозволили сформувати основу майбутнього графічного стилю настільної гри та визначити напрям подальшої розробки персонажів і графічних елементів гри.

Після визначення основного стилістичного напрямку та збору візуальних референсів було розпочато етап пошуку художньої концепції настільної гри «Гноменята». Основною метою цього етапу стало визначення найбільш виразної форми персонажів, яка відповідатиме тематиці гри, буде легко впізнаваною та зрозумілою для дитячої аудиторії.

На початковому етапі було виконано серію ескізних замальовок, спрямованих на пошук силуету персонажів-гномів. У процесі роботи досліджувалися різні варіанти пропорцій, форм капелюхів, борід та загальної побудови персонажів. Особливу увагу було приділено створенню простих і виразних силуетів, які легко читаються у графічному середовищі настільної гри.

У створених ескізах було розглянуто декілька підходів до формування образу гнома. Частина варіантів відображає більш традиційний образ персонажа з великим ковпаком, бородою та невисоким зростом. Інші варіанти демонструють більш стилізовані рішення, у яких основною формою персонажа виступає сам ковпак або інший характерний елемент силуету. Подібний підхід дозволяє створювати оригінальні та легко впізнавані образи, що відповідають

казковій тематиці гри.

Також у процесі пошуку було розглянуто варіанти персонажів з різними формами капелюхів, варіаціями бороди та пропорціями тіла. Деякі ескізи демонструють максимально спрощену форму персонажа, де основний об'єм створюється капелюхом, а руки та ноги виступають як допоміжні елементи силуету. Такий підхід дозволяє досягти більшої виразності та гумористичного характеру персонажів.

На рисунку 3.3 показано пошукові ескізи форми, пропорцій та зовнішніх особливостей персонажів гри.



Рисунок 3.3 – Варіант 1 концепції форми, пропорцій, зовнішності персонажів гри «Гноменята»

Це перша концепція візуального рішення для проєкту. Концепція побудована на візуальному зв'язку зовнішності персонажів із їх середовищем –

лісовими хащами та галявинами. Для цього рішення характерно: узагальнені, м'які силуети без різких кутів, що підсилюють відчуття казковості та дружелюбності персонажів. Форми варіюються від витягнутих трикутних до округлих і грибоподібних, що створює візуальне різноманіття при збереженні стилістичної цілісності. Пропорції навмисно деформовані: великі головні убори (ковпаки, шапки) домінують над невеликими тілами, підкреслюючи характер і впізнаваність кожного персонажа.

Проте в процесі подальшого аналізу було прийнято рішення відмовитися від цієї концепції. Незважаючи на відповідність казковій тематиці, запропоновані образи гномів мали характерні риси дорослих персонажів: довгі бороди, виражені вікові ознаки та стриману кольорову гаму.

Таке художнє рішення недостатньо відповідало особливостям дитячої аудиторії, оскільки персонажі не викликали відчуття близькості та не сприяли емоційному ототожненню з ними. Крім того, лісова стилістика та деталізоване оформлення створювали більш традиційний казковий образ, який виявився менш привабливим для дітей молодшого шкільного віку. У зв'язку з цим було прийнято рішення продовжити пошук візуального рішення з більш сучасною, яскравою та дружньою стилістикою персонажів.

На рисунку 3.4 представлено другу концепцію та пошукові ескізи форм, пропорцій і зовнішніх особливостей персонажів гри. Концепція побудована на візуальному зв'язку зовнішності персонажів із їх середовищем – маленькою кімнаткою кравця, для якого вони є чарівними помічниками. Для такого рішення є характерним теплий характер форм і деталей, що нагадує іграшки або саморобні ляльки. Персонажі мають прості, трохи витягнуті пропорції з акцентом на великі очі та виразні обличчя. В одязі домінують елементи, пов'язані з кравецькою справою — гудзики, шви, шарфи, текстури тканини. Після визначення основних варіантів силуету було розроблено декілька варіантів образів персонажів, що враховують їх можливий характер та індивідуальні особливості.



Рисунок 3.4 – Варіант 2 концепції персонажів гри «Гноменята»

У результаті проведеного ескізного пошуку було визначено напрям подальшої розробки персонажів.

Основою фінального стилю стали прості, дещо іграшкові пропорції, великі очі та різноманітні костюми персонажів. Подібне рішення відповідає казковій тематиці гри та сприяє створенню дружніх і впізнаваних образів, що легко сприймаються дітьми.

Також для виконання напису назви гри – «Гноменята» виконано пошукові начерки шрифтових композицій (рисунок 3.5), де одна з шрифтових композицій побудована на використанні додаткових графічних зображень – що безпосередньо відсилають до теми кравецької майстерні — гудзиків, ниток, клубків пряжі та стібків.

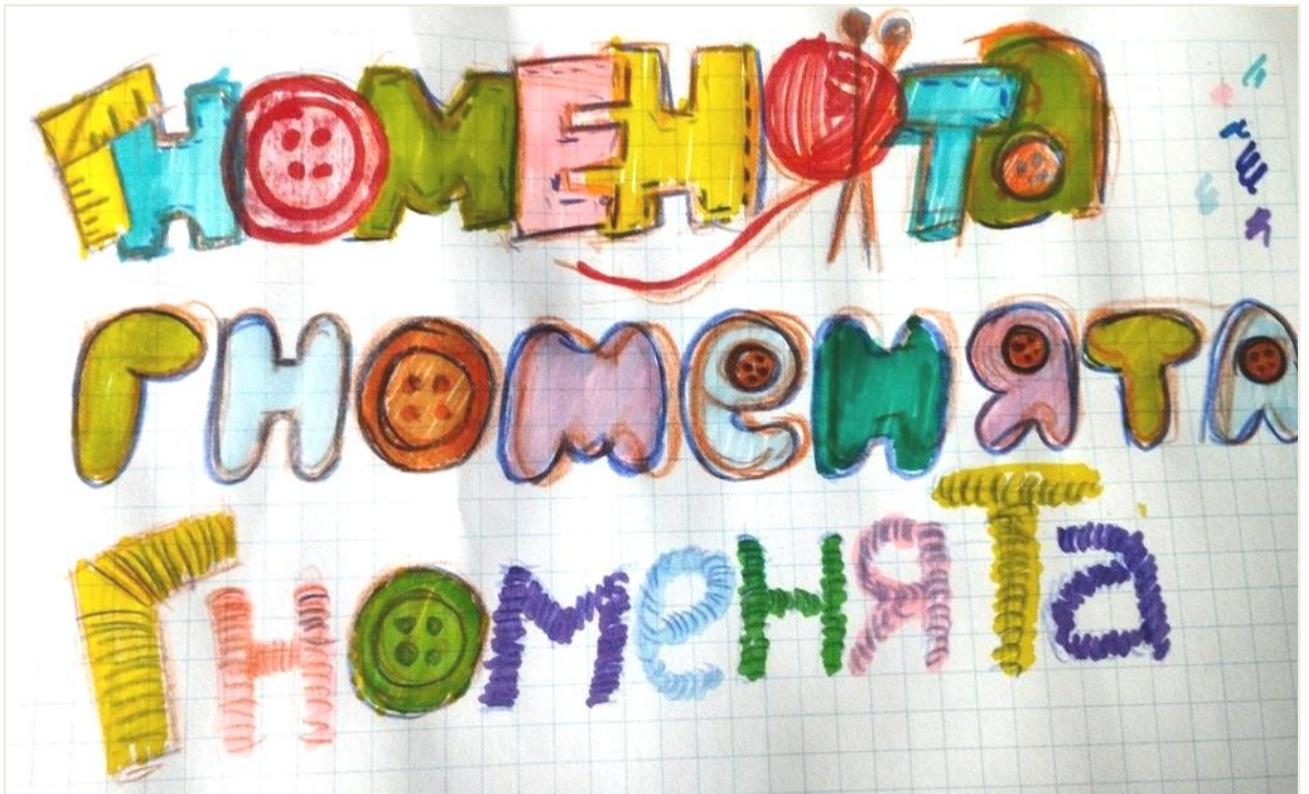


Рисунок 3.5 – Варіанти концепції шрифтових композицій для назви гри

Літери мають різну форму й товщину, виглядають ніби зібрані з підручних матеріалів, що підсилює ігровий і тактильний характер напису.

Інший варіант вирішений у більш м'якій, округлій манері: символи нагадують об'ємні, «набиті» тканинні форми або подушки, з плавними контурами та яскравими кольорами. Такий підхід створює відчуття затишку та дружелюбності, орієнтоване на дитячу аудиторію.

Третя композиція базується на імітації фактури ниток і швів: літери виглядають ніби вишитими або скрученими з пряжі, з помітною ритмікою ліній та повторюваними елементами. Це підкреслює ремісничу тематику та додає цілісності загальному візуальному стилю проєкту.

За результатами аналізу створених варіантів для подальшого опрацювання було обрано першу шрифтову композицію. Дане рішення найбільш повно відображає тематику гри та забезпечує візуальний зв'язок між назвою й основними ігровими елементами. Використання графічних образів

гудзиків, ниток, клубків пряжі та стібків дозволяє одразу сформувати асоціацію з кравецькою майстернею та підкреслює особливості ігрового світу. Крім того, композиція має виразний та впізнаваний характер, що позитивно впливає на запам'ятовуваність назви. Саме цей варіант став основою для подальшого розроблення логотипу гри та його адаптації до інших елементів візуальної системи проєкту.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей ігрових елементів

У процесі розроблення настільної гри «Гноменята» було виконано опрацювання композиційної побудови персонажів та окремих ігрових елементів. На даному етапі сформовано серію концепт-артів, які відображають пошук візуального образу гномів, їх пропорцій, характеру та взаєморозташування основних графічних складових.

Під час створення ескізів було розглянуто різні варіанти композиційних рішень, що відрізняються формою силуету, розміщенням обличчя, деталями одягу та аксесуарів. Особлива увага приділялася досягненню цілісного образу персонажів, який відповідає загальній стилістиці гри та є зрозумілим для дитячої аудиторії.

Представлені зображення демонструють процес розроблення та остаточний варіант дизайну персонажів гри (рисунок 3.6). У результаті аналізу та відбору художніх рішень було сформовано фінальні образи персонажів, які найбільш повно відповідають загальній концепції проєкту та особливостям цільової аудиторії. Під час розроблення було приділено увагу створенню виразних силуетів, дружніх образів і впізнаваних елементів зовнішності, що сприяють емоційному сприйняттю персонажів дітьми. Розроблені персонажі стали основою подальшого візуального оформлення настільної гри та використовуватимуться у фінальному дизайні ігрових компонентів.



Рисунок 3.6 – Пошукові ескізи персонажів настільної гри «Гноменята»



Рисунок 3.6 (продовження)

Концепція гри побудована навколо невеликої кравецької майстерні, у якій працюють гноми-майстри. Тому гномики мають декоративні елементи, пов'язані з кравецькою справою – ножиці, гудзики, латки, кравецький метр, голки, булавки. Окрім опрацювання образів персонажів, у межах даного етапу було розроблено ігрові жетони. Жетони виконані у вигляді стилізованих гудзиків круглої форми, що відповідає загальній ігровій тематиці та забезпечує простоту візуального сприйняття.

Кількість балів, яку отримує гравець, позначається кількістю отворів у гудзику. Такий підхід дозволяє інтуїтивно зчитувати значення жетона без використання додаткових текстових позначень.

Окремим елементом є спеціальні жетони у вигляді червоних гудзиків-цукерок, які виконують роль бонусних. Вони мають відмінну візуальну форму та кольорове рішення, що вирізняє їх серед інших елементів (рисунок 3.7).

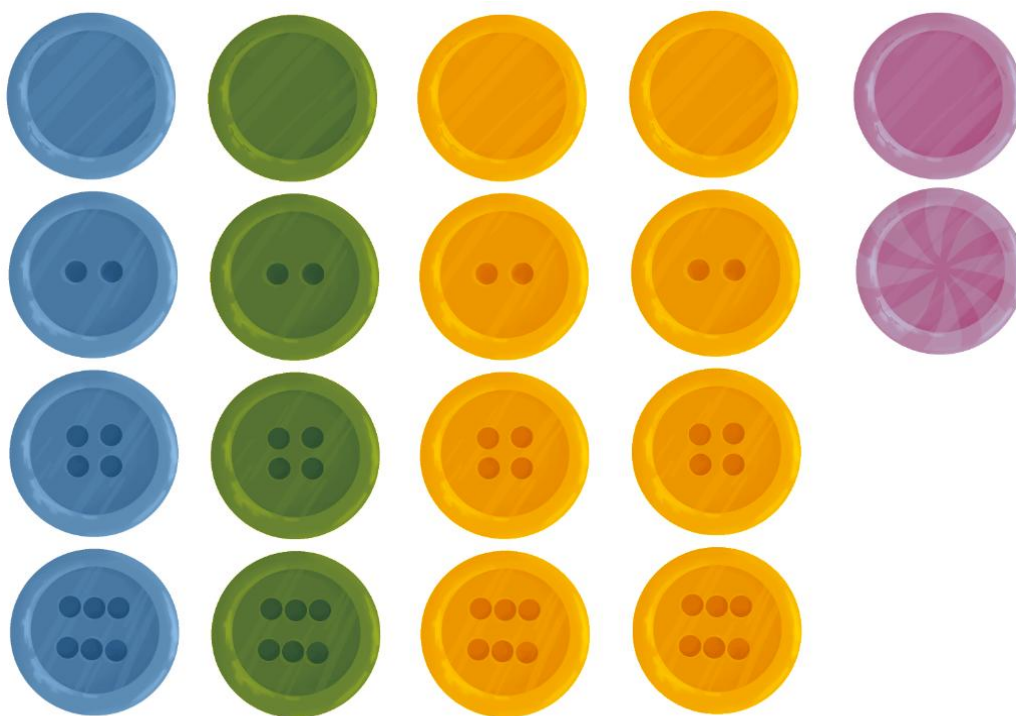


Рисунок 3.7 – Дизайн ігрових жетонів

Для гри потрібно розробити та виготовити декілька сотень штук жетонів, для того, щоб їх вистачило на весь період використання гри.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну гри

У результаті проведених пошуків було сформовано остаточну дизайнерську концепцію настільної гри «Гноменята». Основою проєкту стала система взаємопов'язаних візуальних елементів, що забезпечують цілісність сприйняття гри та відповідають особливостям дитячої аудиторії.

Концепція гри побудована навколо невеликої кравецької майстерні, у якій працюють гноми-майстри. Під час ігрового процесу учасники виконують різні дії, пов'язані зі збиранням та накопиченням гудзиків, які виступають основною ігровою валютою. Для реалізації механіки гри використовуються тематичні елементи, зображені на гральних кубиках, зокрема ключі, замки, гудзики та інші графічні символи, що безпосередньо пов'язані із сюжетом та правилами

гри. Такий підхід дозволив об'єднати ігрову механіку та візуальне оформлення.

Для настільної гри було розроблено шість ілюстрацій персонажів-гномів, кожна з яких представлена у двох ракурсах – спереду та ззаду (рисунок 3.8).



Рисунок 3.8 – Персонаж настільної гри «Гноменята» (вигляд спереду та ззаду)



Рисунок 3.8 (продовження)



Рисунок 3.8 (продовження)

Таке рішення обумовлене особливостями конструкції ігрових фігурок, які у фінальному виробі мають бути встановлені вертикально та сприйматися як повноцінні об'ємні персонажі. Опрацювання обох сторін персонажів дозволило створити більш завершені та цілісні образи, а також забезпечити їхню впізнаваність незалежно від положення на ігровому полі. Крім того, наявність окремих зображень передньої та задньої частини дає можливість використовувати персонажів у паперовому виконанні без втрати візуальної якості під час огляду з різних сторін. Під час розроблення персонажів особливу увагу було приділено збереженню індивідуальних рис кожного образу. Відмінності у кольоровому вирішенні, деталях одягу та аксесуарах дозволяють легко розрізняти персонажів між собою та підтримують загальну різноманітність візуального оформлення гри. Для визначення габаритних розмірів і конструктивних особливостей ігрових фігурок було розроблено технічну схему персонажа (рисунок 3.9).

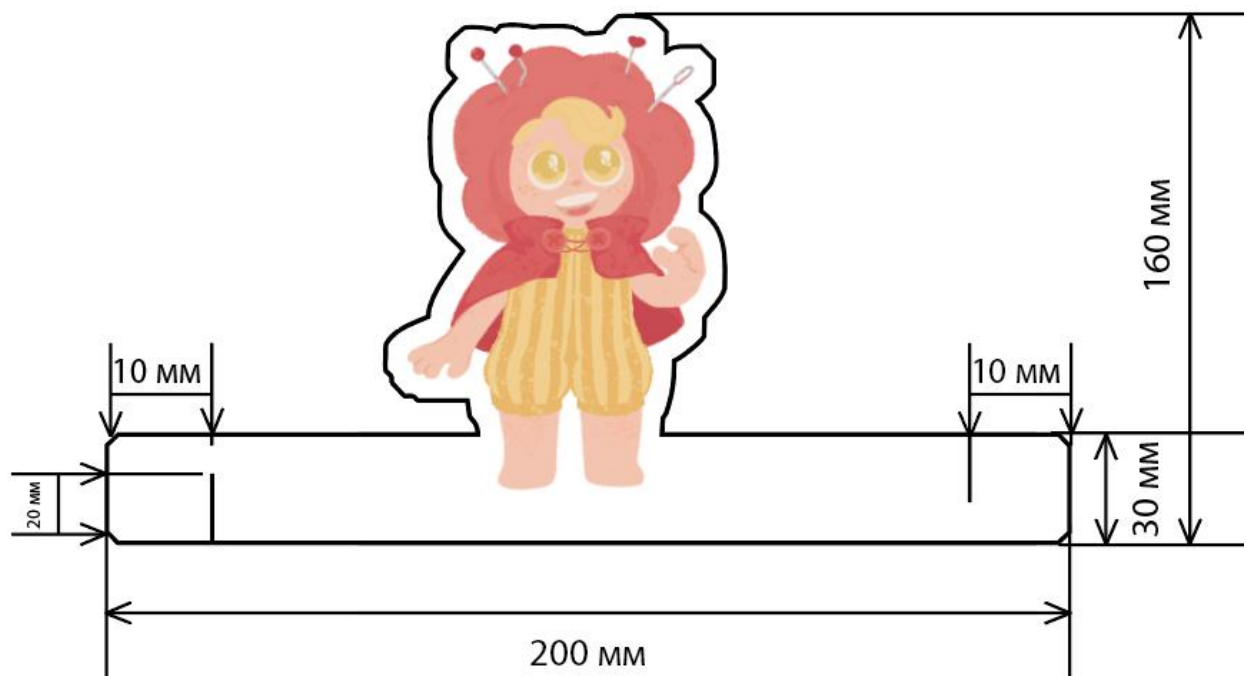


Рисунок 3.9 – Розгортка ігрової фігурки персонажа настільної гри «Гноменята»

В додатку А (рисунок А.1) наведені зовнішній вигляд усіх персонажів. Ігрові фігурки персонажів і додаткові друковані елементи доцільно

виготовляти з щільного матового картону або дизайнерського паперу щільністю близько 250–300 г/м². Для виготовлення жетонів буде використовуватися багатошаровий картон із подальшим висіканням, що забезпечує їх довговічність під час багаторазового використання. Відповідно до проєктного рішення висота кожної фігурки становить 16 см, що забезпечує її хорошу помітність під час гри та комфортне сприйняття графічних елементів. Конструкція передбачає наявність додаткової підставки у вигляді паперової смуги, яка після складання утворює замкнене кільце. Таке рішення забезпечує стійке розміщення персонажа на горизонтальній поверхні без використання додаткових кріплень. Окрім функції опори, внутрішній простір підставки може використовуватися для тимчасового зберігання ігрових жетонів, що підвищує функціональність конструкції та спрощує організацію ігрового процесу.

Обрано матеріали для виготовлення основних компонентів гри. Для зовнішньої частини коробки це крейдований папір щільністю 300 г/м² із повноколірним друком та подальшим наклеюванням на палітурний картон товщиною 1,5–2 мм. Кресленик коробки подано на рисунку 3.10, а дизайн пакування наведено в додатку А (рисунок А.1).

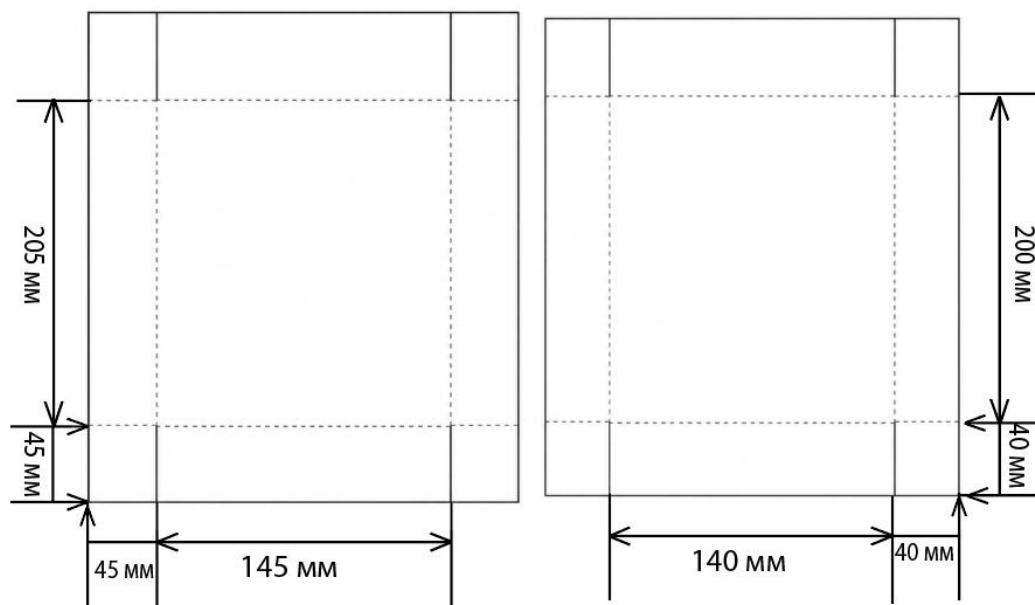


Рисунок 3.10 – Схема кресленика коробки пакування для гри

Дизайн пакування для гри розроблено як коробку у вигляді дерев'яної скриньки (рисунок 3.11).



Рисунок 3.11 – Візуалізація пакування гри «Гноменята» (передня сторона)

Таке рішення безпосередньо пов'язане із загальною ідеєю гри, відповідно до якої гноми мешкають і працюють у майстерні кравця, а зібрані під час гри гудзики зберігаються саме у скриньці. Використання такого образу дозволяє зробити упаковку не лише засобом зберігання ігрових компонентів, але й частиною загального ігрового світу, що підсилює цілісність сприйняття проєкту. Для оформлення коробки було використано світлу кольорову гаму. Таке рішення прийнято з урахуванням особливостей дитячого сприйняття, оскільки світлі та насичені кольори викликають позитивні емоції, привертають увагу та сприяють формуванню дружнього образу гри. Крім того, світлі відтінки дозволяють краще виділяти графічні елементи та забезпечують хорошу читабельність усіх інформаційних блоків упаковки.

На лицьовій стороні коробки розміщено назву гри «Гноменята», яка виступає основним композиційним акцентом. Також на передній частині упаковки передбачено інформаційні позначення, що містять рекомендовану вікову категорію користувачів, кількість гравців та орієнтовну тривалість однієї партії (рисунок 3.12). Розміщення цієї інформації на видимій частині упаковки дозволяє користувачеві швидко ознайомитися з основними характеристиками гри.



Рисунок 3.12 – Інформаційні позначення на коробці для гри

На зворотному боці коробки зображено одного з персонажів гри, який у доступній та зрозумілій формі знайомить користувача з її змістом. Таке рішення дозволяє підтримати загальну стилістику проєкту, зробити подачу інформації більш цікавою для дітей та створити додатковий емоційний зв'язок між персонажами й потенційними гравцями.

Також на зворотному боці упаковки розміщено інформацію про склад комплекту гри, зокрема перелік основних ігрових компонентів: жетонів, кубиків, персонажів. Наявність такої інформації дозволяє користувачеві заздалегідь ознайомитися зі вмістом гри та отримати загальне уявлення про її комплектацію (рисунок 3.13).



Рисунок 3.13 – Візуалізація пакування (задня сторона)

У межах проєкту було розроблено чотири види ігрових жетонів. Три з них є основними та відрізняються кольоровим вирішенням, що дозволяє розподіляти ігрові бали за різними категоріями (рисунок 3.14).

Форма жетонів виконана у вигляді гудзиків, що безпосередньо пов'язано із сюжетною та візуальною концепцією гри. Відповідно до задуму проєкту, події відбуваються у майстерні гномів, де гудзики є одним із ключових предметів ігрового світу. Використання саме такого образу дозволяє поєднати механіку гри з її художнім оформленням та створити логічний зв'язок між усіма компонентами. Для кожного жетона було створено лицьову та зворотну сторони, що забезпечує цілісність їх візуального оформлення

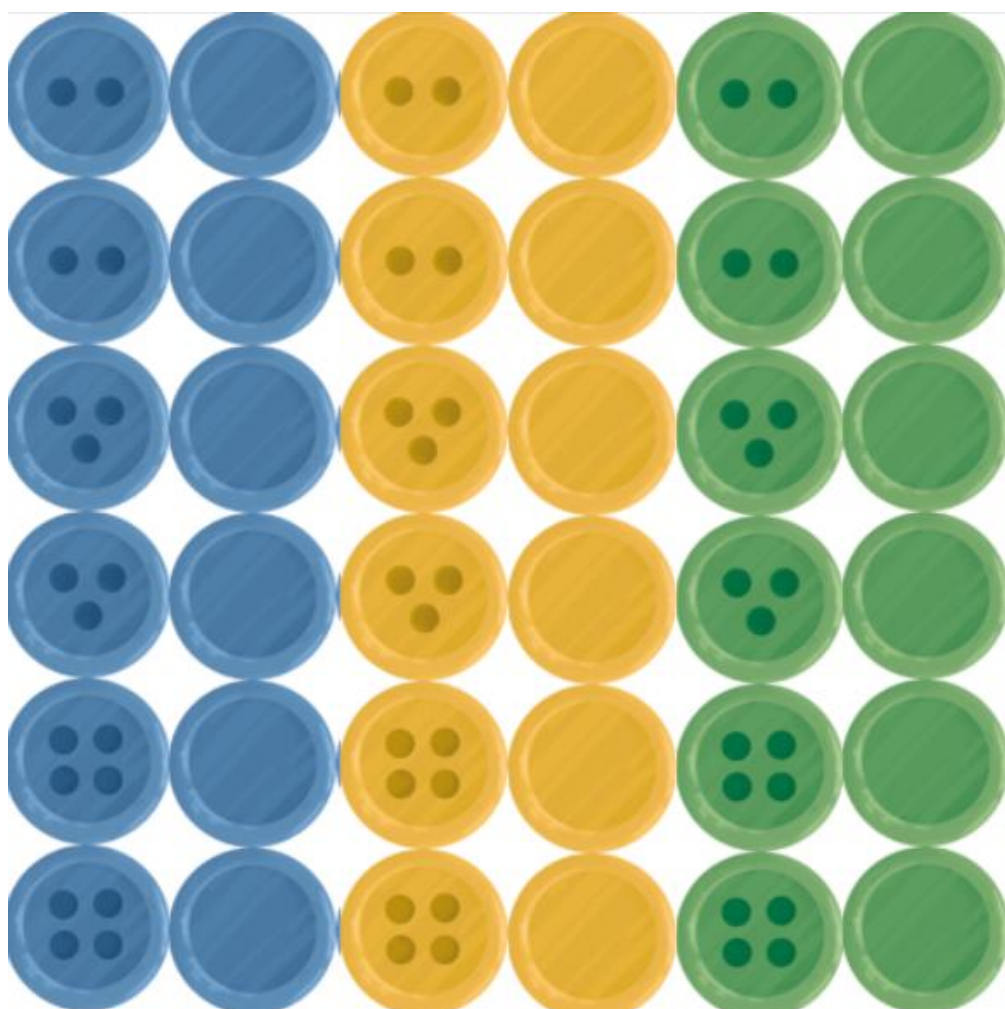


Рисунок 3.14— Лицьова та зворотна сторони ігрових жетонів різних кольорів

Окрім основних жетонів, передбачено спеціальний жетон, який має окреме призначення в ігровому процесі та вирізняється власним кольоровим оформленням (рисунок 3.15).

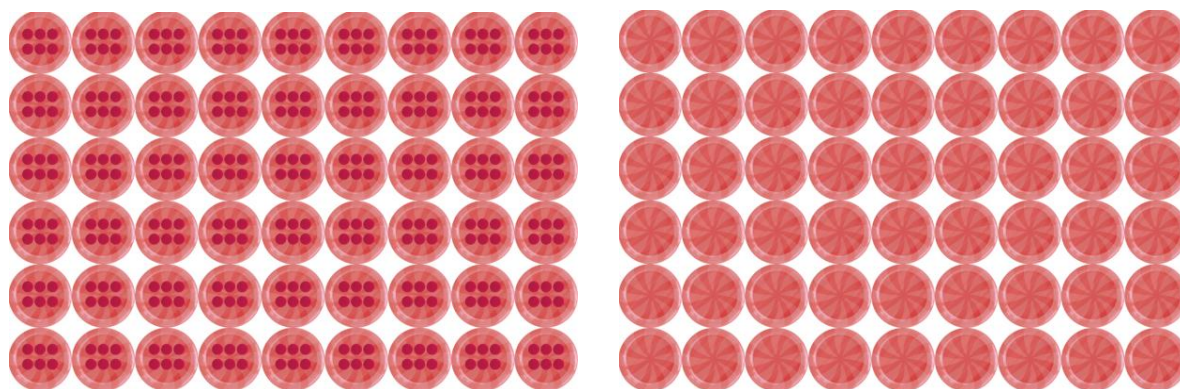


Рисунок 3.15 – Лицьова та зворотна сторони спеціальних ігрових жетонів

Під час розроблення жетонів особливу увагу було приділено їх впізнаваності та зручності використання. Кольорове розділення дозволяє швидко ідентифікувати тип жетона під час гри, а проста кругла форма забезпечує комфортне сприйняття та легкість взаємодії з компонентами. Крім того, образ гудзика є добре знайомим для дитячої аудиторії, що сприяє швидкому розумінню призначення елементів та підтримує загальну стилістичну єдність проєкту.

Кількість балів, закладена в систему жетонів, також була обрана з урахуванням зручності ігрового процесу. Основні жетони мають значення 2, 3 та 4 бали, тоді як спеціальний жетон оцінюється у 6 балів. Таке співвідношення дозволяє гравцям швидко підраховувати отримані результати наприкінці партії без виконання складних математичних дій. Використання невеликих цілих значень спрощує процес визначення переможця та робить гру більш доступною для дітей молодшого шкільного віку.

Для реалізації основної механіки гри було розроблено комплект із восьми гральних кубиків (рисунок 3.16). Основою для їх виготовлення обрано деревину, яка є міцним, довговічним та безпечним матеріалом для дитячої

продукції. Поверхня кубиків покрита матовою білою фарбою, що забезпечує нейтральний фон для графічних елементів та сприяє кращому візуальному сприйняттю піктограм під час гри.



Рисунок 3.16 – Комплект гральних кубиків

На гранях кубиків розміщено спеціально розроблені піктограми, кожна з яких відповідає певній ігровій дії Використання графічних символів замість текстових позначень дозволяє зробити ігровий процес більш зрозумілим для дітей молодшого шкільного віку та спрощує сприйняття правил гри. Завдяки цьому результат кидка можна швидко визначити без додаткового звернення до текстових пояснень.

Піктограми виконані у єдиній стилістиці з іншими елементами проєкту та підтримують загальну тематику гри. Для їх створення використано прості форми, чіткі контури та мінімальну кількість деталей, що забезпечує хорошу читабельність символів навіть при невеликих розмірах зображення (рисунок 3.17). Поєднання натурального матеріалу, лаконічного графічного оформлення та тематичних позначень дозволило створити функціональний і водночас візуально привабливий ігровий елемент.



Рисунок 3.17 – Піктограми для гральних кубиків

Прийняті дизайнерські рішення ґрунтуються на результатах проведеного аналізу цільової аудиторії, аналогів та сучасних тенденцій у сфері дитячих настільних ігор. Використання яскравої кольорової гами, спрощених форм, зрозумілих графічних символів і доброзичливих персонажів дозволило створити візуально привабливий продукт, орієнтований на дітей молодшого шкільного віку.

Результатом роботи став повний комплект графічних матеріалів для настільної гри «Гноменята», який може бути використаний для подальшої підготовки оригінал-макетів, виготовлення дослідного зразка та презентації проєкту.

Для виконання і оформлення кваліфікаційної роботи використано методичні рекомендації, наведені у модельному середовищі для навчання [25].

ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було розроблено дизайн-концепцію дитячої настільної гри «Гноменята», орієнтованої на дітей молодшого дошкільного віку та сімейне дозвілля. Робота була спрямована на створення цілісного ігрового продукту, який поєднує привабливе візуальне оформлення, зрозумілу графічну мову та можливість активної взаємодії між учасниками гри.

У ході дослідження було проаналізовано особливості сучасного ринку настільних ігор, визначено основні тенденції розвитку дитячої ігрової продукції та виявлено чинники, що впливають на сприйняття графічного оформлення дітьми. Проведений аналіз дозволив встановити, що найбільш ефективними для дитячої аудиторії є рішення, засновані на використанні яскравої кольорової палітри, спрощених форм, зрозумілих персонажів та єдиної стилістики всіх елементів гри.

На основі отриманих результатів було сформовано авторську концепцію проєкту. Центральним елементом візуального рішення стали персонажі-гноми, образи яких побудовані на принципах казковості, доброзичливості та емоційної виразності. Використання мультяшної стилістики дозволило створити персонажів, які легко впізнаються, викликають позитивні емоції та відповідають особливостям сприйняття дітей віком від шести років.

У процесі творчого пошуку було розроблено карту асоціацій, проведено аналіз візуальних референсів, створено серію пошукових ескізів та розглянуто декілька варіантів художнього вирішення персонажів. Це дало можливість обґрунтовано обрати стилістичний напрям проєкту та сформувану єдину систему графічних образів.

У межах роботи над проєктом було розроблено комплект основних елементів настільної гри: персонажів, систему ігрових жетонів, набір графічних символів для кубиків, шрифтове оформлення назви, композиційні рішення упаковки та інші складові ігрового комплекту. Усі елементи виконані в

єдиному художньому стилі та підпорядковані спільній концепції, що забезпечує цілісність візуального сприйняття продукту.

Під час проєктування також були враховані технологічні вимоги до виготовлення друкованої продукції. Обрані матеріали, конструктивні рішення та параметри друку забезпечують можливість практичної реалізації проєкту засобами сучасного поліграфічного виробництва. Розроблена графічна система може бути використана для створення повноцінного промислового зразка настільної гри.

Практична значущість кваліфікаційної роботи полягає у створенні авторського дизайну настільної гри, який може бути адаптований для реального виробництва та подальшого використання в освітньому, розважальному та сімейному середовищі. Запропоноване рішення демонструє можливість поєднання художньої виразності, функціональності та психологічних особливостей дитячої аудиторії в межах одного дизайнерського продукту.

Для гри розроблено дизайн та конструктивні рішення таких ігрових елементів:

- 6 ігрових персонажів на підставках-«кишенях»;
- 4 дизайни ігрових жетонів – основні з очками та бонусні;
- 6 піктограмок на гральні кубики;
- коробка-«шкатулка» з кришкою, що знімається;
- механіка та правила гри.

Таким чином, поставлена мета кваліфікаційної роботи була досягнута. У результаті роботи створено комплексну дизайн-концепцію настільної гри «Гноменята», що відповідає сучасним вимогам до дитячої ігрової продукції та може слугувати основою для подальшого виготовлення й впровадження готового продукту.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

- 1 Піаже Ж. Психологія інтелекту/Ж. Піаже. – Київ : Основи, 2002. – 318 с.
- 2 Руденський Р.Б. Освітній потенціал настільних ігор для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку: історія та сучасність / Р.Б. Руденський // Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки». – 2024. – № 2. – С. 87–93.
- 3 Лідвелл В. Універсальні принципи дизайну / В. Лідвелл, К. Холден, Дж. Батлер. – Київ : ArtHuss, 2021. – 272 с.
- 4 Історія настільних ігор: занурення в історію настільних ігор [Електронний ресурс]. МЕМО Games. Режим доступу: https://memogames.com.ua/product/coldcase/?utm_source=google&utm_medium=cp&utm_campaign=cid|19595258284|&utm_content=gid||aid||placement|&utm_term=&gad_source=1&gad_campaignid=19595363720&gbraid=0AAAAApF1lN9bEgHFV3k1unxDmEOvgjfCc&gclid=Cj0KCQjw0JnRBhDJARIsALobnXbCLAGzJrMsyUMHQ_WDFrHhXCCZyn5cJa2zUULKd0cqgnWRTU4cJDwaArJAEALw_wcB (дата звернення: 08.06.2026).
- 5 Амброуз Г. Основи дизайну упаковки / Г. Амброуз, П. Гарріс. – Київ : ArtHuss, 2019. – 192 с.
- 6 Арнгейм Р. Мистецтво і візуальне сприйняття / Р. Арнгейм. – Київ : Основи, 2001. – 392 с.
- 7 Руденський Р.Б. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку / Р.Б. Руденський, О.В. Писарчук // Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія: Педагогіка. Психологія. – 2023. – № 4. – С. 109–118.
- 8 Холліс Р. Історія графічного дизайну / Р. Холліс. – Київ : ArtHuss, 2020. – 320 с.
- 9 Pinterest. Gnome character design references [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.pinterest.com> (дата звернення: 18.02.26)
- 10 Мілютіна К. Л., Мокроусова А. А. Потенціал впливу гри в настільні ігри

на показники когнітивних здібностей та прийняття рішень [Електронний ресурс] // Журнал сучасної психології. – 2022. – Режим доступу: <https://journalsofznu.zp.ua/index.php/psych/article/view/2908>. (дата звернення: 11.02.26)

11 Ерос П. Ігрова дошка як простір зустрічі: настільні ігри як інструмент підтримки психічного здоров'я та побудови соціальних зв'язків [Електронний ресурс] // Сучасне мистецтво. – 2025. – Режим доступу: <https://sm.mari.kyiv.ua/article/view/345515>. (дата звернення: 12.02.26)

12 Різновиди та властивості паперу в поліграфії [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://rvs.com.ua/ua/articles/141-vidy-bumagi-dlia-pechatu>. (дата звернення: 20.03.26)

13 Як обрати правильний папір для друку [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://huss.com.ua/yak-obrati-pravilniy-papir-dlya-druku-scho-potribno-znati-pro-vidi-ta-yakist/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 20.03.26)

14 Види паперу у поліграфії [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://newmedia.ua/interesting-know-uk/vydy-paperu-v-polihrafiyi/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 21.03.26)

15 Каталог дитячих настільних ігор [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://geekach.com.ua/nastilni-ihry/dlia-ditei/> (дата звернення 22.03.26)

16 Настільні ігри для дітей Така Гра [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://takagra.com.ua/dlya-ditey/> (дата звернення 22.03.26)

17 Adobe Color. Інструмент для створення та підбору кольорових палітр [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://color.adobe.com/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 11.05.26)

18 Pakdor. Каталог конструкцій та технологій виготовлення картонного пакування [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://pakdor.com.ua> (дата звернення 20.05.26)

19 Історія настільних ігор. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://memogames.com.ua/istoriia-nastilnykh-ihor-zanurennia-v-istoriiu-nastilnykh-ihor/?srsltid=afmboorrfy4xyrrnhlt1k6gpipecyzvjtl_eyehmcj90fgypa8mqn3dy (дата

звернення 23.04.26)

20 Найбільш значимі ігри XX століття. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samy-znachimye-igry-khkh-veka/?srsltid=AfmBOoqWDgwkIHIxUQ_ZYxmM3PvFoVqMf2b0mwc1DJgXuQ7GFN16wGt (дата звернення: 23.03.26)

21 Еволюція структури настільних ігор для дітей. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://journals.academ.vinnica.ua/index.php/ped-psyh/article/view/108?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 24.04.26)

22 Ринок настільних ігор. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://science.lpnu.ua/uk/smeu/vsi-vypusky/vypusk-4-nomer-2-2022/rynok-nastilnyh-igor-ukrayiny-suchasnyy-standart-perspektyvy?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 23.03.26)

23 Які бувають настільні ігри для дітей. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://lolo.com.ua/ua/articles/63-yaki_buvayut_nastilni_igri_dlya_ditej.html?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 22.03.26)

24 Настільні ігри: які вони бувають [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://lolo.com.ua/ua/articles/135-nastilni_igri_yaki_voni_buvayut_ta_yak_ih_obirati_dlya_ditini.html?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 22.03.26)

25 Кваліфікаційна робота: Методичні рекомендації щодо її виконання для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності «Дизайн» [Електронний ресурс] // Модульне середовище для навчання ХНУ Режим доступу: <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=8617> (дата звернення: 12.05.26).

ДОДАТОК А
Зовнішній вигляд готових ігрових елементів



Рисунок А.1 – Готові фігури з паперу

ДОДАТОК А

(продовження)

Пакування гри



Рисунок А.2 – Дизайн коробки для гри (кришка)



Рисунок А.3 – Дизайн коробки для гри (нижня частина)

ДОДАТОК Б

Банер кваліфікаційної роботи



ПАЛІТРА КОЛЬОРІВ ДЛЯ ГРИ



ДИЗАЙН ІГРОВИХ ЖЕТОНІВ



ПІКТОГРАМИ ДЛЯ ГРАЛЬНИХ КУБИКІВ



ШРИФТИ

Для надпису, на передній стороні коробки, було використано авторський декоративний шрифт

Для надпису, на задній стороні коробки, було використано Comic Sans MS

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ ГРИ



Рисунок Б.1 — Презентаційний банер проекту