

ПВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

На тему: «Дизайн-проект настільної гри Світло у темряві для вікової категорії від 12+»

Виконав: студентка IV курсу, групи зДЗ-21

022 «Дизайн»

Сухораба Б.Л.

Керівник: старший викладач

Булатов В.А

Рецензент:

м. Буча 2025

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	3
ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІОГРАФІЯ, ТА ДЖЕРЕЛА ДОСЛІДЖЕННЯ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В НАСТІЛЬНИХ ІГРАХ	7
1.1. Аналіз джерел з обраної теми дослідження	Помилка! Закладку не визначено.
1.2 Класифікація і види настільних ігор	Помилка! Закладку не визначено.
РОЗДІЛ 2. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН У РОЗРОБЦІ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	12
2.1 Особливості дизайну настільних ігор	Помилка! Закладку не визначено.
2.2 Проектування концепції настільної гри з урахуванням психологічних чинників	Помилка! Закладку не визначено.
2.3 Процеси створення настільної гри за принципами графічного дизайну	Помилка! Закладку не визначено.
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ РІЗНИХ ВІКОВИХ КАТЕГОРІЙ	21
3.1 Пошук аналогів	Помилка! Закладку не визначено.
3.2 Формування дизайн-проекту настільної гри “Світло у темряві”	Помилка! Закладку не визначено.
3.3 Вигляд та зміст дизайн-проекту настільної гри “Світло у темряві”	Помилка! Закладку не визначено.
ВИСНОВОК	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	30
ДОДАТКИ	32

АНОТАЦІЯ

Ця робота присвячена розробці дизайн-проєкту настільної гри для різних вікових категорій із акцентом на духовно-ціннісну складову. У дослідженні висвітлено ключові аспекти створення настільних ігор, охарактеризовано їх змістову структуру, механіку та типові сценарії взаємодії між учасниками. Особливу увагу приділено ролі графічного оформлення у формуванні цілісного ігрового простору: проаналізовано композиційні рішення, підбір кольорової палітри, типографіку, а також використання символіки, що відображає духовну тематику.

У межах практичної частини здійснено розробку настільної гри християнського спрямування для вікової аудиторії 12+, яка поєднує розважальні та пізнавально-виховні елементи. Гра сприяє розвитку комунікативних навичок, формуванню морально-етичних орієнтирів, а також стимулює рефлексивне мислення гравців. Представлений дизайн-проєкт враховує потреби молодіжної аудиторії та відповідає сучасним вимогам до візуальної комунікації у настільних іграх.

Ключові слова: настільна гра, графічний дизайн, християнська тематика, підліткова аудиторія, ігрова механіка.

ANNOTATION

This study is devoted to the development of a board game design project for different age categories with an emphasis on the spiritual and value component. The study highlights the key aspects of creating board games, characterizes their content structure, mechanics, and typical scenarios of interaction between participants. Particular attention is paid to the role of graphic design in the formation of a holistic gaming space: the author analyzes compositional solutions, selection of color palette, typography, and the use of symbols reflecting spiritual themes.

As part of the practical part, a Christian board game for the 12+ age group was developed, which combines entertaining and cognitive and educational elements. The game promotes the development of communication skills, the formation of moral and ethical guidelines, and stimulates the players' reflective thinking. The presented design project takes into account the needs of the youth audience and meets modern requirements for visual communication in board games.

Keywords: board game, graphic design, Christian theme, teenage audience, game mechanics.

ВСТУП

Упродовж останніх десятиліть настільні ігри зазнали значної трансформації: від простих розваг до інтелектуальних, соціальних та навіть терапевтичних інструментів. Їх популярність зумовлена не лише функцією дозвілля, а й здатністю поєднувати пізнавальний, виховний та розвивальний потенціал. Сучасні настільні ігри охоплюють різні вікові категорії та інтереси, пропонуючи широкий спектр тем і механік. Особливу цінність у цьому контексті набувають ті ігрові продукти, які базуються на духовно-моральних засадах, адже вони не лише стимулюють когнітивну активність, а й сприяють формуванню світоглядних позицій, системи цінностей та емоційного зростання особистості.

Одним із перспективних напрямів у розробці настільних ігор є створення християнських ігор, які здатні інтегрувати духовний зміст у захопливий ігровий процес. Такі ігри виконують подвійну функцію: з одного боку, вони є інструментом залучення молоді до християнських істин через діалогову форму спілкування, з іншого — надають можливість осмислення важливих життєвих питань у легкому та доступному форматі. Це особливо важливо у підлітковому віці, коли відбувається активне формування особистісної позиції, критичного мислення, здатності до емпатії та рефлексії. Саме тому настільна гра християнського спрямування для вікової категорії 12+ має потенціал стати ефективним інструментом духовно-морального виховання, поєднаного з пізнавальною та емоційною активністю.

Окрім змістового наповнення, вагоме значення у створенні настільної гри має її графічний дизайн. Візуальне оформлення виступає не лише декоративним елементом, а є повноцінним засобом комунікації з гравцем. Колірна гама, типографіка, композиція, символіка, ілюстрації — усе це формує естетичне сприйняття гри, підсилює її емоційний вплив, створює

атмосферу довіри, зацікавленості й занурення в ігровий світ. Особливо це важливо при роботі з підлітковою аудиторією, яка є чутливою до візуального контенту і схильною до оцінки якості дизайну. Саме тому під час розробки настільної гри важливо враховувати вікові особливості сприйняття, психологічну доступність візуальних рішень та цілісність композиційної побудови.

Актуальність теми дослідження зумовлена необхідністю створення настільних ігор нового покоління, які поєднують у собі глибину змісту та професійне дизайнерське оформлення, адаптоване під потреби сучасного підлітка. У реаліях цифрової епохи настільні ігри здатні запропонувати живе спілкування, розвиток соціальних навичок, формування духовної чутливості та критичного осмислення моральних цінностей. Особливо важливою є розробка ігор, що ґрунтуються на християнських принципах, оскільки вони можуть слугувати ефективним засобом для побудови світоглядної позиції, поглиблення знань про віру, зміцнення духовної ідентичності.

Об'єкт дослідження – настільні ігри як форма графічного та культурного вираження, що поєднує пізнавальний, виховний і комунікативний потенціал.

Предмет дослідження – процес розробки настільної гри християнського спрямування з урахуванням вікових, психологічних та візуально-комунікативних особливостей аудиторії 12+.

Мета дослідження – створення дизайн-проєкту настільної гри, орієнтованої на підліткову аудиторію, що інтегрує християнські цінності та якісні дизайнерські рішення у єдиний ігровий продукт. Для досягнення цієї мети було проаналізовано особливості сучасних настільних ігор, досліджено принципи графічного дизайну, адаптовані під вікові потреби, а також розроблено концепцію гри, що сприяє духовному розвитку, комунікації та осмисленню християнських ідей у процесі спільної гри.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИОГРАФІЯ, ТА ДЖЕРЕЛА ДОСЛІДЖЕННЯ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В НАСТІЛЬНИХ ІГРАХ

1.1. Аналіз джерел з обраної теми дослідження

Графічний дизайн у настільних іграх являє собою складний і багатосаровий процес, що охоплює різні аспекти створення ігрових елементів. Він переплітає естетичні, практичні та функціональні чинники і прямо впливає на сприйняття та розуміння гри. Сфера графічного дизайну охоплює всі елементи: ігрові дошки, картки, жетони, фішки, партії та інші атрибути, що разом формують повноцінний ігровий досвід. Важливо підкреслити, що якість графічного оформлення значною мірою визначає перше враження про гру та її здатність залучати нових гравців.

Історіографія дослідження цієї теми досить широка і різноманітна, оскільки вона включає різні етапи розвитку графічного дизайну, зміну стилів і технологічних трендів, що стимулюють еволюцію настільних ігор. Протягом останніх десятиліть відбулося значне оновлення підходів до створення візуального контенту, що відображає як зміну естетичних уподобань, так і розвиток виробничих технологій, зокрема цифрової ілюстрації, 3D-моделювання та друку високої якості.

Серед важливих джерел особливе місце належить праці Еллен Лаптон "Нові основи графічного дизайну" [1], де авторка детально розглядає засади побудови візуальної мови, що є невід'ємною частиною успішної гри. Вони висвітлюють поняття ієрархії інформації, композиції, використання типографіки та кольору як основних інструментів для створення зрозумілих і привабливих візуальних повідомлень. Важливим аспектом є також увага до структури та логіки візуальних рішень, що суттєво впливає на легкість

сприйняття ігрового процесу.

У книзі Майкла Кілліка "Гейм-дизайн: Як створюються ігри" [2] розкривається теза щодо тісного зв'язку між ігровою механікою та візуальним оформленням. Графічний дизайн виступає інструментом навігації, засобом пояснення складних правил та створення емоційної атмосфери. Особливу увагу автор приділяє важливості інтуїтивної зрозумілості ігрового простору для нових гравців, підкреслюючи роль чітких візуальних сигналів, які полегшують адаптацію і занурення у гру.

Поглиблений розгляд поняття візуальної комунікації для різних продуктів відображено також у книзі Кет Колдуелл «Основи графічного дизайну» [3]. Авторка звертає увагу на те, що збалансованість між естетикою та функціональністю є вирішальним чинником успішного візуального рішення. Кожен графічний елемент має працювати на користь розуміння ігрової ситуації, не перевантажуючи гравця зайвими деталями та зберігаючи візуальну ясність.

Додатково, важливим є досвід Дональда Нормана, висвітлений у праці "Дизайн звичних речей" [4], що розкриває принципи інтуїтивного та користувачького дизайну. Автор наголошує на важливості простоти, логічності розташування елементів і врахування природної поведінки користувача при створенні будь-яких об'єктів, включно з настільними іграми. Його концепції "дизайну, що підказує" (affordance) і "зворотного зв'язку" (feedback) є ключовими для розробки ігрових елементів, які мають бути інтуїтивно зрозумілими та зручними у використанні без необхідності тривалого вивчення правил. Такі підходи значно покращують ігровий досвід та сприяють залученню ширшої аудиторії.

Загалом, аналіз літератури і практичних досліджень у сфері графічного дизайну настільних ігор вказує на високий рівень актуальності теми. Сучасні ігри, орієнтовані на різні вікові та соціальні групи, вимагають особливої уваги до адаптації візуального оформлення під цільову

аудиторію. Застосування інклюзивного дизайну, кольорокорекції для людей із дальтонізмом, створення елементів зі зрозумілою іконографією — усе це стає важливою складовою професійного підходу до розробки настільних ігор.

Таким чином, графічний дизайн у настільних іграх є не лише засобом естетичного прикрашання, але й ключовим інструментом комунікації між грою та гравцем. Його значення постійно зростає разом із розвитком індустрії розваг, технологій і суспільних очікувань, що створює передумови для подальших глибоких досліджень і вдосконалення практик створення візуальних матеріалів для настільних ігор.

1.2 Класифікація і види настільних ігор

Настільні ігри є однією з найдавніших форм розваг та інтелектуального розвитку, що зберігає свою популярність серед людей різного віку. Археологічні знахідки свідчать про існування настільних ігор ще у цивілізаціях Стародавнього Єгипту, Месопотамії та Індії. Протягом століть ігри еволюціонували, адаптуючись до змін культурних і соціальних умов, залишаючись незмінним джерелом спілкування та розвитку мислення [5].

Сьогодні настільні ігри цінуються не лише за розважальний аспект, але й за здатність сприяти розвитку когнітивних навичок та соціальної взаємодії. Вони створюють сприятливе середовище для комунікації, кооперації, суперництва і спільного прийняття рішень, що має позитивний вплив як на індивідуальний розвиток, так і на згуртування колективу.

Ці ігри підходять для широкого кола гравців — від дітей до літніх людей. Для осіб похилого віку настільні ігри можуть слугувати засобом підтримки розумової активності, профілактики деменції та підтримання

соціальних зв'язків. Регулярна участь у грі стимулює мозкову діяльність, допомагає підтримувати пам'ять, уважність і логічне мислення.

Настільні ігри, що вимагають швидкої реакції та уважності, сприяють покращенню когнітивних функцій у дітей та підлітків. Багато досліджень доводять, що граючи в логічні або стратегічні ігри, діти розвивають критичне мислення, здатність до планування, вміння прогнозувати наслідки власних дій і навички роботи в команді.

Крім того, настільні ігри слугують ефективним інструментом для розвитку аналітичного мислення у дорослих. Багато сучасних ігор пропонують гравцям вирішення комплексних завдань, що тренують мозок у виявленні закономірностей, побудові стратегій і пошуку оптимальних рішень у нестандартних ситуаціях.

Гра в настільні ігри також допомагає зменшити рівень стресу та тривоги, занурюючи гравців у альтернативну реальність [5]. Спільне проведення часу у невимушеній атмосфері сприяє емоційному розвантаженню, підвищує рівень задоволення від спілкування і створює теплі спогади.

З огляду на різноманіття настільних ігор, існує кілька підходів до їх класифікації:

- За кількістю учасників: від сольних ігор (наприклад, пасьянси або соло-версії стратегій) до великих командних змагань, що об'єднують десятки гравців.
- За рівнем складності: від простих ігор, що легко освоюються новачками, до комплексних стратегічних ігор, що вимагають кількогодінного занурення.
- За тематикою: фантастика, історичні реконструкції, детективні розслідування, наукові відкриття, економічні симулятори тощо.
- За ігровою механікою: кидання кубиків, картковий розіграш, управління ресурсами, блефування, контроль територій, побудова маршрутів тощо.

Відповідно до цих класифікацій, можна виділити основні види настільних ігор:

- Азартні ігри: базуються на елементах випадковості та удачі, наприклад, рулетка, покер.
- Колекційні ігри: наприклад, колекційні карткові ігри, де гравці збирають та комбінують унікальні елементи для покращення шансів на перемогу.
- Освітні ігри: створені для розвитку певних знань чи навичок, часто використовуються в педагогіці та корпоративному навчанні.
- Рольові ігри (RPG): гравці приміряють на себе ролі вигаданих персонажів у сценарно розгорнутому світі, розвиваючи креативність, імпровізацію та командну взаємодію.
- Стратегічні ігри: вимагають довгострокового планування, аналізу ресурсів та прийняття рішень в умовах невизначеності [6].

Крім цього, в останні роки активно розвиваються гібридні жанри настільних ігор, які поєднують кілька механік або жанрових ознак для створення більш комплексного ігрового досвіду. Прикладом можуть бути ігри з додатками для смартфонів, які інтегрують елементи доповненої реальності у класичну гру.

Розуміння класифікації та особливостей різних видів настільних ігор є критично важливим для процесу їхнього графічного проектування [6]. Адже саме на основі жанру, механіки та цільової аудиторії визначаються ключові параметри дизайну: колірна гама, стилістика ілюстрацій, шрифтові рішення та компоновка елементів на ігровому полі. Це дозволяє створювати візуально гармонійні, функціональні та привабливі ігри, які не лише відповідають очікуванням гравців, а й стимулюють їхнє бажання повертатися до гри знову і знову.

РОЗДІЛ 2. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН У РОЗРОБЦІ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

2.1 Особливості дизайну настільних ігор

Ігровий дизайн — це складний процес створення ігор із використанням естетичних, технічних та дизайнерських принципів з метою забезпечення розваги, освітнього впливу, тренування або експерименту. Сучасна тенденція до гейміфікації сприяє тому, що методи ігрового дизайну активно інтегруються у різноманітні сфери взаємодії людини із системами, включаючи освіту, маркетинг, медицину та навіть державне управління [7].

На думку дослідника та розробника Роберта Зубека, структура ігрового дизайну базується на таких основоположних елементах:

- Механіки та системи — визначають внутрішні правила, об'єкти гри та можливі дії гравців;
- Ігровий процес — описує динамічну взаємодію між гравцем та механіками, що породжує досвід;
- Гравецький досвід (User Experience, UX) — визначає емоційне сприйняття гри та глибину залучення користувача.

З наукової точки зору ігровий дизайн є частиною ширшої галузі ігрових досліджень (Game Studies), що охоплює вивчення механік, естетики, культурного контексту та соціальних аспектів гри. Водночас, варто розрізняти ігровий дизайн та теорію ігор: остання зосереджена переважно на моделюванні стратегічного вибору в економіці, політиці та інших галузях.

Ігри історично відіграли значну роль у розвитку теорії ймовірностей, штучного інтелекту, поведінкової економіки та теорії оптимізації. Вивчення ігрових моделей допомагає краще розуміти процеси ухвалення

рішень і розробляти ефективні стратегії у складних ситуаціях.

Процес створення гри є багатоступеневим і включає кілька ключових етапів. Він починається з формування базової ідеї, яка зазнає численних ітерацій через тестування та аналіз. Ітеративний підхід є визначальним: кожна версія гри ретельно тестується, а зворотній зв'язок використовується для її вдосконалення [8].

У процесі створення настільної гри зазвичай беруть участь:

- Ігровий дизайнер: генерує концепцію, розробляє базові механіки, визначає правила, сюжет і стилістику гри. У деяких випадках ігровий дизайнер також створює перші ескізи та бере участь у тестуванні прототипів.
- Розробник (developer): деталізує механіки, займається організацією тестувань, адаптує гру за підсумками тестування. Часто розробник виконує функції редактора правил та координатора між командами дизайнерів та видавців.
- Художник-графік: відповідає за візуальне оформлення гри, створення ілюстрацій, іконок, компоновання ігрового поля та карток. Саме від роботи художника значною мірою залежить перше враження від гри.
- Технічний спеціаліст або верстальник: готує макети для друку, оптимізує файли, узгоджує технічні вимоги виробництва.

Основні етапи дизайну гри:

- Формування концепції: короткий виклад ідеї, що охоплює тематику, основні механіки, цільову аудиторію та особливості взаємодії між гравцями.
- Розробка прототипу: створення перших тестових версій гри зі спрощеними графічними матеріалами для первинного тестування механік.
- Альфа- та бета-тестування: проведення ігрових сесій з різними групами користувачів для виявлення слабких місць, балансування правил і вдосконалення UX.
- Остаточне оформлення: розробка фінальної графіки, верстка інструкцій,

підготовка матеріалів до друку.

Настільні ігри створюються відповідно до чіткої логіки правил і графічного оформлення, що має забезпечити комфорт гравця, інтуїтивне розуміння механік і приємне занурення у світ гри. Основне завдання дизайнера — підтримувати інтерес учасників протягом усього ігрового процесу. Для цього враховуються такі чинники:

- Рівень взаємодії між гравцями (кооперація, суперництво);
- Необхідність стратегічного планування;
- Варіативність і реіграбельність (повторна ігрова цінність);
- Ступінь залученості емоцій та наративу.

Дизайн настільних ігор нерідко відображає культурний контекст, у якому вони створені. Наприклад, японські ігри часто відзначаються мінімалізмом і тонкою стратегією, тоді як американські ігри акцентують на яскравих сюжетах і великій кількості компонентів.

Розвиток нових технологій кардинально змінив підходи до створення настільних ігор. Платформи на кшталт Kickstarter дозволяють авторам отримувати фінансування напряму від гравців без участі видавців, що стимулює появу інноваційних проєктів. 3D-принтери спростили виготовлення прототипів фігурок і компонентів, а цифрові інструменти дозволяють легко вносити правки у графічні елементи.

Завдяки цим змінам, ігровий дизайн став доступнішим для ширшого кола креаторів, що стимулює подальший розвиток настільної індустрії і відкриває нові можливості для графічних дизайнерів, художників та авторів ігор.

2.2 Проєктування концепції настільної гри з урахуванням психологічних чинників

Проектування графіки для настільних ігор є надзвичайно важливим процесом, що вимагає комплексного підходу та врахування численних чинників. Одним із ключових аспектів є розуміння специфіки цільової аудиторії та функціонального призначення гри. Саме правильне налаштування візуальної комунікації дозволяє гравцям швидше зануритися в ігровий світ, краще зрозуміти механіки та отримувати задоволення від процесу [9].

У випадку ігор, орієнтованих на внутрішнє пізнання, саморефлексію або духовний розвиток, візуальний стиль повинен сприяти створенню атмосфери довіри, емоційної відкритості та внутрішнього спокою. Дизайн у такому випадку працює не лише як прикраса, а як потужний інструмент для розкриття концептуальної ідеї гри. Це передбачає використання м'яких кольорових палітр, плавних ліній, ненав'язливої графіки, що стимулює гравця до роздумів і занурення у власні емоції.

Як зазначає Джессі Шелл у книзі «The Art of Game Design», візуальні рішення повинні викликати емоційний відгук, формувати певні очікування щодо ігрового досвіду і бути тісно інтегрованими в загальну систему гри. Відповідність стилю механіці гри дозволяє посилити ефект занурення: для стратегічних ігор часто використовуються чіткі, структуровані візуальні рішення, тоді як для кооперативних ігор із наративним елементом — атмосфера, художня графіка.

Ергономічність графіки є ще одним фундаментальним принципом якісного дизайну. Усі візуальні матеріали повинні бути чіткими, легко читабельними та зрозумілими з першого погляду. Особливу увагу слід приділяти вибору шрифтів: згідно з рекомендаціями Скотта Роджерса у книзі "Level Up!" [10], найкращими для ігрових текстів є шрифти без зарубок (sans-serif), які не перевантажують зір та забезпечують комфортне сприйняття навіть у складних умовах освітлення.

Контрастність між текстом і фоном є критичним чинником.

Недостатній контраст знижує зручність використання компонентів, що особливо важливо для карткових ігор, де швидке сприйняття інформації визначає динаміку партії. У разі ігор для старшої аудиторії або для дітей необхідно враховувати ще й особливості зору, забезпечуючи оптимальну читабельність тексту.

Графічна стилістика повинна відповідати жанру і тематиці гри. Наприклад, для ігор, присвячених самопізнанню або особистісному розвитку, доречними є абстрактні чи символічні зображення, що сприяють глибинному роздуму. Водночас надмірна декоративність або деталізація може негативно впливати на ігровий процес, відволікаючи увагу від суті. В іграх стратегічного типу, таких як економічні симулятори, навпаки, використовується стримана, чітка графіка для полегшення сприйняття великої кількості даних.

Дональд Норман у праці «The Design of Everyday Things» підкреслює, що дизайн має бути інтуїтивно зрозумілим і мінімізувати необхідність роз'яснень [4]. Це стосується і настільних ігор: форма має слугувати функції, не ускладнюючи гравцеві взаємодію із грою. Важливим аспектом є також передбачуваність інтерфейсу: компоненти мають вести гравця інтуїтивно, полегшуючи освоєння правил.

Оформлення коробки гри також відіграє вирішальну роль. Саме вона створює перше враження і має не тільки привертати увагу, але й передавати основні характеристики гри. Вдалий дизайн коробки — це поєднання привабливого візуального стилю та чіткої інформаційної складової: назва гри, жанр, вік гравців, орієнтовна тривалість партії. Використання якісної поліграфії, лакування, тиснення або інших ефектів також може підсилити емоційне сприйняття продукту.

Дизайн настільної гри створює емоційно забарвлений простір для гравця. Гармонійне поєднання палітри кольорів, ілюстрацій, композиційних рішень та типографіки сприяє зануренню у гру, стимулює

рефлексію та підсилює загальне враження від ігрового процесу. Кольорові рішення також мають психологічне значення: теплі кольори сприяють активності, холодні — заспокоєнню і роздумам.

Сучасні технології відкривають нові горизонти для проектування графіки у настільних іграх. Використання доповненої реальності (AR) дозволяє інтегрувати цифрові елементи у фізичний ігровий простір, розширюючи можливості взаємодії. Наприклад, наводячи смартфон на карту чи коробку гри, гравець може бачити анімовані сцени, додаткову інформацію або підказки, що створює нові шари залучення та емоційної взаємодії. Інтерактивність через AR дозволяє не тільки розширити зміст гри, а й залучити молодшу аудиторію, яка активно користується цифровими пристроями.

Крім того, розвиток 3D-друку дає можливість створювати унікальні фігурки, жетони та інші ігрові компоненти навіть невеликим інді-студіям. Це відкриває нові перспективи в розробці унікальних проєктів та персоналізованих ігор.

Розробка графічного дизайну для настільної гри є багатогранним завданням, що поєднує естетичні, функціональні та емоційні компоненти. Правильно підібрані шрифти, кольори, ілюстрації й композиційні рішення активно впливають не лише на зовнішній вигляд гри, але й на глибину і якість ігрового досвіду. Особливо у випадку психологічних ігор, де атмосфера довіри, рефлексії та емоційної безпеки є критичними, дизайн стає невід'ємною частиною успіху проєкту, сприяючи глибшому залученню гравців та формуванню емоційного зв'язку з грою.

2.3 Процеси створення настільної гри за принципами графічного дизайну

Процес підготовки ігрових карт до друку — це не лише технічна процедура, а й ключовий етап у створенні якісного, професійного продукту. Він охоплює проєктування дизайну, підбір матеріалів, адаптацію графіки до технічних вимог друкарні та постійний контроль відповідності на всіх фазах виробництва. Саме від правильності та відповідальності на цьому етапі залежить, чи буде фінальний продукт відповідати початковій задумці розробника та очікуванням гравців.

Одним із перших кроків є створення детального технічного завдання — документа, який формує спільне бачення для всіх учасників процесу: дизайнерів, виробників і замовників. Завдяки чітко сформульованим вимогам вдається уникнути неточностей і зберегти єдність між задумом і реалізацією. У цьому сенсі важливо дотримуватися принципів доступності та чіткості комунікації, про які писала Еллен Луптон. Ретельне планування дозволяє уникнути типових помилок, таких як невідповідність розмірів, порушення композиції чи неправильна колірна передача.

Визначення фізичних параметрів компонентів гри (карт, поля, жетонів) залежить від функціонального призначення гри, її ергономіки та поширених індустріальних форматів. Стандартизація розмірів є важливою, оскільки дозволяє використовувати готові виробничі рішення, такі як стандартні пластикові протектори для карт. Такі елементи, як зони обрізки (bleed-зони), зазвичай становлять 3–5 мм і слугують для запобігання втраті важливих частин зображення під час післядрукарської обробки. Дотримання цих норм гарантує точність обрізки та збереження цілісності композиції.

Щодо кольорової моделі, то для поліграфії застосовується СМУК, тоді як RGB призначений лише для екранного перегляду. Вибір неправильної моделі може спричинити помітні розбіжності між цифровим ескізом і друкованим результатом. Це особливо критично для настільних ігор, де кольори не лише прикрашають гру, а й мають функціональне

значення — наприклад, допомагають розрізняти різні типи карт або ролі гравців.

Для передачі матеріалів до друкарні використовуються формати, які підтримують графічну точність: PDF, AI, PSD. Усі елементи — шрифти, зображення — повинні бути вбудовані у файл, а текстові блоки бажано конвертувати у криві, щоб уникнути проблем із несумісністю шрифтів. Підготовка файлів для друку включає також перевірку кольорових профілів, форматів сторінок і відповідності всіх технічних вимог друкарні.

Професійна верстка макетів виконується у графічних редакторах, де можна створити адаптивні шаблони. Це дозволяє оперативно вносити правки без порушення структури макету. Роздільна здатність зображень має становити щонайменше 300 dpi для забезпечення чіткості деталей. Усі важливі елементи розміщуються з урахуванням зон безпеки, щоб уникнути обрізки текстів або візуальних акцентів. Додатково, при створенні багатосторінкових файлів важливо правильно виставляти послідовність сторінок для уникнення помилок у друці.

Перед масовим виробництвом обов'язково створюється прототип — тестовий зразок, який дозволяє оцінити не лише візуальні характеристики, а й тактильні відчуття, зносостійкість матеріалів та зручність у користуванні. Згідно з підходами Дональда Нормана [4] («The Design of Everyday Things»), тестування фізичного об'єкта є невіддільною частиною дизайну, оскільки тільки у взаємодії з ним виявляються справжні переваги й недоліки. Прототипування допомагає перевірити такі аспекти, як зручність перемішування карт, відчуття текстури поверхні, легкість розрізнення елементів гри.

Прототипи можуть бути виготовлені вручну або з використанням цифрового друку. Вони допомагають перевірити якість картону, ламінування, покриття та інші аспекти, що впливають на довговічність компонентів гри. Важливими параметрами є також стійкість до згинань,

тертя, вологи та забруднень. Саме на етапі прототипування виявляються слабкі місця у вибраних матеріалах або технологіях друку.

Вибір технології друку залежить від тиражу та бюджету. Цифровий друк забезпечує гнучкість і швидкість при малих накладках, тоді як офсетний друк є економічно вигіднішим для великих тиражів завдяки стабільній передачі кольору. Для створення візуальних акцентів часто застосовується шовкотрафаретний друк, який дозволяє наносити вибірково лакування, металізовані ефекти або рельєфні елементи.

Після виготовлення здійснюється контроль якості, що включає перевірку відповідності кольорової палітри, читаності текстів, точності графіки та загального зовнішнього вигляду. Також тестується стійкість матеріалів до механічного впливу, вологи, згинань і тривалого користування. Регулярний моніторинг якості на всіх етапах виробництва дозволяє мінімізувати ризики дефектів у кінцевому продукті.

Таким чином, підготовка ігрових карт до друку є багатоступеневим процесом, що поєднує творчі, технічні та управлінські аспекти. Успішна реалізація кожного з етапів забезпечує створення якісної настільної гри, яка не лише виглядає привабливо, а й витримує активну експлуатацію, залишаючи приємні враження у гравців протягом тривалого часу.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ РІЗНИХ ВІКОВИХ КАТЕГОРІЙ

3.1 Пошук аналогів

У процесі розробки настільної гри було проведено ґрунтовний пошук аналогів, який мав на меті вивчення актуальних рішень у сфері графічного та ігрового дизайну, а також аналіз існуючих механік, стилістичних підходів і вікових особливостей аудиторії. Пошук здійснювався з використанням відкритих цифрових платформ, зокрема Google Search, Pinterest та Behance, що дозволило отримати широкий спектр прикладів сучасних настільних ігор. Зібрані приклади стали важливою основою для формування загальної концепції, стилістики й функціонального наповнення авторської гри.

Серед джерел натхнення слід виділити низку проєктів, розміщених на платформі Behance, які вразили продуманим графічним наповненням, чіткою структурою гри та вдалим балансом між естетикою й функціональністю:

- **«la guerra delle ossa»** (додаток А, рис. 1.1) – концептуальна гра з виразною стилізацією та глибокою візуальною драматургією. Продумане ілюстрування та кольорова палітра сприяють емоційному зануренню гравця.

- **«stay at home – the board game»** (додаток А, рис. 1.2) – приклад гри, що актуалізує соціальну тематику. Застосування іронічної візуальної мови дозволяє поєднувати розвагу з критичним осмисленням повсякдення.

- **«he board game crazy fan»** (додаток А, рис.1.3) – динамічна стилістика, яскраві кольори та виразні персонажі створюють атмосферу активної взаємодії, що актуально для молодіжної аудиторії.

- «**let's rock**» (додаток А, рис. 1.4) – гра з музичною тематикою, яка вдало поєднує типографічні елементи та символіку з нішевим контентом, орієнтованим на фанатів рок-культури.
- «**monopoly: modern redesign**» (додаток А, рис. 1.5) – редизайн класичної гри, що демонструє, як за допомогою оновленої візуальної мови можна адаптувати гру до сучасних естетичних стандартів.
- «**board game**» (додаток А, рис. 1.6) – приклад ретельно продуманого інтерфейсу й структури, що відповідає сучасним вимогам до настільних ігор для підліткової аудиторії.
- «**olimtriadas**» (додаток А, рис. 1.7) – гра з яскравим культурним контекстом, де дизайн служить засобом популяризації історичних тем.
- «**ar educational gameboard for coral reef**» (додаток А, рис. 1.8) – поєднання традиційної настільної гри з елементами доповненої реальності (AR) відкриває перспективи для нових форматів взаємодії гравців з матеріалом.
- «**red riding hood**» (додаток А, рис. 1.9) – інтерпретація класичної казки в настільному форматі. У дизайні використано глибоку палітру кольорів і художню стилізацію, що розкриває наративний потенціал гри.
- «**la cuenca**» (додаток А, рис. 1.10) – приклад регіональної гри з локалізованим контентом і відповідним графічним оформленням. Додаткове натхнення я отримала, вивчаючи механіку та естетику відомих настільних ігор:
- «**Монополія**» (додаток А, рис. 1.11) – класичний приклад економічної гри, що поєднує прості правила з варіативністю стратегії. Структура ігрового поля, система руху фішок та використання карток подій були адаптовані при створенні власної гри.
- «**Пожежна вежа**» (додаток А, рис. 1.12) – кооперативна гра, яка надихає своїм візуальним стилем і атмосферною побудовою тривоги та взаємодії. Її графічне оформлення та принцип динамічного середовища стали

орієнтиром для створення візуального напруження в авторській грі. - «Dixit» (додаток А, рис. 1.13) – гра, відома своєю асоціативною природою та сюрреалістичними ілюстраціями. Її приклад вказав на важливість глибокого емоційного резонансу через образи та візуальні метафори.

Також враховувалися загальні тренди в настільних іграх для підліткової аудиторії 12+, що включають баланс між складністю правил і гнучкістю гри, чіткість інтерфейсу, залучення до рефлексії або командної взаємодії.

Отже, проведений пошук аналогів дозволив сформувавши об’ємне уявлення про сучасні підходи до створення настільних ігор, враховуючи як графічні, так і концептуальні аспекти. Отримані приклади слугували референсами для розробки візуального стилю, формату карток, загальної структури гри та її інтерфейсу. Це дозволило авторці створити продукт, що поєднує інноваційність, естетичну привабливість і функціональну ефективність.

3.2 Формування дизайн-проєкту настільної гри “Світло у темряві”

Завданням дизайн-проєкту настільної гри "Світло у темряві" було створення візуального середовища, яке поєднує духовний зміст із елементами розваги, заохочуючи гравців до осмислення християнських цінностей у доступній, сучасній формі. Проєкт включає розробку гравального поля, карток, жетонів, упаковки та графічних елементів, що забезпечують цілісність і пізнаваність гри (Додаток А, рис. 1.14).

Основні складові дизайн-проєкту:

- Гральне поле (Додаток А, рис. 1.15)
- Картки чотирьох типів (Додаток А, рис. 1.17)

- Жетони духовних цінностей (Додаток А, рис. 1.16)
- Фірмове пакування (коробка гри) (Додаток А, рис. 1.18)
- Фірмові кольори та шрифти

Розглянемо детальніше ключові елементи візуального оформлення гри:

Фірмова кольорова палітра

Колір є головним інструментом візуального структурування гри:

- **Основний фон грального поля:** #F2F2F2 – нейтральний, щоб не переважувати сприйняття.

- **Кольори спеціальних клітинок та типів карток:**

1. *Біблійні питання:* #2C4F58 – асоціюється з мудрістю і глибиною.

2. *Веселі виклики:* #515DA2 – динамічний та ігровий.

2. *Молитва/Намхнення:* #DEAA71 – теплий, духовний.

4. *Випробування:* #80231B – насичений, попереджувальний.

- **Жетони духовних якостей:**

1. *Віра:* #FFFFFF

2. *Любов:* #D0F1F3

3. *Надія:* #E4EDB9

4. *Мудрість:* #FAC264

5. *Служіння:* #E4D7DE

- **Коробка для настільної гри:**

1. Основний: #FEE9BE – теплий, затишний.

2. Об'єм і тіні: #9B8862, #D2B987, #E7CE9D, #64583F – для передачі глибини і матеріальності.

- **Шрифти та типографіка**

У грі використано сучасний український шрифт E-Ukraine, що поєднує чіткість, мінімалізм і національну ідентичність. Такий вибір підкреслює актуальність гри та надає дизайну завершеності.

- **Композиція і структура**

Усі графічні елементи розміщені продумано з урахуванням візуального

балансу:

- Поле має чітку сітку, що дозволяє легко орієнтуватись у грі.
- Картки поділені на категорії та мають виразне колірне кодування.
- Жетони виконані в мінімалістичному стилі, кожен має символ та колір, що відповідає духовній цінності.
- Коробка гри сконструйована з урахуванням ергономіки, з розбірною схемою та 3D-моделюванням.
- Ідея та символіка

Гра має не лише розважальний, а й просвітницький характер. Її мета — пройти шлях віри та зібрати символи духовних цінностей, щоб досягти клітинки «Дім Отця». Кожен елемент гри — це метафора духовного зростання: випробування, молитви, питання зі Святого Письма та братня підтримка.

«Світло у темряві» — це не просто настільна гра, це дизайн-проект із місією. Він демонструє, як графічний дизайн може служити інструментом комунікації духовних істин, бути естетичним, функціональним і глибоким водночас. Завдяки продуманій айдентиці, колористиці, шрифтам і символам, гра формує завершений візуальний образ, що сприяє зануренню у зміст.

3.3 Вигляд та зміст дизайн-проекту настільної гри «Світло у темряві»

Настільна гра «Світло у темряві» — це повноцінний дизайн-проект, який об'єднує графічний, змістовий і функціональний компоненти в одному комплексному виробі. Проект розроблений у рамках курсової роботи й має на меті не лише розважити користувача, а й через візуальну мову донести християнські цінності, духовний зміст і натхнення. У процесі проектування

було створено повний комплект візуальних ігрових матеріалів, включаючи поле, картки, жетони, фішки, кубик, інструкцію та фірмову упаковку, виконаних в уніфікованій стилістиці з урахуванням духовної символіки (Додаток А, рис.).

Загальний вигляд гри розроблений у світлих, теплих тонах, що підкреслюють назву “Світло у темряві” та сприяють позитивному емоційному сприйняттю. Колористика була підібрана з урахуванням психології кольору: кожен елемент має своє смислове та емоційне навантаження. Наприклад, спокійні нейтральні відтінки основи (#F2F2F2) врівноважують яскраві акцентні кольори карток та жетонів. Кожен тип картки має свій колір, що допомагає гравцям легко орієнтуватися у грі та розуміти суть завдання ще до прочитання тексту.

Окремої уваги заслуговує візуальне структурування компонентів гри: гральне поле має чітку побудову, яка формує логіку просування та впливає на ритм гри. Картки поділені на чотири тематичні типи (Біблійні питання, Веселі виклики, Молитва/Натхнення, Випробування), що позначені відповідними піктограмами й кольорами (Додаток А, рис. 1.16). Жетони духовних цінностей (Віра, Любов, Надія, Мудрість, Служіння) виконані у вигляді мінімалістичних символів у впізнаваній колористиці. Ці елементи забезпечують не лише ігрову динаміку, а й формують візуальну айдентику продукту.

Типографіка гри базується на сучасному українському шрифті E-Ukraine — чіткому, зрозумілому та водночас стильному. Такий вибір підкреслює національну ідентичність, духовний характер гри та сучасний дизайнерський підхід до оформлення. Текстові елементи гармонійно вписані у загальну композицію, що забезпечує читабельність та естетичність візуального ряду.

Фірмове пакування гри, розроблене окремо, є не лише практичним засобом зберігання, але й важливою складовою дизайну. Завдяки 3D-

модельованню, коробка отримала реалістичний вигляд із опрацюванням об'єму, тіней і текстур, що створює ефект присутності. Всі графічні елементи — від обкладинки до внутрішніх вкладок — узгоджені за стилем та кольоровою гамою, створюючи завершений, цілісний образ гри як продукту.

До пояснювальної записки додано повну цифрову візуалізацію проєкту у форматі PDF, що дозволяє переглянути кожен елемент у високій якості (Додаток А, рис. 1.14). Це дає можливість оцінити не лише загальний вигляд, а й деталі композиційного рішення, логіку структурування та взаємозв'язки між частинами.

Отже, настільна гра «Світло у темряві» — це приклад повноцінного графічного проєкту, у якому гармонійно поєднано сучасний дизайн, глибокий духовний зміст і функціональну цінність. Проєкт демонструє можливості дизайну як інструменту для передачі світоглядних ідей через інтерактивну форму гри, формуючи середовище для роздумів, спілкування й натхнення. Він є прикладом того, як креативність і віра можуть взаємодіяти у графічному просторі, створюючи унікальний культурний продукт.

ВИСНОВОК

Проведене дослідження підтвердило, що настільні ігри є не лише формою розваги, але й ефективним інструментом пізнання, соціальної взаємодії та духовного розвитку. Аналіз літературних джерел, класифікацій настільних ігор, а також сучасних тенденцій у сфері графічного дизайну дозволив сформуванати науково обґрунтовану базу для реалізації авторського дизайн-проєкту.

В результаті курсової роботи було створено повноцінний графічний продукт — настільну гру “Світло у темряві”, яка орієнтована на підліткову аудиторію віком від 12 років. Особливістю гри є її духовно-просвітницький характер: сюжет і механіка спрямовані на закріплення християнських цінностей через інтерактивну форму спілкування. Кожен ігровий елемент — від гального поля до жетонів — має не лише естетичне, але й смислове навантаження, що дозволяє учасникам гри зануритися в атмосферу довіри, натхнення і співпереживання.

Розробка гри охоплювала всі ключові етапи створення графічного продукту: від концептуальної ідеї та пошуку аналогів — до проєктування структури, розробки візуальної мови й тестування графічних рішень. Усі елементи гри виконані у єдиному стилістичному ключі з урахуванням психологічних особливостей сприйняття підлітків, принципів композиційної гармонії та доступності. В основі дизайн-проєкту — продумана кольорова палітра, типографіка, символіка, ергономічне розміщення елементів, а також адаптація форми подачі до сучасних графічних стандартів.

Гра "Світло у темряві" є прикладом успішної синергії між графічним дизайном і християнською педагогікою. Вона несе ціннісне навантаження та виконує функцію своєрідного містка між розважальною формою та духовним змістом. Завдяки залученню до гри, молодь отримує можливість

не лише взаємодіяти, а й осмислювати важливі життєві категорії: віру, любов, надію, мудрість і служіння.

Таким чином, поставлена в роботі мета — створення настільної гри, яка поєднує глибину християнських ідей із сучасним графічним оформленням, — була досягнута. Результатами проєкту можна вважати як завершену дизайнерську гру, так і напрацьовану методологію, що може бути застосована в подальших творчих проєктах подібного напрямку. Проєкт має практичну цінність, перспективи впровадження в освітньому, катехитичному або соціально-молодіжному середовищі та є яскравим прикладом того, як дизайн може служити носієм духовного змісту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Еллен Л. Графічний дизайн, Нові основи / пер. М. Ірина. ArtHuss, 2020.
2. Кіллік М. Гейм-дизайн: Як створюються ігри. Видавництво: Apress, 2024.
3. Cath C. Graphic Design for Everyone. DK (Dorling Kindersley), 2019.
4. Дональд Н. Дизайн звичних речей. Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2023.
5. Карпій О. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. Національний університет «Львівська політехніка». 2022. с. 244-250.
6. Класифікація та види настільних ігор. *Lord of Boards*. 29.10.2018. URL: <https://lordofboards.com.ua/klassifikatsiya-i-vidy-nastolnykh-igr/>.
7. Йоганнес І. Книга Наука дизайну та форми / пер. С. Сергій. ArtHuss, 2021.
8. Йозеф А. Взаємодія кольору. ArtHuss, 2024.
9. Кирилко Н. М., Бабич Ю. А. Новітні методи дослідження поведінки споживачів. РДГУ. 2017. с. 208–216.
10. Scott R. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. John Wiley and Sons Ltd, 2014.
11. Ігор Г. Мистецтво стратегії. Харків: ФОЛІО, 2023.
12. Ландо М. Прототипування та тестування дизайну настільних ігор. CRC Press, 2021.
13. Jesse S. The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition. A K Peters/CRC Press, 2020.
14. Амягіна І. А., Омельченко О. М. Розвиваючі настільні ігри, їхні різновиди та використання в процесі навчання. I Міжнародна науково-практична конференція «Advanced technologies for the implementation of new ideas». Брюссель, Бельгія. 2024. с. 20-24.
15. Марченко О. С., Басанець О. П., Осипчук М. В. Аналіз існуючих підходів до розробки візуального стилю. Київський національний

- університет технологій та дизайну. Технології та дизайн. № 1 (38), 2021. с. 4-9. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/17355>
16. Романько С. Шрифт як один з інструментів візуальних комунікацій у графічному дизайні. Гуманітарний Вісник Запорізької Державної Інженерної Академії. 2019. с. 143–145.
17. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: ArtHuss. 2019. 192 с.
18. Сален Текінбад, Кеті. Правила гри: Основи ігрового дизайну. MIT Press 2003
19. Культура настільних ігор: мейнстрім сучасності. Desktopgames. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/kultura-nastilnih-igor-meinstrim-suchasnosti.html>
20. Безюльова Д. О., Бойко О. О. Сучасні дизайн-проекти. Стадії та етапи розробки. Професійна освіта на Луганщині: теорія та практика. 2014. с. 111-114.
21. Офіційний сайт *Behance*. URL: <https://www.behance.net>.

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А



Рис. А. 1.1 - гра “la guerra delle ossa”



Рис. А. 1.2 - гра “STAY AT HOME – THE BOARD GAME”



Рис. А. 1.3 - гра ““Crazy Fan”



Рис. А. 1.7 - гра “OLIMTRIADAS”



Рис. А. 1.8 - гра “AR EDUCATIONAL GAMEBOARD FOR CORAL REEF”



Рис. А. 1.9 - гра “ Red Riding Hood”



Рис. А. 1.10 - гра “La Cuenca”



Рис. А. 1.11 - гра “Монополія”



Рис. А. 1.12 - гра “Пожерна вежа”



Рис. А. 1.13 - гра “Dixit”



Рис. А. 1.14 - загальний вигляд дизайн-проекту



Рис. А. 1.15 - Гральне поле



Рис. А. 1.16 - Жетони духовних цінностей



Рис. А. 1.17 - Картки чотирьох типів

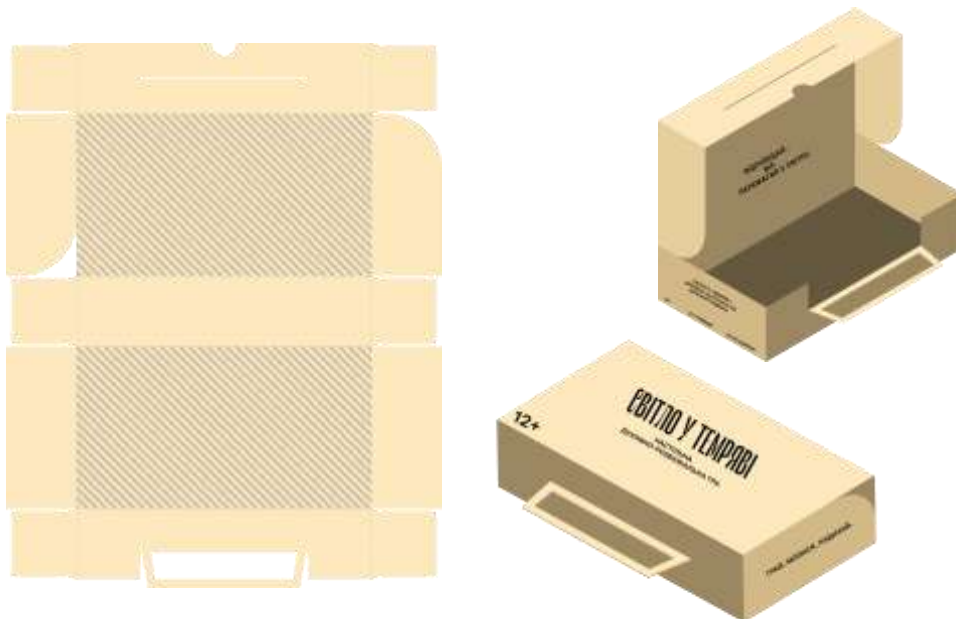


Рис. А. 1.18 - фірмове пакування (коробка для гри)