

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені БОРИСА
ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

“Допущено до захисту”

Завідувач кафедри дизайну

Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№ 10 від “11” травня 2025р.

КВАЛІФАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ “ШАЛЕНІ МОРДАХИ”

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма 022.01.01 «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

Колосова Таїра Анатоліївна

група ГДБ-1-22-4.0.з

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

Старша викладачка кафедри дизайну

Балабуха Наталія Миколаївна

Рецензент: _____

АНОТАЦІЯ

Колосова Т.А. Дизайн настільної гри «Шалені мордахи». Кваліфікаційна робота. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка. 2026. 45 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці дизайну настільної гри «Шалені мордахи». У роботі досліджено історичні передумови виникнення та розвитку настільних ігор, їх класифікацію, культурне й соціальне значення, а також особливості сучасного ринку настільних ігор та цільової аудиторії.

У процесі виконання роботи було проаналізовано існуючі аналоги карткових ігор, визначено основні принципи створення візуально привабливого ігрового продукту та розроблено концепцію авторської гри. Особливу увагу приділено створенню персонажів-монстрят, які передають різні емоційні стани та є ключовими елементами ідентичності проєкту.

Практична частина роботи включає розроблення ескізів персонажів, композиційних рішень, дизайну карток, упаковки та інших елементів гри. Було підібрано кольорову палітру, шрифтові рішення та художні засоби, що забезпечують цілісність візуального стилю. Результатом роботи став завершений дизайн-проєкт настільної гри «Шалені мордахи», орієнтований на дитячу аудиторію та спрямований на розвиток комунікативних навичок, емоційного інтелекту й соціальної взаємодії.

Ключові слова: настільна гра, графічний дизайн, дизайн персонажів, карткова гра, візуальна комунікація, ілюстрація, емоційний інтелект, дитяча аудиторія, ігровий дизайн, айдентика.

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проєктування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

_____ Колосова Т.А

ANNOTATION

Kolosova T.A. Design of the board game “Crazy Faces”. Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University. 2026. 45 p.

The qualification work is devoted to the development of the design of the board game “Crazy Faces”. The work examines the historical prerequisites for the emergence and development of board games, their classification, cultural and social significance, as well as the features of the modern board game market and target audience.

In the process of performing the work, existing analogues of card games were analyzed, the basic principles of creating a visually attractive game product were determined, and the concept of the author’s game was developed. Particular attention was paid to the creation of monster characters that convey different emotional states and are key elements of the project’s identity.

The practical part of the work includes the development of character sketches, compositional solutions, card design, packaging, and other game elements. A color palette, font solutions and artistic means were selected to ensure the integrity of the visual style. The result of the work was a completed design project for the board game "Crazy Faces", focused on a children's audience and aimed at developing communication skills, emotional intelligence and social interaction.

Keywords: board game, graphic design, character design, card game, visual communication, illustration, emotional intelligence, children's audience, game design, identity.

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ I. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

- 1.1 Історичні передумови та класифікація настільних ігор
- 1.2 Культурний та соціальний стиль настільних ігор
- 1.3 Аналіз цільової аудиторії та особливостей ринку
- 1.4 Сучасні тенденції у дизайні настільних ігор
- 1.5 Психологія кольору в дизайні настільних ігор

РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ ГРИ

«ШАЛЕНІ МОРДАХИ»

- 2.1 Формування загальної ідеї та стилістики проєкту
- 2.2 Розроблення персонажів
- 2.3 Створення композицій та ескізних рішень
- 2.4 Підбір технік і художніх засобів
- 2.5 Розроблення візуального стилю, ігрових компонентів та перспектив розвитку проєкту
- 2.6 Обґрунтування дизайнерських рішень проєкту
- 2.7 Освітній та розвивальний потенціал гри

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ДОДАТКИ

ВСТУП

У сучасних умовах розвитку цифрової індустрії графічний дизайн та ігрова візуальна комунікація відіграють ключову роль у формуванні емоційного досвіду користувачів. Сфера комп'ютерних та мобільних ігор стрімко розвивається, пропонуючи широкий спектр жанрів, стилістичних рішень і форматів взаємодії. Особливого значення набувають проекти, у яких авторський стиль поєднується з якісною візуальною концепцією, адже саме графічне оформлення визначає перше враження від гри, її настрій та характер. У такому контексті створення унікальних персонажів, продуманих композицій і гармонійної айдентики стає необхідною складовою будь-якого сучасного ігрового продукту.

Дипломна робота присвячена розробці комплексного графічного оформлення для авторського творчого проекту «Шалені мордахи», що передбачає створення стилістично цілісного візуального світу. Основна увага приділяється формуванню індивідуального художнього стилю, який би підкреслював характер персонажів, відповідав жанровій специфіці та забезпечував впізнаваність проекту. У межах дослідження розглянуто питання формування графічного образу персонажів, побудови композиційних рішень, роботи з кольором, формою, силуетом і типографікою. Також проаналізовано існуючі тенденції у сфері казуальних і мобільних ігор, що дало можливість визначити основні принципи та підходи до побудови сучасної візуальної естетики.

Процес розроблення проекту складався з низки послідовних етапів, необхідних для створення повноцінного дизайн-продукту. На першому етапі здійснювався пошук і аналіз тематичних референсів, що дозволило сформулювати загальне уявлення про можливі стилістичні напрямки та художні рішення. Наступний етап охоплював створення концептуальних форескізів — швидких начерків, які відображають первинні ідеї композицій та майбутніх персонажів. Після цього розроблялися детальні ескізи ключових елементів: персонажі, об'ємні форми, аксесуари, логотипи та інші складові композиційної структури.

Значна увага приділялася кольоровому рішення: було проведено добір палітри, що відповідає стилістиці гри та підсилює емоційне сприйняття проєкту. Окремим етапом став підбір шрифтів і типографічних акцентів, що створюють цілісну айдентику та підкреслюють характер візуального контенту. Завершальним етапом роботи стала підготовка презентаційних матеріалів та оформлення підсумкової документації, що демонструє логіку творчого процесу та аргументує прийняті дизайнерські рішення. Усі елементи, створені в рамках проєкту, формують гармонійний візуальний комплекс, який може бути використаний у реальному ігровому продукті та адаптований для різних медіаформатів.

Метою дипломної записки є всебічне обґрунтування художньо-графічних рішень, застосованих у процесі розроблення візуальної концепції гри «Шалені мордахи», а також демонстрація послідовності виконання творчих і технічних етапів проєкту. Об'єктом дослідження виступає процес створення графічної складової ігрового продукту, а предметом — методи, засоби і принципи формування стилізованих персонажів та елементів айдентики. Науково-практична значущість роботи полягає у можливості застосування отриманих результатів у подальшій розробці ігор, мобільних застосунків, рекламної графіки та інших напрямках сучасного візуального дизайну.

Таким чином, дипломна робота поєднує теоретичні засади графічного дизайну, аналіз сучасних тенденцій та практичну реалізацію творчого проєкту, демонструючи повний цикл створення авторського візуального продукту — від ідеї та базових ескізів до завершеної системи графічних рішень.

РОЗДІЛ І. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

1.1 Історичні передумови та класифікація настільних ігор

Настільні ігри мають багатовікову історію, яка бере свій початок у давніх цивілізаціях, де вони виконували не лише розважальну, але й ритуальну та соціальну функції. Однією з найдавніших ігор вважається Сенет, яка була поширена в Стародавньому Єгипті та символізувала шлях душі в потойбічному світі. У Месопотамії існувала Королівська гра Ур, що поєднувала елементи стратегії та випадковості. У Стародавньому Китаї виникла гра Го, яка стала однією з найскладніших стратегічних ігор у світі, а в Індії з'явилася Чатуранга, що стала попередницею сучасних шахів. У середньовічній Європі значного поширення набули Шахи, які символізували інтелектуальну діяльність і військову стратегію. У XIX–XX століттях настільні ігри стали частиною індустрії розваг, зокрема з'явилася Монополія, що відображає економічні процеси суспільства.

Сучасні настільні ігри класифікуються за різними ознаками. За механікою гри вони поділяються на стратегічні, економічні, кооперативні, рольові та ігри з елементом випадковості. За кількістю учасників ігри можуть бути індивідуальними, парними або груповими. За рівнем складності вони поділяються на прості, середньої складності та складні. За призначенням розрізняють розважальні, освітні, розвивальні та соціальні ігри. За типом компонентів виділяють карткові ігри, ігри з ігровим полем, мініатюрні та абстрактні ігри.

Настільні ігри виникли ще в найдавніші часи і тісно пов'язані з розвитком людської цивілізації. Спочатку вони виконували не лише розважальну функцію, а й мали сакральне, виховне та соціальне значення. У багатьох культурах ігри використовувалися для моделювання життєвих ситуацій, навчання стратегії, логіки та навіть військової справи. З розвитком суспільства настільні ігри поступово втратили релігійний характер і стали доступними для ширших верств населення, перетворившись на популярний вид дозвілля.

У середньовіччі настільні ігри поширювалися разом із торгівлею та культурним обміном між країнами, що сприяло їх урізноманітненню. У цей період з'являються ігри, які не лише розважають, а й розвивають інтелектуальні здібності, логічне мислення та вміння планувати. У подальшому, з розвитком друкарства та промисловості, настільні ігри почали виготовлятися масово, що значно підвищило їхню доступність. У ХХ столітті вони стали частиною індустрії розваг і почали активно розвиватися як окремий напрям дизайну та культури.

Сучасні настільні ігри відзначаються великою різноманітністю, що ускладнює їх чітку класифікацію. Проте існує кілька основних підходів до їх поділу. За характером ігрового процесу виділяють ігри, в яких переважає стратегія, логіка або випадковість. У стратегічних іграх основна увага приділяється плануванню та прийняттю рішень, тоді як в іграх із елементом випадковості результат залежить від випадкових подій, наприклад кидання кубика або витягування карт. Логічні ігри спрямовані на розвиток мислення та розв'язання завдань.

Також настільні ігри поділяються за способом взаємодії гравців. Існують змагальні ігри, де учасники конкурують між собою, намагаючись досягти перемоги. Кооперативні ігри передбачають спільну діяльність гравців для досягнення спільної мети, що сприяє розвитку командної роботи. Окрему категорію становлять ігри для великих компаній, які орієнтовані на спілкування, емоції та взаємодію між учасниками.

За типом компонентів настільні ігри можуть включати ігрове поле, картки, фішки, кубики або мініатюри. Кожен із цих елементів впливає на механіку гри та спосіб взаємодії гравців із нею. Крім того, ігри відрізняються за рівнем складності: від простих, призначених для дітей або сімейного дозвілля, до складних, які вимагають глибокого аналізу та тривалого навчання.

Важливим аспектом є також поділ за призначенням. Деякі ігри створені виключно для розваги, інші мають освітню або розвивальну мету, допомагаючи формувати певні навички, такі як логічне мислення, пам'ять, увага та

комунікація. У сучасному світі настільні ігри також використовуються в навчальному процесі, психології та тренінгах як ефективний інструмент взаємодії та розвитку особистості.

Настільні ігри пройшли тривалий шлях розвитку від простих форм до складних систем із різноманітними механіками та цілями. Їх класифікація є багатогранною і постійно доповнюється новими підходами, що відображає динамічний розвиток ігрової культури та зростання інтересу до цього виду діяльності.

1.2 Культурний та соціальний стиль настільних ігор

Настільні ігри є важливим елементом культурного розвитку суспільства, оскільки вони відображають його цінності, традиції та світогляд. У різні історичні періоди ігри створювалися під впливом соціальних умов, рівня розвитку культури та потреб людей, тому їх зміст часто пов'язаний із реальним життям. Через сюжет, правила та оформлення настільні ігри можуть передавати історичні події, економічні процеси, моральні норми та навіть філософські ідеї. Таким чином, вони виступають своєрідним засобом збереження та передачі культурної спадщини.

Культурний стиль настільних ігор проявляється також у їхньому художньому оформленні та тематиці. Візуальні елементи, такі як ілюстрації, символи та дизайн компонентів, часто відображають особливості певної культури або епохи. Наприклад, ігри можуть бути присвячені середньовіччю, античності або сучасному світу, що дозволяє гравцям зануритися в інший історичний чи культурний контекст. Окрім цього, сучасні настільні ігри нерідко поєднують елементи різних культур, сприяючи міжкультурному обміну та формуванню глобального культурного простору.

Соціальний стиль настільних ігор полягає в їх здатності об'єднувати людей та створювати умови для активної взаємодії. На відміну від багатьох цифрових форм розваг, настільні ігри передбачають безпосереднє спілкування між учасниками, що сприяє розвитку комунікативних навичок і зміцненню

соціальних зв'язків. У процесі гри люди вчаться слухати одне одного, висловлювати власну думку, аргументувати свої рішення та враховувати позицію інших.

Особливе значення настільні ігри мають у процесі соціалізації. Вони допомагають формувати поведінкові моделі, навчають дотримуватися правил, працювати в команді та відповідально ставитися до своїх дій. У колективній грі людина отримує досвід взаємодії з іншими, що сприяє розвитку емпатії, толерантності та взаєморозуміння. Це особливо важливо для дітей та підлітків, оскільки через гру вони засвоюють соціальні ролі та норми поведінки.

Настільні ігри також виконують важливу психологічну функцію. Вони сприяють розвитку інтелектуальних здібностей, таких як логічне мислення, увага, пам'ять та уява. У процесі гри гравці аналізують ситуації, приймають рішення, прогнозують наслідки своїх дій і адаптуються до змін. Крім того, ігрова діяльність допомагає знизити рівень стресу, покращує емоційний стан і створює позитивну атмосферу спілкування.

У сучасному світі настільні ігри набувають нового значення як засіб організації дозвілля та альтернативи цифровим технологіям. Вони сприяють живому спілкуванню, допомагають відволіктися від повсякденних проблем і створюють умови для якісного проведення часу в колі друзів або сім'ї. Завдяки своїй доступності та різноманітності настільні ігри залишаються актуальними для людей різного віку та соціального статусу.

До культурного та соціального стилю настільних ігор також можна додати їхню роль у формуванні сучасних спільнот та субкультур. Навколо настільних ігор активно створюються клуби, ігрові простори та тематичні заходи, де люди об'єднуються за інтересами. Такі спільноти сприяють розвитку неформального спілкування, обміну досвідом і створенню нових соціальних зв'язків, що особливо важливо в умовах урбанізації та зростання цифрової ізоляції.

Окремої уваги заслуговує вплив настільних ігор на розвиток креативності та уяви. Багато сучасних ігор передбачають створення історій, прийняття нестандартних рішень і творче мислення. Гравці можуть моделювати різні

ситуації, експериментувати зі стратегіями та створювати власні сценарії розвитку подій, що сприяє розвитку творчого потенціалу.

Ще одним важливим аспектом є адаптивність настільних ігор до різних вікових і соціальних груп. Існують ігри, спеціально розроблені для дітей, підлітків, дорослих і навіть людей похилого віку. Це дозволяє використовувати їх як універсальний інструмент для міжпоколінної взаємодії, коли представники різних вікових категорій можуть проводити час разом, обмінюючись досвідом і знаннями.

Крім того, настільні ігри все частіше використовуються в професійній діяльності, зокрема в освіті, бізнесі та психології. Вони застосовуються як тренінговий інструмент для розвитку лідерських якостей, навичок управління, прийняття рішень і командної роботи. У психологічній практиці ігри допомагають у діагностиці та корекції поведінки, а також сприяють емоційному розвантаженню. Важливим доповненням є також їхня роль у розвитку культури дозвілля. Настільні ігри формують альтернативу пасивному відпочинку, заохочуючи активну участь, мислення та взаємодію. Вони сприяють формуванню культури змістовного проведення часу, де важливими є не лише результати, а й сам процес гри та спілкування.

Культурний та соціальний стиль настільних ігор проявляється у їх здатності відображати особливості суспільства, сприяти комунікації та розвитку особистості. Вони є не лише засобом розваги, а й важливим інструментом культурного впливу, соціальної взаємодії та формування життєвих навичок.

1.3 Аналіз цільової аудиторії та особливостей ринку

Цільова аудиторія настільних ігор є різноманітною і охоплює різні вікові, соціальні та професійні групи. Одним із ключових факторів, що впливає на створення та дизайн настільної гри, є вік гравців. Для дитячої аудиторії характерні яскраве оформлення, прості правила та наочні елементи, які полегшують сприйняття інформації та підтримують інтерес. Для підлітків і дорослих, навпаки, важливішими є складні механіки, стратегічна глибина та

змістовний сюжет. Таким чином, вікова категорія визначає не лише складність гри, а й її візуальний стиль, кольорову гаму та структуру правил.

Крім віку, важливу роль відіграють психологічні та поведінкові особливості аудиторії. Різні групи гравців мають свої очікування від ігрового процесу: одні шукають інтелектуальні виклики, інші — соціальну взаємодію або розвагу. Це впливає на розробку механік гри, тривалість партії та рівень складності. Наприклад, сімейна аудиторія віддає перевагу простим і швидким іграм, тоді як досвідчені гравці обирають більш складні та тривалі ігрові системи.

Суттєвим фактором є також вплив дизайну на сприйняття гри. Колір, графіка та оформлення упаковки відіграють важливу роль у залученні уваги цільової аудиторії. Дослідження показують, що правильний вибір кольорової гами та візуальних елементів може значно підвищити привабливість гри та вплинути на рішення про її придбання. Це особливо важливо в умовах конкурентного ринку, де зовнішній вигляд продукту часто є першим фактором вибору.

Ринок настільних ігор в Україні активно розвивається та демонструє тенденцію до зростання. За останні роки значно збільшилася кількість видавництв і компаній, що займаються виробництвом і розповсюдженням настільних ігор. Важливим етапом розвитку стало впровадження локалізації, тобто перекладу ігор українською мовою. Це зробило продукцію більш доступною для широкої аудиторії та сприяло популяризації настільних ігор серед населення.

Особливістю сучасного ринку є поєднання локалізованих зарубіжних ігор та власних українських розробок. Якщо раніше основний акцент робився на імпорті відомих світових ігор, то сьогодні все більше компаній створюють власні продукти, орієнтовані на національну аудиторію. Це сприяє розвитку креативної індустрії та формуванню унікального українського продукту.

Ще однією важливою характеристикою ринку є конкуренція, яка стимулює покращення якості ігор, їх дизайну та механік. Виробники змушені враховувати потреби різних сегментів споживачів, адаптувати продукцію під їхні інтереси та

постійно оновлювати асортимент. Крім того, вартість настільних ігор також є важливим фактором, оскільки вона впливає на доступність продукції для різних соціальних груп.

Загалом можна зазначити, що цільова аудиторія настільних ігор є динамічною та різноманітною, а ринок — таким, що активно розвивається і змінюється. Успішність настільної гри значною мірою залежить від того, наскільки точно враховані потреби аудиторії, її вікові особливості, інтереси та очікування, а також від здатності виробників адаптуватися до сучасних тенденцій і умов конкуренції.

Окрему роль у розвитку ринку настільних ігор відіграють локальні виробники та незалежні розробники. Невеликі студії часто пропонують унікальні продукти, що відрізняються від масових ігор великих видавництв за тематикою, механіками та дизайном компонентів. Наприклад, українська студія “Fenix Games” створила гру з національною тематикою, у якій використовуються історичні події та традиції України, а розробники експериментують із картковими та кооперативними механіками. Інший приклад – гра “Козацька Рада”, що поєднує стратегічні елементи та сюжетні рішення, відображаючи історичну атмосферу доби козацтва.

Такі студії часто експериментують із новими ігровими підходами, інтерактивними сюжетами та нестандартними форматами, що стимулює розвиток індустрії та підвищує загальні стандарти якості. Незалежні розробники також популяризують національну культуру через ігри, інтегруючи у них фольклорні мотиви, локальні легенди та історичні сюжети. Наприклад, серія ігор “Мандрі Україною” знайомить гравців із культурними та природними пам’ятками країни через ігрові карти та завдання.

Такий підхід не лише розширює вибір для гравців, а й підтримує креативні ком’юніті та розвиток локального бізнесу в ігровій індустрії. Крім того, інноваційні рішення незалежних студій стимулюють великі видавництва впроваджувати нові механіки та сюжети, що підвищує якість усіх настільних ігор на ринку.

1.4 Сучасні тенденції у дизайні настільних ігор

Сучасний ринок настільних ігор активно розвивається та постійно поповнюється новими проєктами, які відрізняються не лише механікою, а й високим рівнем візуального оформлення. Якщо раніше основна увага приділялася правилам та ігровому процесу, то сьогодні важливим чинником успіху є дизайн продукту. Саме візуальна складова допомагає привернути увагу потенційного покупця та сформувати перше враження про гру.

Однією з основних тенденцій сучасного ігрового дизайну є створення унікального художнього стилю. Багато видавництв прагнуть сформувати впізнавану візуальну мову, яка вирізнятиме їхній продукт серед конкурентів. Для цього використовуються авторські ілюстрації, нестандартні композиційні рішення та оригінальні персонажі. Особливо популярними є мультяшні та стилізовані образи, які добре сприймаються дитячою аудиторією та викликають позитивні емоції.

Важливим напрямом розвитку настільних ігор є підвищення якості графічних матеріалів. Сучасні технології дозволяють створювати деталізовані ілюстрації, використовувати професійні цифрові інструменти та друкувати продукцію високої якості. Завдяки цьому настільні ігри перетворюються не лише на засіб розваги, а й на повноцінний дизайнерський продукт.

Останніми роками особливої популярності набувають ігри, спрямовані на розвиток емоційного інтелекту, творчого мислення та соціальних навичок. Такі проєкти часто використовують персонажів із яскраво вираженими емоціями, що допомагає гравцям краще розуміти власні почуття та взаємодіяти з іншими людьми. Саме до цієї категорії належить гра «Шалені мордахи», у якій емоції персонажів є центральним елементом ігрового процесу.

Ще однією тенденцією є використання мінімалістичних композицій. Дизайнери прагнуть зробити ігрові елементи максимально зрозумілими та зручними для користувачів. Велика кількість деталей може ускладнювати сприйняття інформації, особливо дитячою аудиторією. Тому сучасні настільні ігри часто поєднують яскравість із простотою та функціональністю.

Окремої уваги заслуговує розвиток брендингу настільних ігор. Сьогодні успішна гра — це не лише набір карток або ігрове поле, а ціла система візуальної комунікації. Для кожного проєкту створюється власна айдентика, яка включає логотип, кольорову палітру, шрифтові рішення та набір графічних елементів. Такий підхід забезпечує впізнаваність продукту та підвищує його конкурентоспроможність на ринку.

Таким чином, сучасні тенденції у дизайні настільних ігор свідчать про зростання ролі графічного оформлення у створенні якісного ігрового продукту. Поєднання функціональності, естетики та оригінальної концепції дозволяє створювати ігри, які є не лише цікавими, а й візуально привабливими для широкої аудиторії.

1.5 Психологія кольору в дизайні настільних ігор

Колір є одним із найважливіших засобів візуальної комунікації. Він здатний впливати на емоційний стан людини, привертати увагу та формувати певні асоціації. Саме тому під час створення дизайну настільних ігор особлива увага приділяється вибору кольорової палітри.

Психологи зазначають, що кожен колір викликає певні емоції та психологічні реакції. Жовтий колір асоціюється з радістю, енергією та активністю. Червоний символізує силу, емоційність і привертає увагу. Синій створює відчуття спокою та довіри, а зелений асоціюється з гармонією та природою. Використання цих особливостей дозволяє дизайнерам керувати сприйняттям продукту та створювати необхідний емоційний настрій.

Для дитячої аудиторії найбільш ефективними є яскраві та насичені кольори. Вони стимулюють цікавість, підтримують увагу та сприяють емоційному залученню до ігрового процесу. Саме тому більшість дитячих настільних ігор використовує контрастні кольорові поєднання та насичену палітру.

У проєкті «Шалені мордахи» кольори виконують не лише декоративну, а й функціональну роль.

Вони допомагають швидко розрізнати персонажів, підкреслюють їхній характер і створюють цілісну атмосферу гри. Використання різних кольорових акцентів дозволяє зробити кожного персонажа унікальним та впізнаваним.

Крім того, правильний вибір кольорів позитивно впливає на читабельність інформації. Контраст між текстом і фоном забезпечує комфортне сприйняття правил та ігрових елементів. Це особливо важливо для дітей молодшого віку, які лише формують навички роботи з друкованою інформацією.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ ГРИ “ШАЛЕНІ МОРДАХИ”

2.1 Формування загальної ідеї та стилістики проєкту

Розробка настільної гри “Шалені Мордахи” починається з визначення її основної концепції, яка закладає фундамент для всіх подальших рішень щодо механіки, сюжету та візуального оформлення. Головна ідея гри полягає у поєднанні динамічних, веселих ігорних ситуацій із яскравими персонажами, що мають виразні емоції та характери. Концепція орієнтована на широку аудиторію, включаючи дітей, підлітків та молодь, які люблять активні та комунікативні ігри, де важлива взаємодія між гравцями та гумор.

Стилістика гри формується на основі теми яскравих і гротескних персонажів, кожен із яких має унікальний характер і емоційний вираз. Головною метою візуального оформлення є створення естетично приємної та легко впізнаваної графіки, яка одразу привертає увагу та викликає інтерес до гри. Використовується насичена кольорова палітра, сміливі контрастні поєднання та комічний стиль малюнків, що підкреслює динаміку гри та її веселий характер.

При формуванні стилістики також враховуються ігрові механіки та ігровий процес. Кожен елемент дизайну, від карток і емоцій до ігрових деталей, має бути зрозумілим, наочним та інтегрованим у загальний сюжет гри. Графічне оформлення не лише підтримує атмосферу веселощів та драйву, але й допомагає гравцям легко орієнтуватися під час партії.

Особливу увагу приділено персонажам гри, які є центральним елементом стилістики. Їхні емоційні образи, гротескні риси та індивідуальні характери створюють відчуття живого світу та забезпечують емоційний контакт із гравцем. Такий підхід дозволяє гравцям швидко асоціюватися з героями та занурюватися в ігровий процес, створюючи позитивний і запам’ятовуваний досвід.

Карткова настільна гра «Шалені мордахи» це знахідка для емоцій вашого малюка. Гра побудована таким чином, що для досягнення мети необхідно

повторювати емоції, зображені на картках. В процесі гри слід зібрати якомога більше колекцій, що складаються з трьох карток з однаковою емоцією.

Гравці ходять по черзі, і запитують відсутні картки у інших гравців. Такі ігри відмінно розслаблюють не тільки дітей, а й дорослих. Так само можете попросити дитину вибрати з усіх карток одну, і, підсвідомо, малюк обере ту емоцію, яку переживає сам, це допоможе краще пізнати вашого малюка.

Основні правила та хід гри:

Підготовка: Картки перемішуються і лунають гравцям (зазвичай по 3-5 штук), інші кладуться в закриту колоду.

Хід гри: Гравець звертається до іншого: «У тебе є [назва емоції]?», одночасно кривляючись, як на картці.

Якщо картка є: Суперник віддає її. Гравець, який запитував, може продовжити хід, запитуючи далі.

Якщо картки немає: Гравець бере карту з колоди. Якщо гравець зібрав сет із 3 однакових, він викладає його перед собою.

Джокер: Дозволяє витягнути будь-яку картку у суперника, не дивлячись.

Кінець гри: Гра закінчується, коли закінчуються карти, перемагає власник найбільшої кількості сетів.

Для аналізу дизайну оберемо версію карткової гри “Шалені мордахи” від Strateg. Це карткова настільна гра, орієнтована насамперед на дітей віком від 5 років, яка водночас може розважати й дорослих. У центрі гри — яскраві картки з емоційними «мордачками», на яких зображено різні емоції, і гравцям потрібно збирати колекції з трьох однакових карток, спілкуючись між собою та запитуючи необхідні картки у суперників під час свого ходу. Така механіка поєднує елементи розваги зі спонуканням до комунікації й вивчення емоційного вираження.

Почати варто з аналізу пакування, яке загалом виконано в яскравих кольорах і містить привабливі зображення емоційних персонажів, що добре відповідає дитячій аудиторії. Водночас деякі кольорові рішення фону можуть не формувати чітких візуальних акцентів на основних ігрових символах, що

трохи знижує загальну ефективність композиції. Логотип також міг би краще гармоніювати з палітрою оформлення коробки, якщо б його кольори більш органічно перегукувалися з домінуючими відтінками ілюстрацій.

Попри це, сильними сторонами дизайну є узгоджена стилістика та якісні ілюстрації. Картки із зображеннями емоцій виконані в яскравому, легко впізнаваному стилі, що сприяє залученню уваги дитини та допомагає у впізнаванні та повторенні емоцій під час гри. Така художня подача важлива, оскільки основна цільова аудиторія — діти — легко сприймають візуальні образи, а їх привабливе оформлення робить гру цікавою та доступною навіть для наймолодших гравців.

Окремо варто зазначити, що гра містить чітку інструкцію та прості компоненти (36 карток та паперовий буклет із правилами), що робить її легкозрозумілою і швидкою для освоєння, що також є важливим елементом дизайну продукту. Завдяки такій структурі гра легко адаптується під сімейне дозвілля або використовується в освітньому середовищі для розвитку емоційного інтелекту дітей.

Таким чином, аналіз дизайну “Шалених мордах” показує, що гра має як вдалі рішення, так і потенціал для покращення. Сильними аспектами є узгоджена стилістика, яскраві та привабливі ілюстрації, а також цілісне оформлення, що відповідає віковій категорії. Водночас окремі деталі, такі як кольорова палітра фону або логотип, можуть бути вдосконалені, щоб ще краще підкреслити ігрову концепцію та підвищити впізнаваність гри на ринку настільних ігор.

2.2 Розроблення персонажів

Однією з ключових складових гри “Шалені Мордахи” є персонажі — маленькі яскраві монстрята, кожне з яких має унікальний зовнішній вигляд та характер. Розробка монстрят починається з визначення їхніх індивідуальних рис: веселий, лукавий, сердитий, здивований, сонливий тощо. Кожне монстря

отримує чіткі візуальні риси, які дозволяють одразу зрозуміти його настрій і характер навіть без текстового опису.

Дизайн монстрят виконаний у комічному та гротескному стилі, що робить їх привабливими для дитячої аудиторії та створює веселу, трохи хаотичну атмосферу гри. Важливими елементами є великі виразні очі, яскраві роти та рухливі брови, а також контрастні кольорові рішення, які підкреслюють особливості кожного монстряти. Наприклад, енергійні й пустотливі монстрята отримують насичені теплі кольори, тоді як хитрі або здивовані — більш пастельні або холодні відтінки, що допомагає гравцям швидко орієнтуватися під час гри.

Кожне монстря інтегроване в ігрову механіку: картки з однаковими монстрятами формують колекції, а взаємодія з ними розвиває увагу, швидкість реакцій та соціальні навички гравців. Різноманітність монстрят створює відчуття живого, динамічного світу гри, де кожен персонаж має свій характер і впливає на ігровий процес.

Процес створення візуального стилю гри “Шалені Мордахи” розпочинається з ескізів та нарисів персонажів. На початковому етапі кожне монстря малюється у різних позах та з різними емоційними виразами, щоб визначити оптимальні риси характеру та зовнішності. Цей етап дозволяє швидко експериментувати з формою, пропорціями та композицією персонажів, не витрачаючи час на деталізовану графіку.

Після затвердження базових форм переходять до опрацювання деталей та кольорових рішень. Кожне монстря отримує унікальні кольори, які підкреслюють його характер: яскраві та теплі відтінки для веселих і енергійних монстрят, більш холодні або пастельні — для здивованих, хитрих або сонливих. Контрастні кольорові акценти допомагають виділити ключові елементи, такі як очі, роти, різки або лапки, і роблять персонажів більш впізнаваними.

Наступним етапом є опрацювання ігрових компонентів, включаючи картки, коробку, інструкцію та додаткові елементи. Всі компоненти оформлюються у єдиному стилі: кольорова палітра, шрифти та декоративні

елементи підкреслюють гумористичну та комічну атмосферу гри. Картки створюються так, щоб персонажі були максимально помітними, а фон не відволікав від основного зображення.

Після цього проводиться тестування готових ілюстрацій у контексті гри. Важливо перевірити, чи легко гравцям впізнавати монстрят, чи зрозумілі їхні емоції, а також чи гармонійно виглядають кольори та композиція карток під час партії. За потреби кольори, розташування елементів або стилізація персонажів коригуються, щоб досягти максимального естетичного та функціонального ефекту.

Таким чином, розробка візуального стилю гри “Шалені Мордахи” включає кілька послідовних етапів: від ескізів і нарисів персонажів, до кольорового опрацювання та дизайну компонентів, що забезпечує цілісність стилю та привабливість для гравців. Такий підхід дозволяє створити яскравих, виразних монстрят, які не лише підтримують ігровий процес, а й формують унікальну емоційну атмосферу гри.

2.3 Створення композицій та ескізних рішень

На цьому етапі було створено ескізи для настільної гри “**Шалені Мордахи**”. Спочатку розроблялися начерки персонажів — монстрят. Було намальовано кілька варіантів, щоб обрати найвдаліші форми, емоції та образи. Основна увага приділялася тому, щоб персонажі були простими, яскравими та легко впізнавалися.

Далі створювалися ескізи ігрових карток. Було продумано, як розмістити персонажів, текст та інші елементи, щоб гравцям було зручно користуватися грою. Важливо було зробити дизайн зрозумілим і не перевантаженим.

Також було підібрано кольори для гри. Використано яскраву палітру, щоб привернути увагу та зробити гру більш цікавою. Кожен персонаж отримав свої кольори, щоб їх було легко розрізнити.

Окремо створено ескіз упаковки гри. Основна увага була на назві гри та зображенні персонажів, щоб одразу було зрозуміло, про що гра, і щоб вона виглядала привабливо.

Також враховувалася зручність використання гри. Розмір карток, розташування елементів і читабельність зображень були продумані таким чином, щоб гравцям було комфортно користуватися всіма компонентами під час гри.

Крім того, було продумано єдність стилю всіх елементів гри. Усі ілюстрації, кольори та деталі виконані в одному напрямі, що робить гру цілісною та впізнаваною.

Таким чином, процес створення ескізів включав не лише малювання, а й вибір найкращих варіантів, їх удосконалення та адаптацію під потреби гравців. Це дозволило отримати якісний і продуманий візуальний результат.

2.4 Підбір технік і художніх засобів

На цьому етапі я підбирала техніки та художні засоби для створення настільної гри “Шалені Мордахи”. Для мене було важливо, щоб дизайн виглядав яскраво, сучасно і водночас був зрозумілим для дітей. Тому я намагалася знайти такий стиль, який би поєднував простоту та виразність.

Спочатку я визначила загальний стиль ілюстрацій. Я обрала простий, мультяшний стиль із округлими формами та чіткими контурами. Такий стиль краще сприймається дітьми, виглядає дружнім і не викликає негативних емоцій. Особливу увагу я приділяла емоціям персонажів, адже саме через міміку монстрята передають настрій і допомагають зрозуміти ігровий процес. Я пробувала різні варіанти — змінювала очі, рот, форму обличчя, щоб зробити емоції більш виразними.

Далі я працювала з кольорами. Я вирішила використовувати яскраву палітру, щоб гра виглядала живою та привабливою. При цьому я старалася не перевантажувати дизайн, тому підбирала кольори так, щоб вони добре поєднувалися між собою. Кожному персонажу я надала свій колір, щоб їх було

легше розрізняти під час гри. Також я враховувала контраст, щоб елементи не “зливалися” і залишалися добре видимими.

У роботі я використовувала цифрові інструменти, що дозволило мені акуратно пропрацювати всі деталі. Спочатку я робила ескізи, а потім переносила їх у цифровий формат і допрацьовувала. Це дало змогу експериментувати з кольорами, формами та композицією без втрати якості.

Окрему увагу я приділила шрифтам. Я обрала простий і зрозумілий шрифт, який добре читається і підходить до загального стилю гри. Важливо було, щоб текст не відволікав від зображень, а гармонійно доповнював їх.

Також я намагалася дотримуватися єдиного стилю в усіх елементах гри — персонажах, картках, упаковці. Це допомогло зробити дизайн цілісним і впізнаваним. У процесі роботи я неодноразово поверталася до попередніх варіантів, виправляла помилки, змінювала деталі та покращувала загальний вигляд.

Підбір технік і художніх засобів був важливим етапом, який допоміг сформувати зовнішній вигляд гри “Шалені Мордахи”. У результаті вдалося створити яскравий, зрозумілий і привабливий дизайн, який відповідає ідеї гри та підходить для дитячої аудиторії.

2.5 Розроблення візуального стилю, ігрових компонентів та перспектив розвитку проєкту

Під час розробки настільної гри «Шалені мордахи» важливу роль відігравав підбір кольорової палітри та шрифтових рішень. Колір є одним із головних засобів візуальної комунікації, оскільки саме він формує перше враження від продукту та впливає на емоційне сприйняття користувачем. Для гри було обрано яскраву та насичену кольорову гаму, яка відповідає дитячій аудиторії та підкреслює веселий характер персонажів.

Основу палітри складають фіолетові, рожеві, блакитні, жовті та зелені відтінки. Кожен персонаж отримав власний домінуючий колір, що дозволяє швидко розрізняти картки під час гри. Використання контрастних кольорових

поєднань допомагає акцентувати увагу на ключових елементах композиції та підсилює емоційне сприйняття ілюстрацій.

Не менш важливим елементом став вибір шрифту. Для оформлення назви гри та інформаційних елементів було обрано декоративний шрифт із м'якими округлими формами. Таке рішення підтримує загальну стилістику проєкту та створює дружню атмосферу. Для текстової інформації використовувався більш простий шрифт, що забезпечує хорошу читабельність і комфортне сприйняття тексту.

Створення настільної гри «Шалені мордахи» передбачало комплексну роботу над візуальною складовою проєкту, починаючи від пошуку художньої концепції та закінчуючи підготовкою готових макетів до друку. Основним завданням було створення цілісного продукту, який би поєднував яскравий дизайн, функціональність та позитивний емоційний вплив на цільову аудиторію.

Одним із найважливіших етапів стала розробка візуального стилю гри. Саме візуальне оформлення формує перше враження про продукт та впливає на його сприйняття користувачами. Оскільки основною аудиторією гри є діти, особлива увага приділялася створенню дружньої атмосфери та позитивного емоційного настрою. Для цього було використано мультяшну стилістику, що характеризується округлими формами, яскравими кольорами та спрощеними силуетами персонажів.

Основу художньої концепції становлять монстрията, які виступають головними героями гри. Кожен персонаж має власний характер, емоції та індивідуальні особливості зовнішності. Завдяки цьому персонажі легко запам'ятовуються та викликають інтерес у дітей. Для передачі емоцій використовувалися великі очі, виразна міміка, рухливі брови та характерні пози. Такі елементи допомагають швидко розпізнавати настрій персонажа навіть без використання текстових пояснень.

Процес створення персонажів розпочинався з виконання пошукових ескізів. На цьому етапі було створено декілька варіантів образів, які відрізнялися

формою тіла, розмірами окремих деталей та емоційними виразами. Після аналізу та порівняння ескізів були обрані найбільш вдалі рішення, які відповідали загальній концепції гри. Надалі персонажі були доопрацьовані та переведені у цифровий формат.

Під час цифрового опрацювання уточнювалися контури, пропорції та дрібні деталі. Особливу увагу було приділено тому, щоб усі персонажі виглядали гармонійно в межах єдиної стилістики. Незважаючи на індивідуальні особливості кожного монстряти, вони повинні були сприйматися як частина одного ігрового світу. Саме тому під час роботи використовувалися спільні принципи побудови форми, схожі декоративні елементи та узгоджені кольорові рішення.

Важливим елементом дизайну стала кольорова палітра. Колір є одним із найсильніших засобів візуального впливу, тому його вибір потребував особливої уваги. Для проєкту були обрані яскраві насичені кольори, які добре сприймаються дитячою аудиторією та створюють позитивний емоційний настрій. Основу палітри складають фіолетові, рожеві, жовті, блакитні та зелені відтінки.

Кожен персонаж отримав власну кольорову гаму, що дозволяє легко розрізнити картки під час гри. Крім декоративної функції, кольори виконують також інформаційну роль, допомагаючи швидше орієнтуватися в ігровому процесі. Контрастні поєднання кольорів забезпечують хорошу видимість усіх елементів та роблять персонажів більш виразними.

Не менш важливим елементом візуального стилю стала розробка айдентики гри. Для проєкту було створено логотип, який відображає загальний характер та настрій гри. Під час його створення використовувалися округлі форми та динамічне розташування елементів. Таке рішення дозволило підкреслити веселий та емоційний характер проєкту.

Крім логотипа, було розроблено систему декоративних елементів, які використовуються в оформленні карток, коробки та рекламних матеріалів. Це забезпечує єдність стилю та формує впізнаваний образ продукту. Використання

однакових графічних прийомів на різних носіях дозволяє створити цілісну систему візуальної комунікації.

Наступним етапом стала розробка ігрових компонентів. Основними елементами гри є картки, упаковка та інформаційна брошура з правилами. Під час їх створення враховувалися не лише естетичні характеристики, а й зручність використання. Розмір карток був підібраний таким чином, щоб ними було комфортно користуватися дітям. Усі ілюстрації розташовані таким чином, щоб залишатися добре помітними навіть під час активного ігрового процесу.

Особливу увагу приділено композиції карток.

2.6 Обґрунтування дизайнерських рішень проєкту

Під час створення настільної гри «Шалені мордахи» всі дизайнерські рішення приймалися з урахуванням особливостей цільової аудиторії, функціонального призначення гри та сучасних тенденцій графічного дизайну. Основною метою було створення продукту, який би поєднував естетичну привабливість, зручність використання та високий рівень візуальної комунікації. Особлива увага приділялася тому, щоб усі елементи гри були зрозумілими для дітей молодшого шкільного віку та сприяли формуванню позитивного ігрового досвіду. При розробці проєкту враховувалися принципи дитячого дизайну, відповідно до яких візуальні елементи повинні бути простими для сприйняття, викликати позитивні емоції та стимулювати інтерес до взаємодії з продуктом.

Одним із ключових рішень став вибір мультяшного стилю ілюстрацій. Такий стиль є найбільш зрозумілим і привабливим для дитячої аудиторії, оскільки нагадує образи з анімаційних фільмів, дитячих книжок та освітніх матеріалів. Використання спрощених форм, округлих контурів та яскравих кольорів дозволяє створити позитивний емоційний образ персонажів і викликати інтерес до гри. Крім того, мультяшна стилістика сприяє кращому сприйняттю емоцій та характерів персонажів. Завдяки навмисному перебільшенню окремих рис зовнішності персонажі стають більш виразними та запам'ятовуваними. Такий підхід також допомагає уникнути надмірної деталізації, яка може

перевантажувати дитяче сприйняття та відволікати від основного ігрового процесу.

Важливим аспектом стала розробка композиційних рішень. Під час створення карток основна увага приділялася центральному розташуванню персонажів. Це дозволяє швидко зосередити увагу гравця на головному об'єкті та полегшує сприйняття інформації. Допоміжні графічні елементи використовуються лише для підтримки загальної атмосфери та не відволікають від основного змісту. Композиція кожної картки була побудована за принципом візуальної ієрархії, що забезпечує логічний порядок сприйняття інформації. Усі елементи мають чітко визначені функції та займають відповідне місце у структурі макета. Завдяки цьому користувач може швидко орієнтуватися в ігровому матеріалі та зосереджуватися на виконанні ігрових завдань.

Під час розробки персонажів значна увага приділялася їхній індивідуальності та впізнаваності. Кожен персонаж отримав власний характер, набір зовнішніх особливостей та кольорове оформлення. Це дозволяє гравцям легко розрізнити персонажів між собою та формувати емоційний зв'язок із ними. Крім того, різноманітність образів сприяє підтриманню інтересу до гри та робить ігровий процес більш динамічним і захопливим.

Значну роль відіграє кольорове рішення проєкту. Яскрава палітра була обрана не лише з естетичних міркувань, а й з урахуванням психологічних особливостей дитячого сприйняття. Насичені кольори викликають позитивні емоції, сприяють підтриманню уваги та підвищують зацікавленість ігровим процесом. Використання індивідуальних кольорових рішень для кожного персонажа допомагає зробити їх більш впізнаваними. При цьому кольорова гама була підібрана таким чином, щоб усі елементи гармонійно поєднувалися між собою та формували цілісну візуальну систему. Контрастні поєднання кольорів використовуються для виділення важливих елементів і забезпечення їхньої швидкої ідентифікації під час гри.

Особлива увага приділялася створенню емоційної атмосфери проєкту. Оскільки гра орієнтована на дитячу аудиторію, важливо було сформувати відчуття

веселощів, доброзичливості та невимушеності. Для цього використовувалися м'які форми, динамічні пози персонажів, усмішки та виразна міміка. Такі елементи допомагають передати грайливий характер гри та створюють позитивне перше враження ще до початку ігрового процесу.

При розробці упаковки було враховано принципи маркетингової привабливості. Центральне місце займають назва гри та головні персонажі, які формують перше враження про продукт. Композиція побудована таким чином, щоб потенційний покупець міг швидко зрозуміти тематику гри та оцінити її візуальний стиль. Також упаковка виконує інформаційну функцію, містячи основні відомості про гру, вікові обмеження, кількість гравців та короткий опис ігрового процесу. Завдяки цьому користувач отримує необхідну інформацію ще до ознайомлення з вмістом коробки.

Окрему увагу приділено шрифтовому оформленню. Для назви гри використано декоративний шрифт із виразним характером, який підтримує загальну концепцію проєкту та підкреслює його розважальний характер. Для інформаційних текстів обрано прості та читабельні шрифти, що забезпечують комфортне сприйняття правил та іншої інформації. Під час вибору шрифтів враховувалися особливості дитячого читання, тому перевага надавалася гарній читабельності та чіткості літерних форм. Такий підхід дозволяє уникнути труднощів під час ознайомлення з правилами гри та допомагає зробити процес взаємодії з продуктом максимально комфортним.

Також важливим дизайнерським рішенням стало забезпечення єдності всіх елементів гри. Персонажі, упаковка, картки, інструкція та додаткові матеріали виконані в єдиній стилістиці, що формує цілісний образ продукту. Такий підхід сприяє підвищенню впізнаваності гри та створює завершене враження від проєкту. Єдина система графічних елементів, кольорів і шрифтів забезпечує візуальну цілісність та професійний вигляд усіх складових гри.

Крім естетичних аспектів, під час розробки проєкту враховувалися вимоги ергономіки та зручності використання. Розміри карток, розташування графічних елементів і структура інформаційних блоків були адаптовані для комфортної

взаємодії дітей із матеріалами гри. Це дозволяє мінімізувати можливі труднощі під час користування та робить ігровий процес більш доступним і зрозумілим.

Таким чином, усі дизайнерські рішення були спрямовані на створення функціонального, естетично привабливого та конкурентоспроможного продукту. Обрані художні засоби, композиційні прийоми, кольорові та шрифтові рішення дозволили реалізувати поставлену мету та створити настільну гру, яка відповідає потребам сучасної дитячої аудиторії. Комплексний підхід до розробки дизайну забезпечив формування цілісного візуального образу гри та сприяв створенню позитивного користувацького досвіду

2.7 Освітній та розвивальний потенціал гри

Настільна гра «Шалені мордахи» є не лише засобом дозвілля та розваги, але й ефективним інструментом розвитку особистості дитини. У сучасному освітньому середовищі все більшої популярності набувають ігрові методи навчання, які поєднують пізнавальну діяльність із захопливим процесом гри. Саме тому розроблена гра має значний освітній і виховний потенціал, що дозволяє використовувати її як у сімейному колі, так і в освітніх закладах під час занять із дітьми різного віку.

Одним із головних напрямів розвитку, який забезпечує гра, є формування емоційного інтелекту. Емоційний інтелект являє собою здатність людини усвідомлювати власні емоції, розуміти емоції інших людей, контролювати свої почуття та будувати ефективну комунікацію. У процесі гри учасники стикаються з різними емоційними станами, зображеними на картках, і вчаться правильно їх розпізнавати. Це допомагає дітям краще орієнтуватися у власних переживаннях та розвиває здатність до емпатії.

Виконуючи завдання гри, гравці повинні уважно спостерігати за мімікою інших учасників та співвідносити її із запропонованими емоціями. Завдяки цьому діти поступово засвоюють особливості невербального спілкування, вчаться помічати дрібні зміни в міміці та жестах співрозмовника. Подібні навички є важливими для успішної соціалізації, оскільки значна частина

інформації в міжособистісному спілкуванні передається саме невербальними засобами.

Крім того, гра сприяє розвитку здатності виражати власні почуття. Багатьом дітям буває складно описати свій емоційний стан словами, тому використання міміки та жестів допомагає їм краще усвідомлювати й демонструвати власні переживання. Регулярна практика такого вираження емоцій позитивно впливає на емоційну грамотність та допомагає формувати здорові способи комунікації.

Важливим аспектом гри є розвиток комунікативних навичок. Під час ігрового процесу учасники взаємодіють між собою, ставлять запитання, висловлюють припущення, пояснюють свої думки та обговорюють результати. Така діяльність сприяє формуванню навичок конструктивного спілкування та вміння слухати інших. Діти навчаються висловлювати власну позицію, аргументувати свої рішення та поважати думку інших учасників гри.

Особливого значення набуває розвиток соціальних компетентностей. Гра навчає дотримуватися встановлених правил, чекати своєї черги, контролювати емоції під час перемог і поразок. У процесі взаємодії з іншими учасниками формується відповідальність за власні дії та розуміння важливості співпраці. Такі навички є необхідними не лише під час гри, а й у повсякденному житті, навчанні та майбутній професійній діяльності.

Настільна гра «Шалені мордахи» також сприяє розвитку когнітивних процесів. Під час гри активно залучаються увага, пам'ять, мислення та уява. Для успішного проходження ігрової партії учасникам необхідно запам'ятовувати особливості карток, аналізувати поведінку суперників і приймати рішення на основі отриманої інформації. Це стимулює розвиток короткочасної та довготривалої пам'яті, а також тренує концентрацію уваги.

Не менш важливим є розвиток логічного мислення. Учасники повинні аналізувати ситуацію, порівнювати різні варіанти дій та обирати найбільш ефективну стратегію. Вони вчаться встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки та прогнозувати можливі результати своїх дій. Такі навички є

важливою складовою інтелектуального розвитку дитини та позитивно впливають на навчальну діяльність.

У процесі гри активно працює й творче мислення. Гравцям необхідно не лише відтворювати вже знайомі емоції, а й шукати нові способи їх демонстрації. Це стимулює фантазію, креативність та здатність до самовираження. Дитина вчиться використовувати різні засоби невербальної комунікації для передачі певного настрою або почуття, що сприяє розвитку творчого потенціалу.

Гра також позитивно впливає на розвиток спостережливості. Учасники повинні уважно стежити за поведінкою інших гравців, помічати особливості їхньої міміки та жестів. Це розвиває здатність концентруватися на деталях і швидко обробляти отриману інформацію.

ВИСНОВКИ

У ході виконання роботи було досліджено настільні ігри, їх розвиток, значення та вплив на комунікацію і соціалізацію гравців. Я дійшла висновку, що настільні ігри є не лише розвагою, а й ефективним засобом розвитку важливих навичок, зокрема спілкування, співпраці та емоційного інтелекту, особливо у дітей.

У теоретичній частині було розглянуто історію виникнення настільних ігор, їх класифікацію, а також культурний і соціальний вплив. Було визначено, що ігри допомагають формувати соціальні навички, сприяють живому спілкуванню та є важливими в умовах сучасного цифрового середовища.

У практичній частині я розробила концепцію настільної гри “Шалені Мордахи”. Було продумано ідею гри, її механіку, цільову аудиторію та основні елементи. Особливу увагу я приділила створенню персонажів — монстрят, які передають різні емоції та роблять гру більш цікавою і зрозумілою.

Також було створено ескізи, визначено композицію ігрових елементів, підібрано кольори, шрифти та загальний стиль гри. У процесі роботи я зрозуміла, що важливо поєднувати простоту, яскравість і зручність, щоб гра була привабливою та легкою у використанні.

У результаті дослідження було встановлено, що гра “Шалені Мордахи” може позитивно впливати на розвиток комунікації, соціальних навичок і емоційного інтелекту. Вона сприяє взаємодії між гравцями, допомагає краще розуміти емоції та вчить працювати разом.

Поставлену мету досягнуто, а завдання виконано. Розроблена гра має практичне значення і може використовуватися як у сфері дозвілля, так і в освітньому середовищі для розвитку дітей.

ДЖЕРЕЛА

1. Огляд графічних редакторів. URL: <http://surl.li/cdbmx>. (дата звернення: 27.05.2022).
2. Ігромаг. Як з'явилась перша настільна гра? URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/jak-ziavilas-persha-nastilnagra.html?srsId=AfmBOoqWvST3KfNiSf2vfE9gvNsn0LQS3hV1vdq4QG3M0o1cH9GjvsRP>.
3. Lord of Boards. Історія настільних ігор. URL: <https://lordofboards.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr/>.
4. Історія виникнення ігор URL:
5. BOOLAT Класифікація ігрових жанрів <https://boolatplay.com/uk/article/%D1%81lassification-of-game-genres>
6. Memogames Культура настільних ігор URL: <https://memogames.com.ua/kultura-nastilnykh-ihor-shcho-zblyzhuiut/?srsId=afmbooproawrlgowdr4onggaey6liy97lo-bqcdgpsrezzrdphtcygkm>
7. Дерево казок. Настільні ігри: Необхідність у сучасному світі URL: https://derevo-kazok.org/nastilni-igri-neobhidnist-u-suchasnomu-sviti.html#google_vignette
8. Гавіал: Психологія гри: як настільні ігри розвивають інтелект, мислення і навички URL: _
9. ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ВІКУ АУДИТОРІЇ НА ДИЗАЙН НАСТІЛЬНИХ ДРУКОВАНИХ ІГОР Бокарева Ю. С. Шипова М.К. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/a6c77558-36d3-479e-af2b-309fe5352e69/content>
10. ZENODO: ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ТА КОНСТРУЮВАННЯ МЕХАНІКИ СУЧАСНОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ URL: <https://zenodo.org/records/7488930>

11. СУСПІЛЬНЕ КУЛЬТУРА: Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція URL: <https://suspilne.media/culture/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/>

12. STRATEG: Шалені мордахи українською мовою URL:

13. Бокарева Ю. С., Ісаєнко Т. Ю. (2020). Застосування сучасних технологій при розробці карткових настільних ігор. URL: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/1b22b401-5800-4857-8870-53393a843ece>

14. QinPrinting. (2024). How to design a card game people want to play. URL: https://www.qinprinting.com/blog/how-to-design-a-card-game/?srsltid=AfmBOopxZMZEmYA_hCrYcq7K6jgB8S_nEZzgxMNtj_iA2MZzblbzzs Zy

15. А. Гаманець. “Друкарство молоде”. (2020). Особливості оформлення сучасних настільних ігор. URL: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/74b11956-b956-47dc-9eeda333360eb006>

16. Гріффітс, М. (1999). "Насильницькі відеоігри та агресія: огляд літератури

17. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку / авт.-упор. А. П. Бурова. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 256 с.

18. С. Максимец. Шпигуй, Бешкетуй, завойовуй: як роблять настільні ігри в Україні. URL: <https://projects.weekend.today/nastolki>. (дата звернення: 14.01.2024)

19. Тира М.А. Порівняльний аналіз онлайн-платформ для діджиталізації настільних ігор. Харків, 2023. С. 338—344. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/17af6087-67b2-4da9-b168-f44cc3bbe2c7/content>

20. Янківська О. П. Дидактичні ігри в дитячому садку : навчально-методичний посібник. Київ, 1985. 143 с.
21. Граємось розвиваємось: настільні ігри від давнини до сучасності: інформаційний путівник для читачів-учнів 5-9 кл. / уклад. М.О. Божко, ред. Л.І. Кравець. — Київ, 2019. 48 с.: іл.
22. Тарасенко А. А. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей / А. А. Тарасенко, С. Р. Макоїд // Молодий вчений. — 2018. — № 11 (63). — С. 266—271.
23. Вовк О.В., Черемський Р.А. Рекомендації щодо створення інфографіки для сучасного навчального видання // Педагогічні аспекти підготовки викладачів з візуального мистецтва та дизайну: сучасність і перспективи. 2017. С. 148-150.
24. Шипова М.К., Вовк О.В. Психоемоційний вплив кольору // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2020. Т. 2. С. 11-13.
25. Чому так важливо грати в настільні ігри всією сім'єю. nastolka.com.ua. URL: <https://nastolka.com.ua/uk/news/nastolnye-igry-dlyaotdyha-vsei-semei>
26. Найвпливовіші настільні ігри. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/influential-board-games.html>.
27. Art is for everyone. URL:
28. Beginner's Guide to Fantasy Drawing. United Kingdom: 3dtotal Publishing. 2020. P. 7-83.
29. Визначення «Ескіз». Wikipedia. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D1%81%D0%BA%D1%96%D0%B7_\(%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D1%81%D0%BA%D1%96%D0%B7_(%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81))
30. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проектна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.
31. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проекту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.

32. Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. АРТ-платФОРМА. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \

33. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). Теорія та практика дизайну. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31

34. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. Український мистецтвознавчий дискурс. 2026. № 3.

35. Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. Актуальні питання гуманітарних наук. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15

36. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. АРТ-простір : науковий журнал. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2024. Вип. 1(4). С.228-231.

37. Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2024. 120 с.

38. Задніпряний Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. АРТ-ПРОСТІР, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.

39. Задніпряний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.

40. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.

41. Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.

42. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.

43. Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.

44. Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., & Штрамило, О. В. (2026). Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 134–147.

45. Карпов, В. В., Марченко, А. А., & Мельник, М. Т. (2026). Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 173–179.

46. Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69.

47. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98.

48. Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.

49. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., & Безпала, М. А. (2026). Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 261–276.

50. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.

51. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. (2026). Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 434–446.

52. Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562.

53. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.

54. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККіМ, 2018.

55. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.

ДОДАТКИ
Додаток А
Приклади дизайну карткових ігор



Рис.А.1. Настільна карткова гра “Шалені мордахи” видавництва “Strateg”



Рис. А.2. Настільна карткова гра “Мемчики та котики” видавництва “Strateg”



Рис.А.3. Настільна карткова гра “Гавчики” видавництва “Igomag”

Додаток Б

Пошукові ескізи

Ескізи основних елементів



Рис. Б.1. Ескізні рішення персонажів для карток

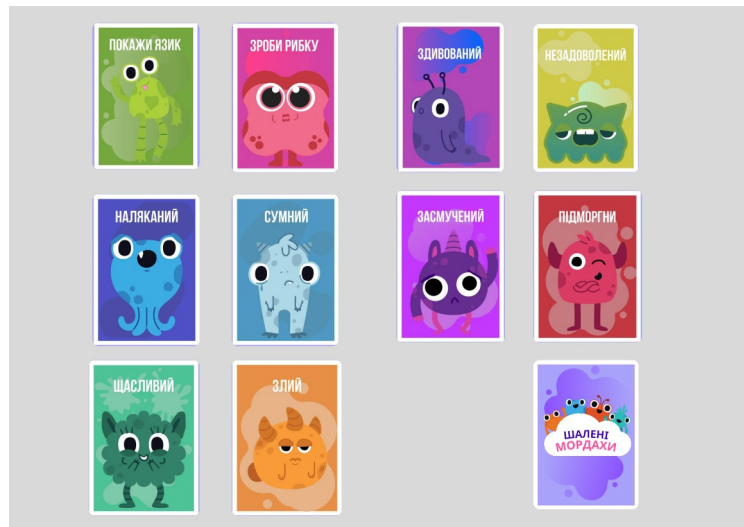


Рис. Б.2. Ескізні рішення карток



Рис Б.3 Макет коробки

ДОДАТОК В
Завершені ескізи



Рис В.1 Мокап коробки



Рис. В.2 Мішечок для карток



Рис. В.3 Зворотня сторона карток (сорочка)



Рис. В.4 Брошура – зворотня сторона



Рис. В.5 Брошура –внутрішня сторона



Рис. В.6 Кольорова палітра

Poppins
BEBAS NEUE CYRILLIC
 Arimo

Рис.В.7 Шрифтове рішення

РЕДИЗАЙН КАРТКОВОЇ ГРИ “ШАЛЕНІ МОРДАХИ”

Концепція гри

«Шалені Мордахи» — це весела карткова гра на уважність, швидкість реакції та гарний настрій, у якій гравці знаходять кумедних персонажів і виконують цікаві завдання.

логотип



брошура (короткі правила гри)



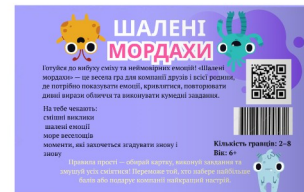
картки мордах (10 шт.)



склад гри

- 40 карток (10 монстрят кожні по 4 картки)
- брошура (міні інструкція)
- книжечка інструкція
- коробка
- мішечок для карток

зворотня сторона карток (сорочка)



Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
 Факультет образотворчого мистецтва і дизайну
 Кафедра дизайну
 Освітній рівень перший (бакалаврський)
 Дипломний проєкт: **Колосова Т. А.**
Розробка редизайну гри “Шалені мордахи”
 Керівник: Балабуха Н. М.

Рис.В.8 Планшет №1

РЕДИЗАЙН КАРТКОВОЇ ГРИ “ШАЛЕНІ МОРДАХИ”



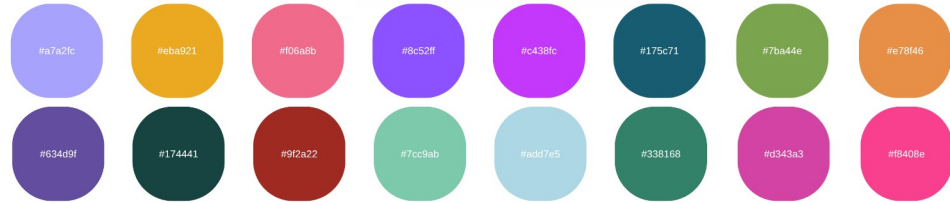
коробка для карток



мішечок для карток



кольорова палітра



монстры персонажі



правила гри



Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
 Факультет образотворчого мистецтва і дизайну
 Кафедра дизайну
 Освітній рівень перший (бакалаврський)
 Дипломний проєкт: **Колосова Т. А.**
Розробка редизайну гри “Шалені мордахи”
 Керівник: Балабуха Н. М.

шрифти

Poppins

Аа Бб Вв Гг Гг Дд Ее Єе Жж Зз Ии Іі Її Йй Кк Лл Мм Нн
 Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ Ъь Юю Яя
 0123456789

BEBAS NEUE CYRILLIC

АА ББ ВВ ГГ ГГ ДД ЕЕ ЄЄ ЖЖ ЗЗ ИИ ІІ ЇЇ КК ЛЛ ММ НН ОО ПП РР СС ТТ УУ ФФ
 ХХ ЦЦ ЧЧ ШШ ЩЩ ЪЬ ЮЮ ЯЯ
 0123456789

Arimo

Аа Бб Вв Гг Гг Дд Ее Єе Жж Зз Ии Іі Її Йй Кк Лл Мм Нн Оо Пп
 Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ Ъь Юю Яя
 0123456789

Рис.В.8 Планшет №2