МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЇ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Бодяк Юлія Олегівна

# ДИЗАЙН МОБІЛЬНОЇ ГРИ “MONDO”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ Ю. О. Бодяк

Керівник: Чєн Наталія Володимирівна,
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

**ЗМІСТ**

ВСТУП ..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 6
1.1. Мобільний додаток “Duolingo” ..... 6
1.2. Відеогра “Lingotopia” ..... 7
1.3. Відеогра “Newcomer” ..... 8
1.4. Мобільний додаток “Mondly” ..... 10
1.5. Мобільний додаток “Babbel” ..... 11
1.6. Мобільна гра “Subway Surfers” ..... 12
1.7. Відеогра “Disney Villians Cursed Café” ..... 12
1.8. Відеогра “Old Man`s journey” ..... 14
1.9. Мобільна гра “Fluency Runner” ..... 14
1.10. Мобільний додаток “Falou” ..... 15
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ ..... 18
2.1. Концепція роботи та структура мобільної гри “Mondo”. ..... 18
2.2. Стилістична концепція мобільної гри “Mondo”. ..... 19
2.3. Технічні характеристики та особливості. ..... 20
2.4. Звукове рішення. ..... 21
ВИСНОВКИ ..... 22
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ..... 24
ДОДАТОК 1 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 26
ДОДАТОК 2 СКЛАД ПРОЄКТУ ..... 32
ДОДАТОК 3 АНАЛІЗ АКТУАЛЬНОСТІ ..... 37

# ВСТУП

Відеоігри, які колись вважалися суто цифровим розважальним продуктом, сьогодні постають як складний культурний феномен, що поєднує дизайн, технології та комунікацію. Відеогра — це цілий цифровий світ, у якому гравець не лише розважається, але й діє, приймає рішення, розв'язує проблеми та розвиває різні навички. На відміну від традиційних форм медіа, тут поєднуються візуальна естетика та захопливий сюжет, що дозволяє повноцінно зануритися в процес.

У сучасному світі ігри слугують засобом навчання, що відповідає поняттю гейміфікації. Гейміфікація або ігрофікація — це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. Гра — це система, у якій учасники беруть участь у вирішенні вигаданого конфлікту за чітко встановленими правилами, що зазвичай мають конкретний, вимірюваний результат. У гейміфікації люди зосереджені не на самій грі, а на досягненні реальної мети — гра тут стає інструментом, а не самоціллю. Методи гейміфікації прагнуть залучити природні людські потреби: конкуренцію, досягнення, статус, самовираження, навіть альтруїзм або бажання розв'язувати задачі. В основі — завжди є система заохочення. Гравець отримує щось за виконане завдання: бали, значки, перехід на новий рівень, індикатор прогресу або навіть віртуальну валюту. Такий підхід ефективний для взаємодії з сучасними молодими людьми, які звикли до відеоігор та соціальних мереж. Гейміфікація вже давно довела свою ефективність у маркетингу та управлінні персоналом, проте найбільшу користь вона приносить у сфері освіти.

Наразі темпи життя зростають, і в умовах постійної зайнятості особливої популярності набувають саме мобільні ігри. На відміну від комп'ютерних, вони завжди під рукою, не потребують спеціального обладнання і доступні у будь-яку вільну хвилину. Їх можна запускати під час

поїздки в транспорті, в черзі або просто у перервах між справами. Достатньо дістати телефон, зробити кілька кліків — і гравець вже занурюється у віртуальний світ. Саме ця легкість доступу, мобільність і можливість коротких ігрових сесій роблять мобільні ігри привабливими для широкої аудиторії.

Особливо ефективно цей формат проявляє себе у вивченні мов, адже мова потребує регулярності, повторення і поступового закріплення. Короткі, але часті сесії дозволяють не перевантажувати учня, водночас підтримуючи постійний контакт із мовним матеріалом. Мобільна гра перетворює процес вивчення на звичку, що легко вбудовується у повсякденне життя — і саме це є запорукою стабільного прогресу.

Проєкт Mondo (з італійської - світ ) – це мобільна гра-симуляція подорожі в Рим, яка допоможе вивчити найважливішу лексику італійської мови для туристичних поїздок. Гравець, окрім вивчення мови, стикається з різноманітними ситуаціями з життя: доїхати до готелю, розібратися з проблемою пересування громадським транспортом, дістатись до видатних пам’яток, зробити замовлення в закладі тощо. Освоюючи мову через практичні ситуації, гравець зможе доторкнутися до життя міста, культури, традицій та підготується до реальної подорожі.

**Актуальність:** В останні роки подорожі до країн Європи стали простішими та доступнішими для українців, тому дедалі кількість людей, що відкриває для себе нові міста й культури, зростає. Нами було проведено опитування, де 61,5% респондентів зізналися, що під час подорожей мали труднощі через незнання мови, а 78,8% хотіли б вивчити базові слова та фрази перед поїздкою до нової країни (іл. 3.2). Ці дані демонструють реальну потребу в доступних і дієвих інструментах мовного навчання. Більше того, 80,8% опитаних погодилися з твердженням, що мова є невід’ємною частиною культури, і без її знання неможливо повною мірою відчути атмосферу та зрозуміти особливості іншої країни (іл. 3.2).

Водночас повномасштабне вторгнення росії в Україну змусило мільйони українців залишити батьківщину, часто не знаючи де вони зрештою опиняться. Це підтвердили результати нашого опитування: 55,8% респондентів відповіли, що їм або їхнім близьким довелося стати вимушеними переселенцями за кордоном, не володіючи мовою країни перебування (іл. 3.3). В цій ситуації мовний бар'єр став однією з найбільших проблем для українців, що суттєво вплинуло на інтеграцію в нове, незнайоме суспільство. Саме ця проблема ускладнює забезпечення базових потреб (спілкування, отримання медичних послуг, вирішення адміністративних питань) та погіршує психологічний стан мігрантів.

На цьому тлі гра “Mondo” набуває актуальності, оскільки буде корисною і для туристів, і для тих, хто вимушено вирушає за кордон. Пропонуючи базові мовні навички й ключову лексику, гра надає можливість відчувати себе більш впевнено та краще орієнтуватися в містах Італії, зокрема у Римі.

**Новизна:** “Mondo” пропонує інтерактивний підхід до вивчення мови, де класичні тестові завдання не є основною частиною, але становлять необхідний мінімум. Головними ж в грі стають імітації реальних туристичних ситуацій, завдяки чому гравці відразу застосовують здобуті знання на практиці. До того ж стильна візуалізація занурює в обставини, що робить навчання цікавішим та ефективнішим.

# РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналогами нашого проєкту є, передусім, відеоігри, а також освітні комп'ютерні ігри та мобільні додатки для вивчення мов. Аналіз було проведено з урахуванням відповідності кожного прикладу до нашого проєкту. У процесі розгляду було виокремлено як сильні, так і слабкі сторони, що дозволяє врахувати чужий досвід та використати його для створення якісного й сучасного продукту.

## 1.1. Мобільний додаток "Duolingo"

"Duolingo" [8] (іл. 1.1) — це один з найпопулярніших мобільних застосунків для вивчення понад 40 мов в ігровій формі. Він був випущений в бета-версії в 2011 році. "Duolingo" вдало застосовує принципи гейміфікації в навчанні. Користувачі виконують різноманітні завдання на переклад, аудіювання, вимову та граматику, тим самим заробляють бали, досягають нових рівнів. Застосунок спонукає гравців вчити мову щодня, підтримуючи "вогонь" серій занять (streak).

"Duolingo" має стильний, привабливий і зрозумілий інтерфейс в стилі векторної ілюстрації. Все витримано в єдиному стилі, в якості демонстрації слів і фраз використовуються власні ілюстрації. Перевагою також є те, що навчальні матеріали подаються через яскравих персонажів, що відгукуються як у дітей, так і у дорослих. Кожен персонаж унікален і має свій характер, це все дає змогу розробникам додати до навчання елемент гумору, що виділяє застосунок серед інших і емоційно більше прив'язує користувача. Проте, проаналізувавши додаток "Duolingo", ми визначили й певні недоліки. Наприклад, слова які вивчаються, можуть не відповідати потребам рівню володіння мови; фрази які пропонуються для перекладу, не завжди прив'язані до реальних життєвих ситуацій, а сам процес іноді зводиться до механічного виконання вправ без глибшого розуміння матеріалу. Правила

граматики, не пояснюються під час проходження рівнів, тому відслідковувати закономірність в мові учню доводиться самостійно. В підсумку, після довгого періоду навчання учень стикається з неможливістю застосувати знання на практиці.

“Duolingo” для нашого проєкту є непрямим аналогом. Незважаючи на те, що напрям навчання мови у форматі гри збігається, акценти в реалізації дещо інші. “Duolingo” показує гарний приклад у розумінні важливості мотивації, регулярності та емоційного включення користувача. А також висвітлює проблему важливості уникання відірваності контенту від реального життя.

### 1.2. Відеогра “Lingotopia”

“Lingotopia” [11] (іл. 1.2) — це інді-відеогра, створена розробником Lingo Ludo у 2018 році. Вона була випущена як експериментальне поєднання дослідження світу та мовного навчання з елементами пригодницької гри. Виконана в найпростішій 3D графіці.

У центрі сюжету — персонаж, який потрапляє до міста на острові, мова мешканців якого йому незнайома. Завдання гравця — розмовляти з NPC та досліджувати місцевіть, вивчаючи мову, поступово розуміючи написи, що постійно виникають над іншими персонажами. Це є ключем до розгадки, як вибратися з острову. Слова, які гравець вивчає, можна зберігати, тренувати та застосовувати у розмовах. Мета гри — не дати повноцінний мовний курс, а радше створити атмосферу занурення у незнайоме мовне середовище, де навчання відбувається інтуїтивно і йде паралельно досягненню ігрової мети.

Серед переваг “Lingotopia”, безперечно, є її унікальна ідея: це одна з небагатьох мовних ігор, де мовний бар’єр відчувається з перших хвилин, і гравець буквально «живе» досвідом того, хто не розуміє мови. Крім того, гра занурює гравця в мовне середовище, де рідна мова майже не використовується — вона з’являється лише епізодично, щоб переконатися,

що іноземне слово було правильно зрозуміле. Діалоги з NPC озвучуються, що дає змогу почути правильну вимову. Проте варто зазначити, що персонажі розмовляють дещо тихо і невиразно, що звісно може відповідати вимові носіїв, але є шкідливим для розуміння слів і постави правильної вимови у гравця. Також, серед недоліків є графіка. Гра проходить в мінімально пропрацьованому 3D середовищі, а персонажі виглядають грубо та неприємно. Ми вважаємо недоліком, що темп гри досить повільний, що робить процес затянутим і нудним.

Таким чином, “Lingotopia” представляє інтерес передусім завдяки своїй концепції занурення в мовне середовище. Гравець опиняється у ситуації повної мовної ізольованості, що створює природну мотивацію до вивчення лексики й інтеракції з персонажами. Такий підхід показує, що навчання мови може бути інтегроване в ігрову мету. Однак технічна реалізація залишає бажати кращого: графіка виглядає застарілою, персонажі невиразні, а повільний темп знижує динаміку і може втомлювати гравця.

### 1.3. Відеогра “Newcomer”

“Newcomer” [13] (іл. 1.3) — це інді-відеогра, створена американським незалежним розробником Джейсоном Каппесом (Jason Kappes). Гра вийшла в бета-версії в 2023 році. За сюжетом, гравець опиняється в ролі новоприбулого до вигаданого світу, де для прогресу необхідно вивчати одну з дев'яти доступних мов. Це рольова гра, яка імітує досвід повного занурення в мовне середовище, подібно до навчання за кордоном. У грі передбачено два режими — для початківців і для користувачів із середнім рівнем. Гравець взаємодіє з персонажами і оточуючим світом, виконує завдання та поступово покращує володіння обраною мовою.

“Newcomer” це повноцінна гра з якісною графікою в стилі піксель-арт. Сюжет і мета гри дозволяють гравцю вивчати мову не окремо від гри, а прямо в її межах. Мовні діалоги і фрази інтегровані в саму структуру квестів,

і саме правильне мовне реагування дозволяє просунутися далі. Гравець не просто заучує слова, а застосовує їх у ситуаціях, наближених до реального життя: познайомитись, купити щось, підтримати розмову тощо. Завдяки цьому є відчуття справжнього перебування в новому середовищі, де потрібно володіти мовою. Темп гри досить виважений: вона не спонукає до швидкої дії, натомість зосереджує увагу на уважному читанні, повторенні фраз і виборі правильної відповіді.

Попри те, що проєкт ще перебуває в стадії розвитку, його задум викликає інтерес. Гра концентрується саме на мовному аспекті, і структура діалогів розроблена так, аби гравець зустрічав і опрацьовував тисячі речень у межах ігрового процесу. “Newcomer” — це поєднання навчання й гри в рівних пропорціях.

Втім, проаналізувавши гру детальніше, можна побачити недоліки з освітньої точки зору. Гра не пропонує чіткого поступового ускладнення матеріалу й не забезпечує систематичного повторення, що важливо для засвоєння лексики. Часто навчання зводиться до вибору правильної репліки з довгого списку, де гравець скоріше орієнтується не на знання, а на здогад або візуальну підказку. Через це є ризик, що фрази запам’ятовуються поверхнево, без глибшого розуміння. Певна однотипність завдань та повільний темп можуть швидко знижувати інтерес до гри. Також, хоча фрази і озвучуються, голос звучить як у робота, що може погано підготувати гравця до темпів і інтонацій реального носія мови.

“Newcomer” демонструє цікавий підхід до поєднання навчання й геймінгу через сюжетне занурення та використання мови як ключового інструменту взаємодії. Це гарний приклад створення умов, у яких мова використовується в ігровому контексті, наближеному до реального життя. Для нашої гри “Newcomer” став цікавим тим, як геймплей може бути інтегрований у мовне середовище.

### 1.4. Мобільний додаток “Mondly”

“Mondly” [12] (іл. 1.4) — це мобільний додаток, що пропонує вивчення понад 40 мов за допомогою коротких вправ, інтерактивних діалогів, візуального супроводу та навіть елементів доповненої реальності. Він був створений в 2014 році. “Mondly” розрахован на щоденне використання, що заохочується підтриманням серії занять (streak).

Застосунок поділяє заняття за темами: базовий словник, країни, родина, покупки, знайомства тощо, що в безкоштовній версії відкриваються послідовно, ускладнюючи завдання. Серед тем є не тільки стандартні і звичні, але і актуальні й близькі до нашого проєкту: подорожі, в аеропорту, екскурсія до міста, ресторан, транспорт, в готелі тощо. У кожній темі “Mondly” пропонує кілька рівнів, які охоплюють актуальну лексику та необхідні граматичні структури. Завершальним етапом є розмовна практика — побудова реалістичного діалогу на задану тему. Під час виконання вправи користувач повторює репліки за кожним із персонажів, а застосунок, за допомогою технології розпізнавання мовлення, перевіряє правильність вимови та дає можливість прослухати власну репліку. Такий алгоритм добре сприяє закріпленню вивченого матеріалу і створює відчуття живої мовної практики.

Водночас гра має і свої слабкі сторони. Під час демонстрації об'єктів вивчення використовуються фотографії, що дійсно допомагає краще зрозуміти значення слів, але візуальне оформлення виглядає дещо застарілим і стилістично недопрацьованим. Загалом інтерфейс здається темним і важким для сприйняття, що може втомлювати користувача під час тривалого навчання.

Застосунок демонструє вдалу реалізацію тематичного навчання, інтерактивних діалогів та використання технології розпізнавання мовлення для закріплення матеріалу. Теми, пов’язані з подорожами та реальними життєвими ситуаціями, роблять його близьким за змістом до концепції нашої

гри. Водночас деякі недоліки, такі як перевантажений темний інтерфейс і застаріле візуальне оформлення, підкреслюють важливість створення легкого, привабливого середовища для навчання.

### 1.5. Мобільний додаток “Babbel”

“Babbel” [6] (іл. 1.5) — це німецька платформа та мобільний додаток для вивчення мов, засновані у 2008 році. Вона пропонує навчання 14 мовам і є однією з найпопулярніших платформ для вивчення іноземних мов. Навчання проходить в тестовій формі: вибрати правильну відповідь, зіставити слова, розставити слоги або літери слова в правильному порядку. Додаток розділяє навчальний курс на короткі модулі, кожен з яких присвячений конкретній фразі. Уроки призначені для щоденного проходження, що також заохочується підтриманням серій занять (streak).

В “Babbel” є чітке пояснення граматичних правил, на відміну від багатьох інших гейміфікованих додатків, де граматика часто ігнорується або подається побіжно. Це є перевагою, бо мова перестає сприйматись учнем як хаос, а структурується, стає зрозумілішою і краще засвоюється. Також, впродовж навчання, з’являються повідомлення, ніби від викладача, які підтримують, пояснюють і навіть проводять аналогії з рідною мовою учня та висвітлюють культурні особливості. Проте з іншого боку, недоліком те, що подача матеріалу в “Babbel” виглядає скоріше як онлайн-курс із вправами, а не як гра. Методи гейміфікації тут застосовані мінімально. Інтерфейс мінімалістичний і функціональний, але без особливого візуального захоплення чи сюжетної складової. Для демонстрації фраз і слів використовуються фотографії. Атмосфера радше академічна, що може бути психологічною перепоною для щоденного навчання. Незважаючи на професійний підхід і всі переваги, відсутність емоційної залученості, зменшує кількість користувачів, які будуть сумлінно проходити навчання щоденно довгий період часу.

“Babbel” з одного боку демонструє чітку структуру навчального курсу, грамотне пояснення граматичних правил і спробу створити підтримувальне середовище для користувача. З іншого — відчутно бракує ігрових елементів та емоційного залучення. Подання матеріалу та загальна академічна атмосфера можуть знижувати мотивацію до щоденного навчання. Для нашого проєкту це стало прикладом того, що навіть за наявності якісного контенту без належного занурення та візуального стимулу, складно підтримувати інтерес користувача на тривалий час.

### 1.6. Мобільна гра “Subway Surfers”

“Subway Surfers” [15] (іл. 1.6) — це популярна мобільна аркада в жанрі endless runner, де персонаж постійно рухається вперед, долаючи перешкоди. Була випущена в 2012 році.

Гра привертає увагу яскравим візуальним стилем і побудовою середовища: локації у “Subway Surfers” завжди мають симуляцію увігнутої лінзи. Навіть у двовимірному сприйнятті, дороги і лінії в грі мають легкі вигини, плавні зміни напрямку, завдяки чому простір виглядає більш живим і динамічним. Саме ідея використання вигнутих ліній надихнула нас на створення подібного ефекту в 2D фонах нашої гри . Це додає глибини та відчуття об’єму навіть у статичній картинці й робить сцени цікавішими для ока.

Таким чином, “Subway Surfers” є для нашого проєкту візуальним натхненням. Стилістичні рішення цієї гри стали прикладом того, як за допомогою вигину ліній можна пожвавити простір і створити середовище, в яке гравець зможе зануритися.

### 1.7. Відеогра “Disney Villians Cursed Café”

“Disney Villains Cursed Café” [7] (іл. 1.7) — це відеогра у жанрі візуальної новели для ігрових консолей і ПК, розроблена студією Bloom

Digital Media у співпраці з Disney Games. Гра вийшла в березні 2025 року. У ній гравець бере на себе роль бариста, який готує магічні напої для відомих лиходіїв Disney, таких як Урсула, Джафар, Малефісента тощо.

Для нашого проєкту ця гра цікава передусім своїми візуальними рішеннями. “Disney Villains Cursed Café” виконана у стилі 2D мальованої графіки з елементами казуальної естетики та характерною стилізацією, притаманною бренду Disney. Кожен елемент візуального оформлення ретельно опрацьований, естетично привабливий та органічно вписаний у загальну стилістику гри, що формує цілісну атмосферу з готичними мотивами та навіює асоціації зі стилем класичних мультфільмів Disney. Декорації та об’єкти мають стильний вигляд завдяки виразним формам, добре пророблениим об’ємам та характерній пластичності.

Окремої уваги заслуговує візуальне рішення персонажів. На відміну від фонів та об'єктів середовища, персонажі повинні бути придатними до анімації, що вимагає спрощеного дизайну та обмеженої деталізації, водночас залишаючись виразними, характерними та гармонійно вписаними у загальну стилістику гри. Це створює певну складність у процесі розробки, однак у “Disney Villains Cursed Café” це завдання виконано професійно: персонажі витримані у плоскому стилі, але при цьому зберігають упізнаваність, індивідуальність і емоційність.

“Disney Villains Cursed Café” привертає увагу насамперед своїм візуальним стилем — саме це робить її цікавою для нашого дипломного проєкту. Гра демонструє, як можна створити атмосферне середовище завдяки гармонійному поєднанню стилізованих персонажів і мальованого середовища. Це гарний приклад того, як спрощений, але виразний дизайн може бути водночас естетичним і зручним для анімації, що є близьким до того, що ми прагнемо реалізувати у нашій грі.

### 1.8. Відеогра “Old Man`s journey”

“Old Man’s Journey” [14] (іл. 1.8) — це пригодницька відеогра, створена та видана у 2017 році австрійською студією Broken Rules. У центрі сюжету — подорож літнього чоловіка, під час якої гравець поступово дізнається про його минуле. Гра дуже атмосферна з виразним авторським стилем. Саме її художнє оформлення стало для нас джерелом натхнення під час роботи над візуальною складовою власного проєкту.

Усі сцени промальовані вручну і це творить теплу атмосферу в грі. Завдяки поєднанню живописності і книжкової ілюстрації кожна локація виглядає як окрема «картина з душею». Особливо вражає робота з освітленням: художникам вдалося передати м’яке, природне світло, зміну часу доби й атмосферу місця. Деякі сцени справді виглядають живо через те, як тонко передано світло, тіні й колірну палітру.

“Old Man’s Journey” є художнім орієнтиром для візуального рішення нашого проєкту. Атмосфера, та візуальний характер гри є ключовим елементом особливо в пригодницьких іграх, викликаючи у гравця емоційний відгук.

### 1.9. Мобільна гра “Fluency Runner”

“Fluency Runner” [10] (іл. 1.9) — це мобільна гра для вивчення мов, розроблена британською студією Play Morgan Studios Ltd і випущена в 2022 році. В грі головний персонаж біжить по коридорах школи, ухиляючись від перешкод і збираючи бали. Підбігаючи до певної «точки», гравець має обрати переклад заданого слова, тим самим визначаючи напрямок руху. Правильна відповідь розвертає героя в наступний коридор, продовжуючи гру, тоді як неправильна — супроводжується зустріччю зі злою вчителькою. Гра підтримує п'ять мов: англійську, французьку, іспанську, німецьку та спрощену китайську.

“Fluency Runner” є ще одним способом гейміфікації навчання, але провівши аналіз гри, ми виявили декілька суттєвих недоліків. “Fluency Runner” має два розгалуження “практикуватися” та “грати”, що є співзвучною ідеєю і нашого проєкту. Проте, гра демонструє як розділ практики не має виглядати: список слів з перекладом. Це є основним недоліком — відсутність як такого навчання або навіть якісного закріплення матеріалу. Гра пропонує лише випадкові слова як для перекладу, так і варіанти перекладу, що ніяк не систематизовані (за темою, рівнем тощо). Також гра складно адаптується до довгих слів, яких у таких мовах як німецька чимало. Довгі слова написані дрібно і часто добре читаються лише в маленький проміжок часу, коли вже треба приймати рішення. А відсутність озвучування вимови призводить до недостатнього контакту з іноземним словом для його вивчення або закріплення. До того ж, даючи лише одну неправильну відповідь, персонаж одразу програє, зустрічаючи злого викладача, який з негативним емоційним окрасом повідомляє про програш, що на нашу думку демотивує продовжувати гру.

“Fluency Runner” є прикладом спроби інтегрувати мовне навчання в динамічний формат раннера, що виглядає свіжо й привабливо для молодшої аудиторії. Проте аналіз показує, що за яскравою оболонкою стоїть досить поверхнева реалізація освітнього процесу. Відсутність системності, контексту, озвучення та адаптації до особливостей різних мов значно знижують ефективність такого формату як інструмента для засвоєння нової лексики. Для нашого проєкту “Fluency Runner” корисний насамперед як приклад того, яких методичних помилок слід уникати, коли йдеться про поєднання гри та навчання.

### 1.10. Мобільний додаток “Falou”

“Falou” [9] (іл. 1.10) — це мобільний додаток для вивчення мов, розроблений бразильською компанією Moymer. Він пропонує навчання з

понад 30 мов. Основною особливістю застосунку є акцент на практиці розмовних навичок. Уже з першого уроку користувачі занурюються в ситуації, наближені до реального життя, такі як розмова на вулиці, шопінг або замовлення їжі. Додаток використовує технологію розпізнавання мовлення для оцінки вимови та надає миттєвий зворотний зв'язок, що допомагає покращувати вимову та впевненість у спілкуванні. Уроки призначені для щоденного проходження, що також заохочується підтриманням серій занять (streak).

Уроки короткі й зосереджені на розвитку усного мовлення, що безумовно є перевагою — користувач з першого заняття починає говорити іноземною мовою: чує зразок, повторює, перекладає та відтворює фрази. Водночас цей формат має свої обмеження. Відсутність граматичних пояснень і подекуди некоректні переклади фраз можуть ускладнювати засвоєння матеріалу або призводити до плутанини, особливо на початковому етапі. Крім того, попри прагнення імітувати реальні ситуації, запрограмовані діалоги часто здаються неприродними й далекими від живого мовного середовища, що знижує їхню ефективність. Також загальний темп просування досить повільний і монотонний, що швидко втомлює й знижує мотивацію.

Інтерфейс "Falou" простий і зрозумілий, стилістично виконаний у форматі 2D векторної ілюстрації. У грі є унікальні персонажі, які супроводжують навчальний процес. Проте усе це нагадує візуальні рішення більш популярного додатка "Duolingo". Такий підхід виглядає стильно і сучасно, втім не формує відчуття унікальної атмосфери чи власного характеру гри.

"Falou" демонструє ефективний підхід до розвитку розмовних навичок, роблячи акцент на практиці вже з першого уроку. Говоріння — безперечно сильна сторона цього додатку. Водночас така однобока зосередженість створює дисбаланс у загальному мовному розвитку. У застосунку бракує пояснення граматичних правил, розвитку навичок читання й письма, а також

опрацювання лексики в контексті. Це обмежує його ефективність як повноцінного навчального інструменту. У контексті нашого дипломного проєкту “Falou” є прикладом того, наскільки важливо забезпечити збалансований підхід до всіх мовних аспектів. Додаток показує приклад реалізації діалогів з персонажами в побутових ситуаціях, що є цінним для розробки схожої механіки в нашій грі.

# РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

## 2.1. Концепція роботи та структура мобільної гри “Mondo”.

“Mondo” — це мобільна 2D гра, яка поєднує мовне навчання з ігровою механікою симуляції подорожі. За сюжетом, гравець опиняється в ролі мандрівника, який потрапляє до Риму й має контактувати з новим мовним середовищем, вивчаючи базову лексику та фрази. Гра створена з розрахунком на україномовну аудиторію, яка починає вивчати італійську мову з нуля.

Основна ідея проєкту — відновлення зв’язку між вивченням мови та реальним життям, застосовуючи механіку живого досвіду. Завдання в “Mondo” побудовані за логікою реальної подорожі, лексика підібрана у відповідності до потреб на кожному етапі, а мовні конструкції поступово ускладнюються. Структурно гра поділена на дві гілки: власне подорож (ігровий сюжет) і навчальну частину (дедактична функція). У навчальній частині пояснюються нові слова та граматичні правила, а також є короткі тести для перевірки знань. Це допомагає гравцеві не просто інтуїтивно щось вгадувати, а дійсно розуміти матеріал. Проте, гравець навчається не заради абстрактних знань, а для того, щоб вийти з аеропорту, знайти потрібний транспорт, замовити страву чи зорієнтуватися на вулиці. Саме ця потреба породжує інтерес до мови як інструмента дії, а не як академічного об’єкта.

З метою глибшого розуміння цільової аудиторії нами було проведено опитування, у якому взяли участь 52 респонденти віком від 16 років до 50+, серед яких були як чоловіки, так і жінки (іл. 3.1). Результати підтвердили актуальність ідеї: більшість учасників зіштовхувалися з мовним бар’єром під час перебування за кордоном і визнають, що недостатній словниковий запас, страх комунікувати та вимова часто ускладнюють перебування в іншій країні (іл. 3.2).

Майже всі респонденти (понад 85%) мали досвід користування мовними застосунками, зокрема Duolingo. Проте половина з них (близько 50%) визнали, що або не змогли нічого вивчити, або швидко забули матеріал, а 40% зазначили, що змогли засвоїти лише базові фрази (іл. 3.4). Серед причин такої низької ефективності опитані найчастіше називали відсутність живого мовлення, контекстуальних прикладів і надмірну механічність повторень. Натомість формат гри як засобу навчання викликає помітну зацікавленість: 48,1% респондентів відповіли, що їм дуже подобається ідея вивчення мови через сюжет, персонажів і завдання, а ще 40,4% охоче спробували б такий формат (іл. 4.6). Ці результати підтверджують потребу в інтерактивних, практичних рішеннях, які поєднують навчання з емоційним зануренням у ситуації, наближені до реального життя — саме це й пропонує “Mondo”.

Концепція роботи полягає не лише у поєднанні навчання й розваги, але й як відповідь на сучасні обставини та виклики. “Mondo” прагне полегшити життя українцям, що опинились в Італії за різних обставин, пропонуючи практичні знання, які можна одразу застосовувати. Таким чином, “Mondo” не лише навчає, а й підтримує, допомагаючи подолати мовний бар’єр у простий, доступний і ненав’язливий спосіб.

## 2.2. Стилістична концепція мобільної гри “Mondo”.

Мобільна гра “Mondo” створена у форматі 2D графіки з акцентом на емоційну виразність і передачу характерної італійської атмосфери. Такий візуальний підхід дозволяє гравцеві занурюватися в оточення, що активує відчуття живого досвіду та сприяє природному засвоєнню мовного матеріалу.

Впродовж подорожі, гравець взаємодіє з різноманітними персонажами, що є також особливостю нашого проєкту. В “Mondo” персонажі подібні до

реальних людей, яких можна зустріти на вулицях Риму. Вони яскраві, виразні і кожен зі своїм характером, що передається також і візуально.

В “Mondo” гравець повністю занурюється в атмосферу міста особливо завдяки мальованим фонам, які є або реальними популярними туристичними місцями, або збірним образом італійських вулиць. Одна з особливостей стилістики “Mondo” — це легка викривленість перспективи, ніби через вигнуту лінзу. Завдяки цьому створюється відчуття динаміки та пригоди. Кольори гри яскраві, насичені, з переважанням теплих відтінків, що «переносить» гравця до сонячної Італії.

Усе це разом створює впізнавану, емоційно теплу атмосферу, в якій мова вивчається легко, невимушено та у тісному зв’язку з візуальним і культурним контекстом.

### 2.3. Технічні характеристики та особливості.

Мобільна гра “Mondo” розроблена з використанням сучасних інструментів, що дозволяють поєднати візуальну виразність із технічною зручністю.

Персонажі відмальовані в програмі “Adobe Photoshop” та підготовлені до подальшої покадрової анімації, яка здійснюється в “Krita“. Всі персонажі мають анімацію губ (ліпсінк) під час розмови для передачі реалістичності мовлення, а також елементи, що додають персонажу життя, поки він чекає на відповідь гравця. Такими анімаціями є рухи та кліпання очей або рух елементів одягу.

Фони є статичними, відмальовані також в програмі “Adobe Photoshop” із застосуванням текстурних пензлів, що надає пейзажу атмосферності.

Загалом, технічне наповнення гри “Mondo” спрямоване на те, щоб забезпечити живу візуальну взаємодію без перевантаження, зберігаючи баланс між якістю, атмосферністю та зручністю.

## 2.4. Звукове рішення.

У мобільній грі “Mondo” звукове оформлення відіграє важливу роль у створенні атмосфери подорожі, формуванні живого середовища та емоційного фону гри. Звукові елементи застосовуються вибірково, з акцентом на ненав’язливість і природність звучання, щоб не перевантажувати гравця під час навчального процесу.

Для кращого занурення в середовище, у грі використовуються різні звуки міста, залежно від місця дії. Вивчаючи мову, дуже важливо чути правильну вимову, тож в нашій грі діалоги озвучуються за допомогою штучного інтелекту.

Окрему увагу в “Mondo” приділено звукам, які підсилюють відчуття досягнення та мотивації. При правильному виконанні завдання чи просуванні вперед звучать м’які, приємні сигнали, які асоціюються з успіхом і схваленням. Вони працюють як емоційне підкріплення, підтримуючи позитивне ставлення до навчання. Такий підхід дозволяє створити комфортне звукове середовище, де навіть невеликі досягнення викликають задоволення, а сам процес проходження рівнів сприймається як досягнення, а не як звичайна перевірка знань.

У контексті презентаційного відео гри звукове рішення має окреме значення — воно створене для привернення уваги аудиторії та передачі загального настрою гри. Для цього використовується легкий, динамічний музичний супровід у стилі «мандрівного кіно» та м’які звукові ефекти, які допомагають візуальним сценам виглядати більш живими. Відео передає відчуття легкості, відкритості до нового досвіду і знайомства з культурним середовищем.

# ВИСНОВКИ

У сучасному світі відеоігри вже давно вийшли за межі суто розважального продукту — вони стали повноцінним медіаінструментом, здатним впливати на культуру, освіту та соціальні процеси. Мобільна гра “Mondo” є прикладом того, як за допомогою гейміфікації можна поєднати емоційно виразне художнє оформлення із практичним навчальним змістом. Головна мета проєкту — допомогти гравцеві вивчити базову лексику італійської мови і зробити цей процес максимально наближеним до реального життя, цікавим та атмосферним.

У рамках дослідження було проаналізовано низку аналогів — як популярних мовних застосунків, так і відеоігор загалом. Цей аналіз дозволив виокремити ефективні методи побудови навчання, візуальної подачі, мотиваційної системи та стилістичного оформлення. Водночас було виявлено типові недоліки, які ми намагалися уникнути під час розробки власного проєкту.

Крім того, нами було проведено опитування серед 52 респондентів різного віку та різної статі (іл. 3.1). Результати підтвердили наявність реального запиту на подібний формат: понад 85% опитаних мали досвід використання мовних застосунків, однак лише 12,8% визнали їх справді ефективними. Більшість скаржились на відсутність живого мовлення, повторюваність і відірваність матеріалу від реальних ситуацій (іл. 3.4). Натомість ідея вивчення мови в ігровому форматі через сюжет, персонажів і завдання викликала зацікавлення у понад 88% респондентів (іл. 3.6).

“Mondo” вирізняється своєю концепцією: гра допомагає гравцеві природним шляхом зануритися в мовне середовище, вирішуючи побутові завдання в стилізованому італійському місті. Кожен етап продуманий таким чином, щоб гравець застосовував мову як інструмент дії. Атмосферні фони, яскраві персонажі, легке і підтримувальне звукове оформлення — усе це

разом створює простір, де навчання не сприймається як обов’язок, а стає частиною цікавого ігрового досвіду.

Технічне наповнення “Mondo” повністю відповідає її концепції — створити естетично привабливий, зручний і водночас живий продукт, у якому кожна деталь — працює на цілісне занурення користувача в атмосферу подорожі. Під час розробки проєкту було застосовано низку сучасних інструментів: фони та персонажі створені вручну в “Adobe Photoshop”, а анімація персонажів реалізована за допомогою “Krita”. Це дозволило досягти високої візуальної виразності та живої взаємодії, зберігаючи оптимальний рівень технічної простоти для мобільного формату.

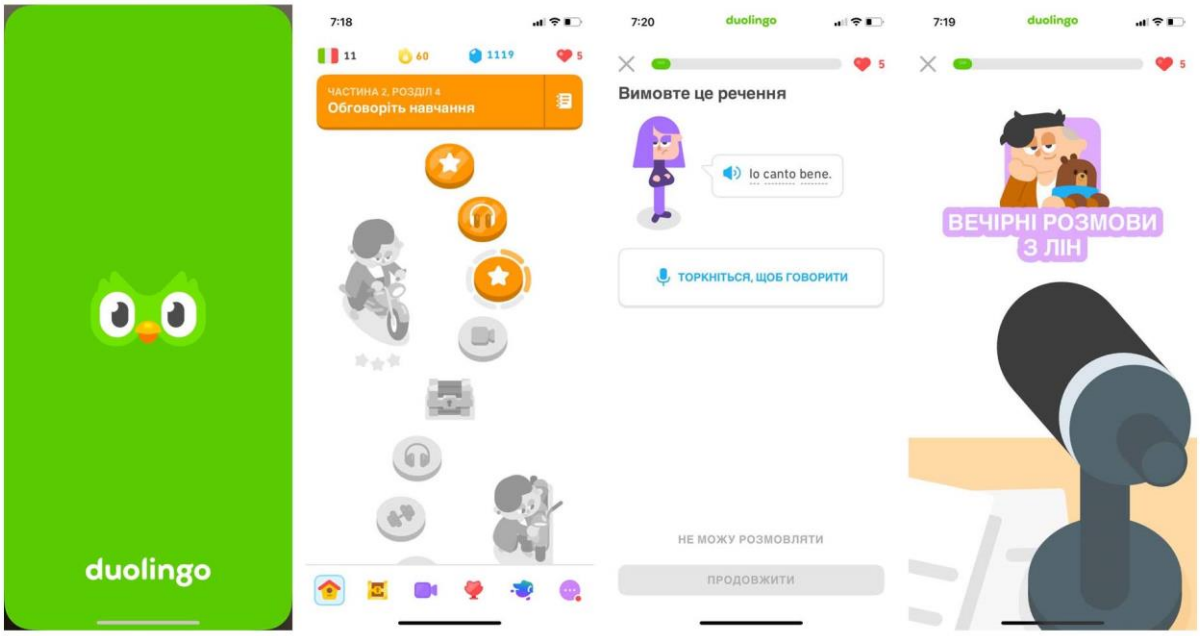
Практична значущість гри “Mondo” полягає в тому, що вона є не лише навчальною грою, а й прикладом осмисленого поєднання дизайну, технологій і соціальної чутливості, спрямованої на реальні потреби людей. Проєкт має потенціал стати корисним інструментом для широкого кола користувачів — як туристів, так і тих, хто вимушено опинився за кордоном і потребує мовної підтримки в зрозумілій і зручній формі.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ


1. Андрєєва Ж. М., Вовк О. В. Роль кольору в іграх. *Молодіжна школа-семінар «Поліграфічні, мультимедійні та web-технології» (PMW)* : матеріали Міжнародної наук.-техн. конф. (Харків, 2023 р.) Харків : ХНУРЕ, 2023. С. 81–85.
2. Волинець А. А. Естетика відеоігор в освіті. *Гілея: науковий вісник.* 2020. Вип. 159. С. 15–21.
3. Гейм-палітра: роль кольору в сучасних мобільних іграх. Voki Games. URL: https://vokigames.com/ua/rol-koloru-v-suchasnyh-mobilnyh-igrah/ (дата звернення: 05.05.2025)
4. Лугова Т.А., Блажко О.А. Проектування комп’ютерних ігор для навчання : навчальний підручник. – Одеса : ФОП «Побута». 2018. 212 с.
5. Хотинський І. О. Геймдизайн: мистецтво інноваційної комунікації через комп'ютерні ігри та мультимедіа. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації* : матеріали III Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів (Одеса, 28–29 жовт. 2023 р.) Одеса : Одеський нац. технол. ун-т, 2023. С. 267–268.
6. Babbel: платформа для вивчення мов. URL: https://ua.babbel.com/ (дата звернення: 05.05.2025)
7. Disney Villains Cursed Café. Bloom Digital Media. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2439220/Disney_Villains_Cursed_Caf/?l=ukrainian (дата звернення: 05.05.2025)
8. Duolingo: мовне навчання безкоштовно. URL: https://uk.duolingo.com/ (дата звернення: 05.05.2025)
9. Falou: платформа для вивчення мов. URL: https://falou.com/ (дата звернення: 05.05.2025)

10. Fluency Runner – Language Game. Play Morgan Studio. APKPure. URL: https://apkpure.com/fluency-runner-language-game/com.PlayMorgan.FluencyRunner (дата звернення: 05.05.2025)
11. Lingotopia. Tristan Dahl. itch.io. URL: https://tristan-dahl.itch.io/lingotopia (дата звернення: 05.05.2025)
12. Mondly: платформа для вивчення мов. URL: https://www.mondly.com/ (дата звернення: 05.05.2025)
13. Newcomer – Lifelike Language Immersion. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2684910/Newcomer__Lifelike_Language_Immersion/?l=ukrainian (дата звернення: 05.05.2025)
14. Old Man's Journey. Broken Rules. URL: http://www.oldmansjourney.com/ (дата звернення: 05.05.2025)
15. Subway Surfers. Sybo Games ApS. App Store. URL: https://apps.apple.com/ru/app/subway-surfers/id512939461 (дата звернення: 05.05.2025)
16. Werbach K., Hunter D. The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2015. 140 p.

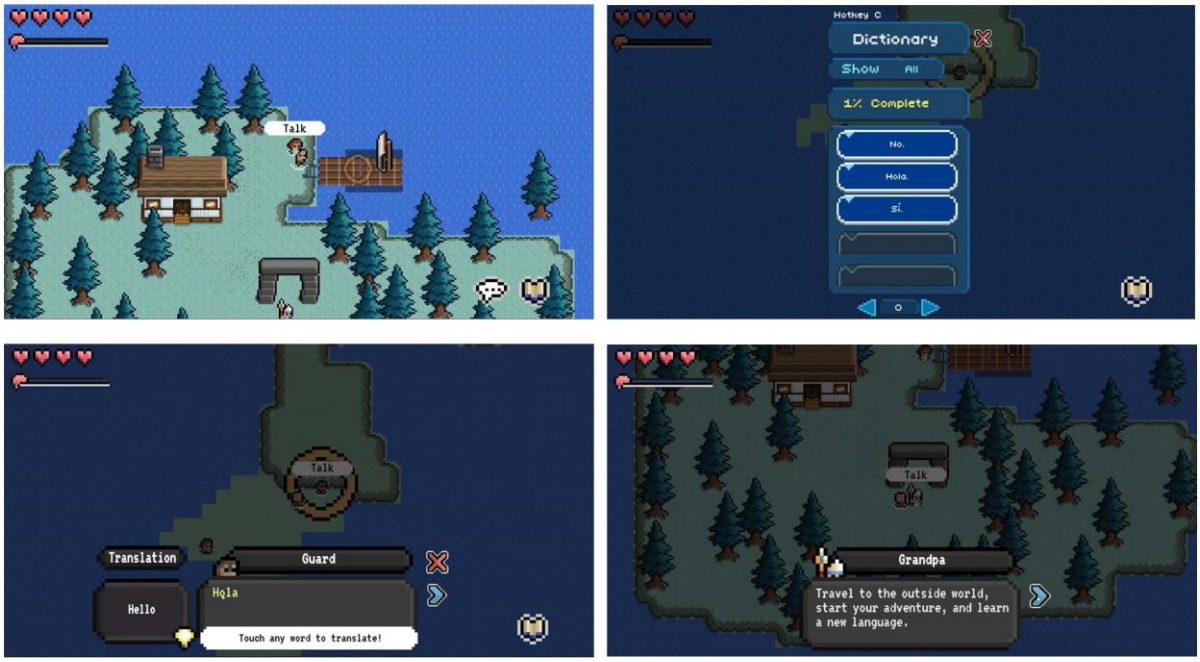
# ДОДАТОК 1
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



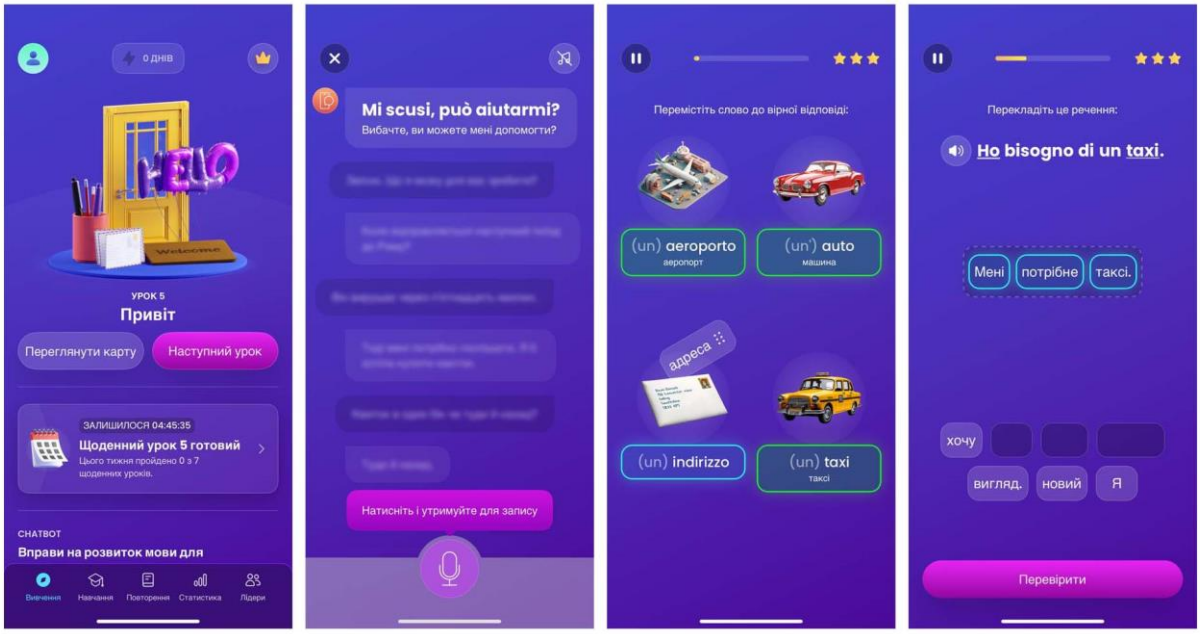

Іл. 1.1. Мобільний додаток “Duolingo”, 2011 р.



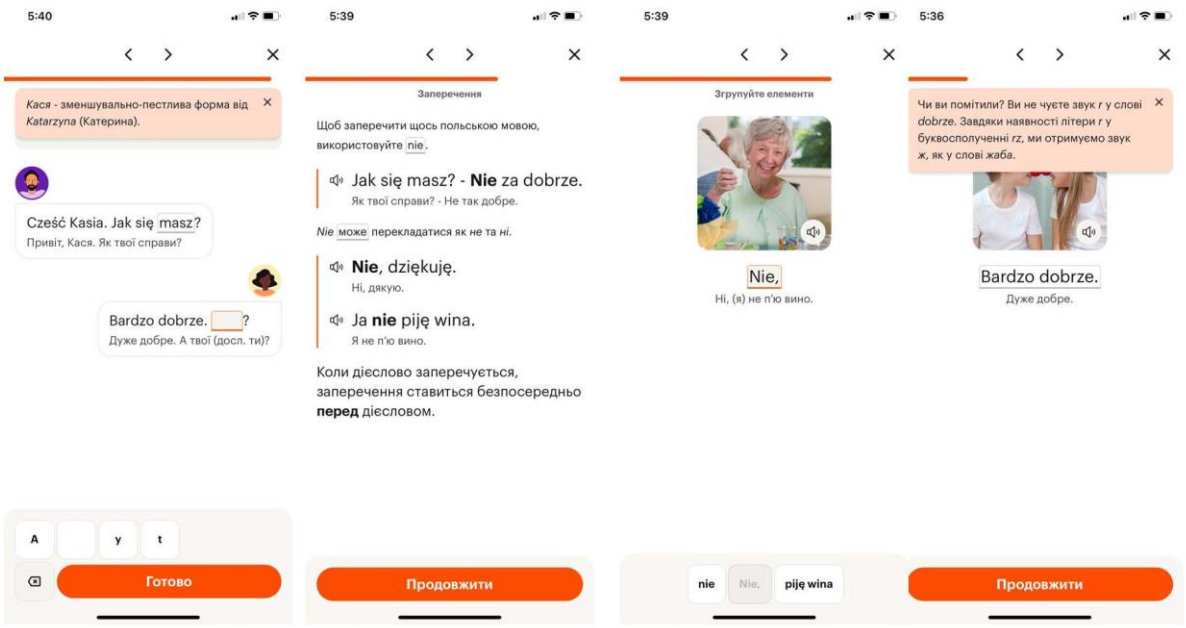

Іл. 1.2. Відеогра “Lingotopia”, 2018 р.




Іл. 1.3. Відеогра “Newcomer”, 2023 р.




Іл. 1.4. Мобільний додаток “Mondly”, 2014 р.



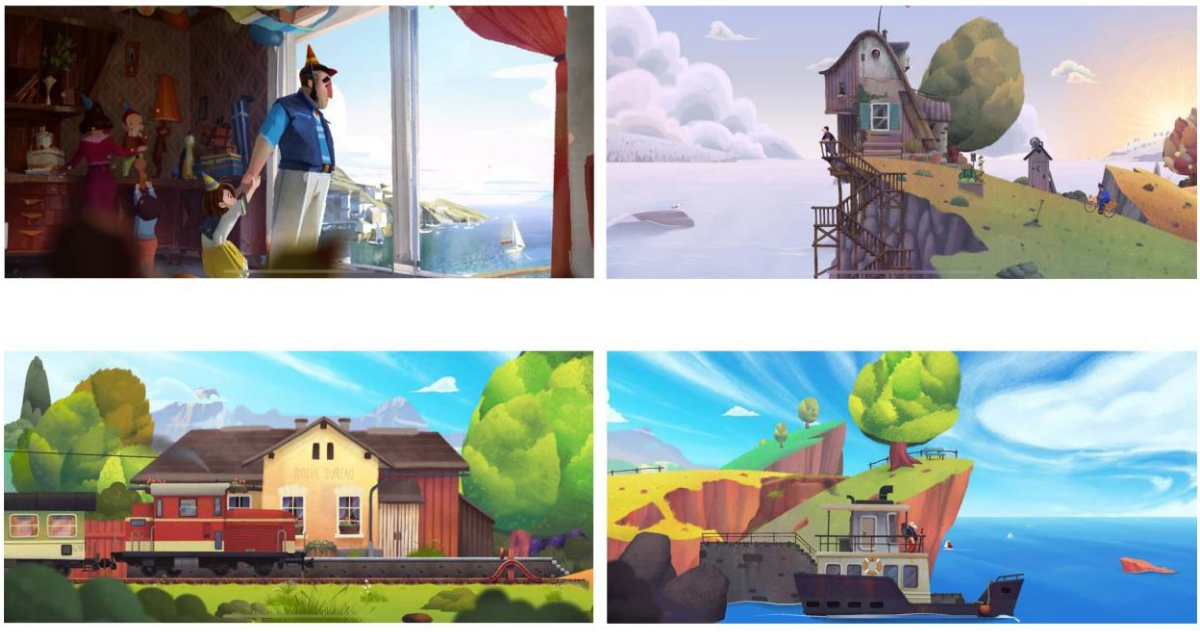

Іл. 1.5. Мобільний додаток “Babbel”, 2008 р.



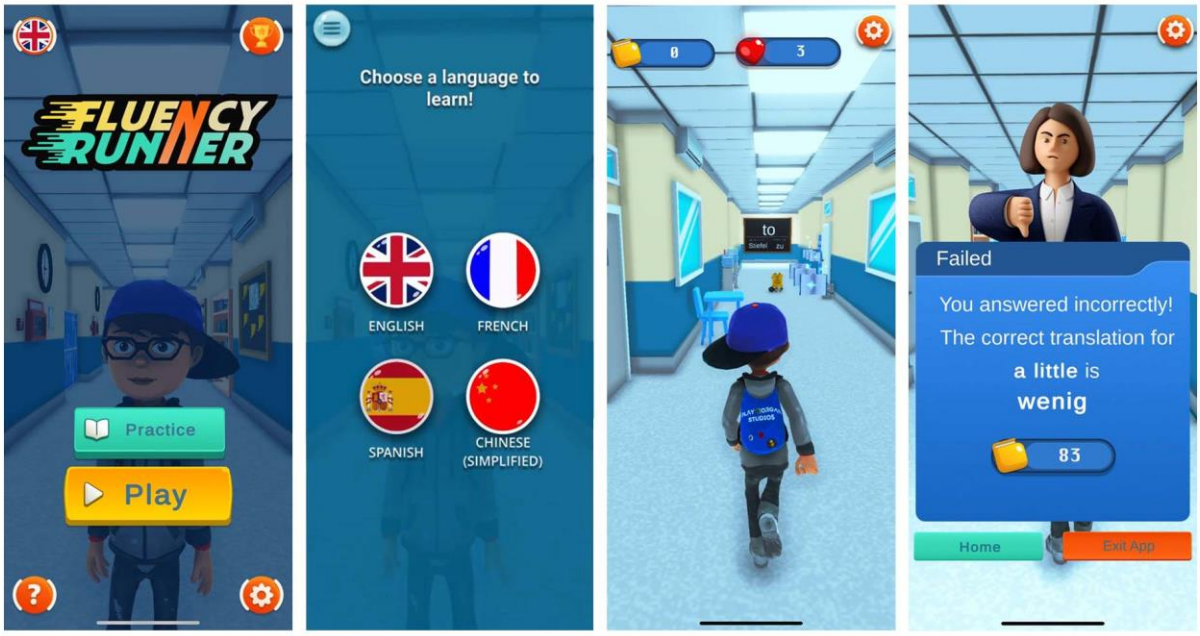

Іл. 1.6. Мобільна гра “Subway Surfers”, 2012 р.



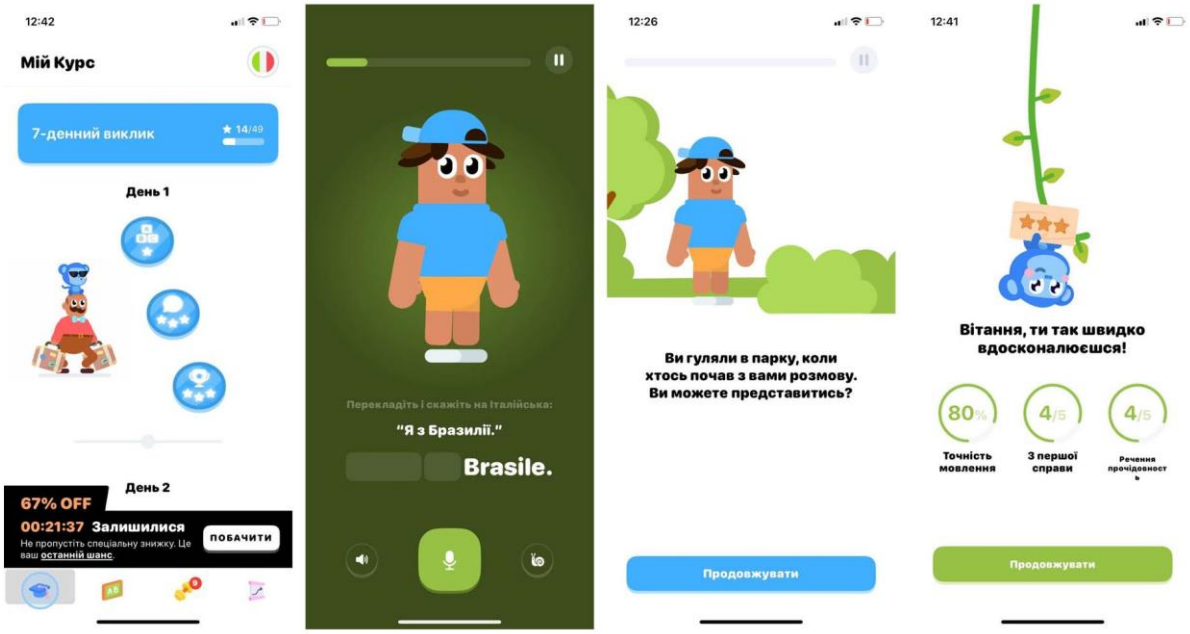

Іл. 1.7. Відеогра “Disney Villians Cursed Café”, 2025 р.



Іл. 1.8. Відеогра “Old Man’s Journey”, 2017 р.



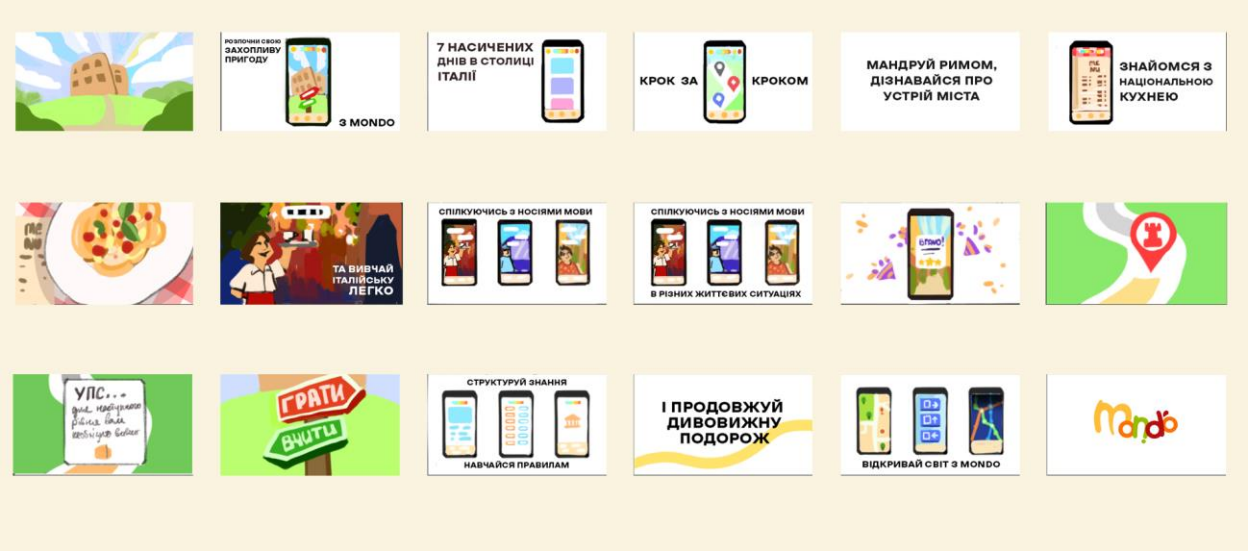

Іл. 1.9. Мобільна гра “Fluency Runner”, 2022 р.




Іл. 1.10. Мобільний додаток “Falou”, 2019 р.

**ДОДАТОК 2**

**СКЛАД ПРОЄКТУ**



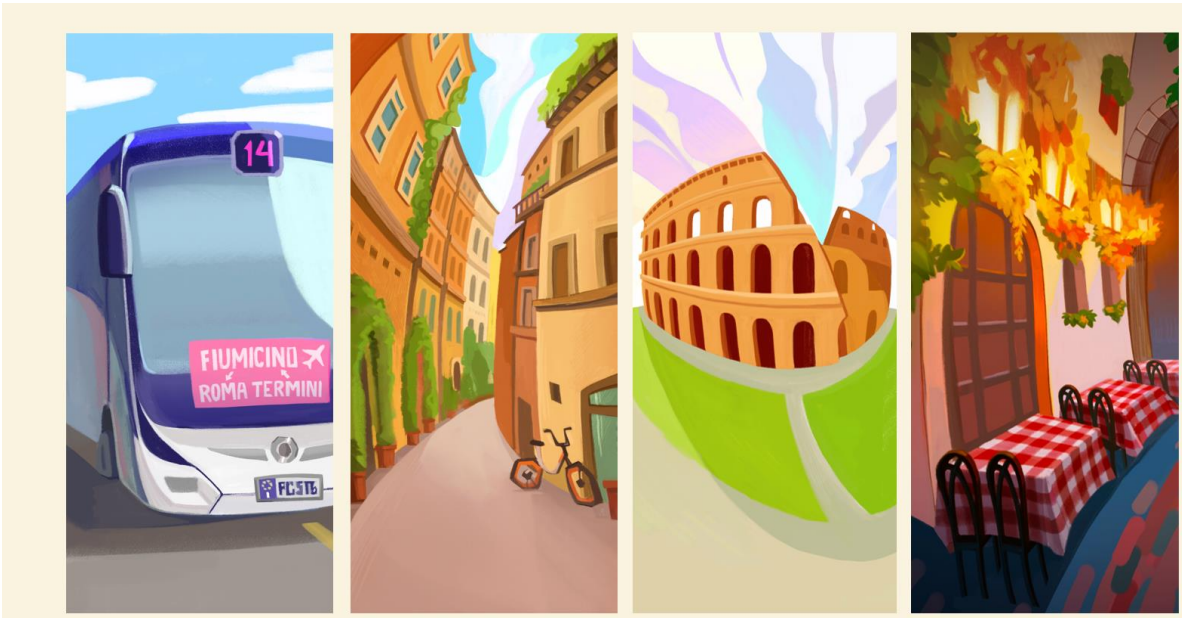

Іл. 2.1. Сторіборд



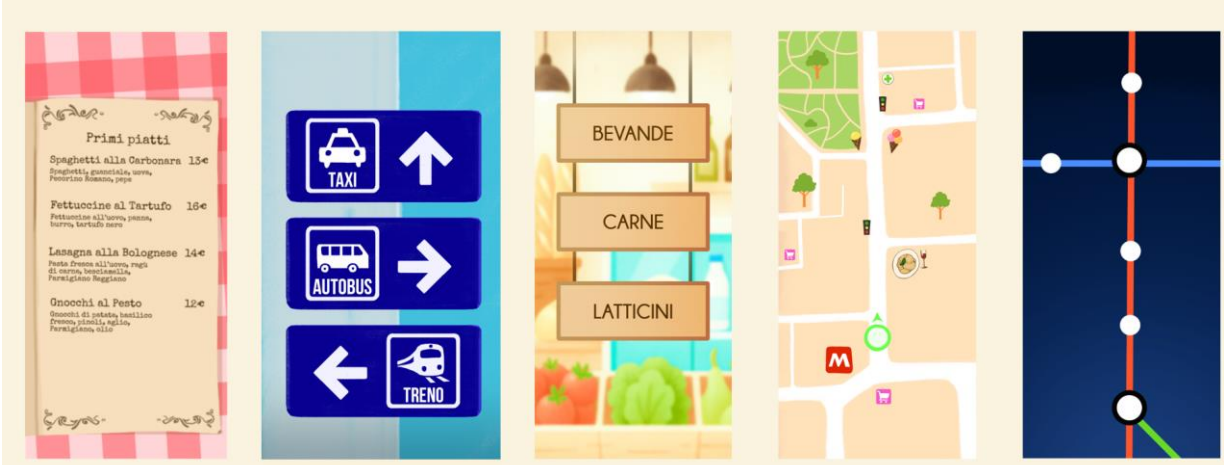
Іл. 2.2. Розробка персонажів



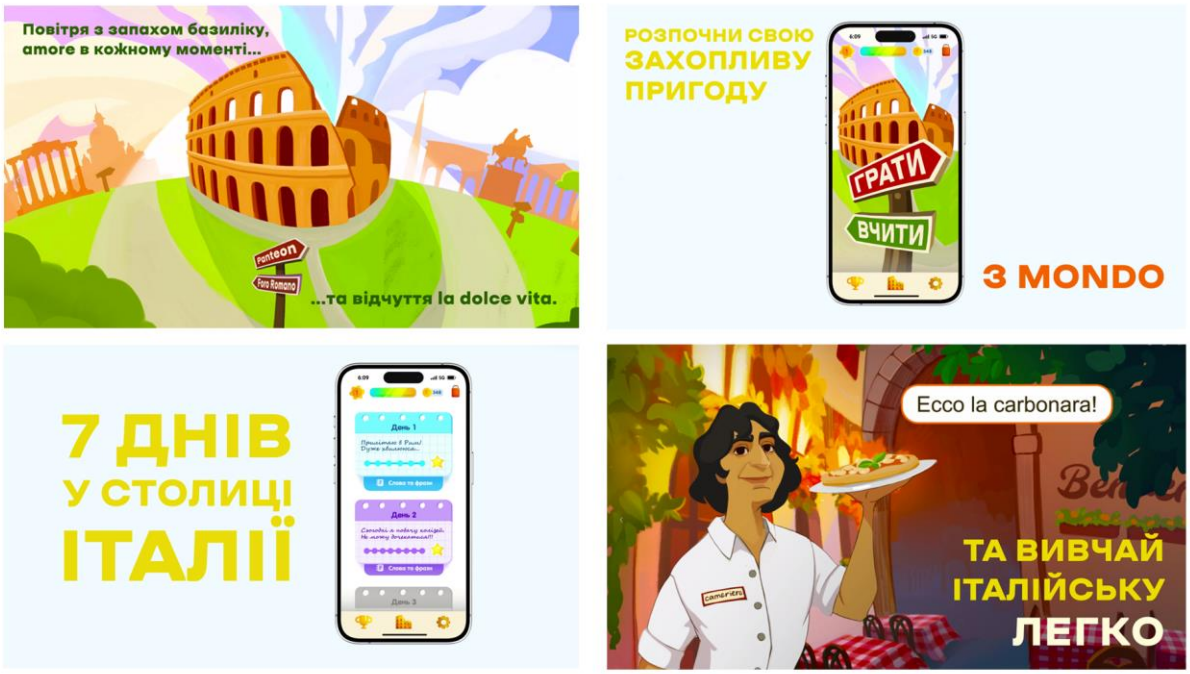

Іл. 2.3. Розробка UI



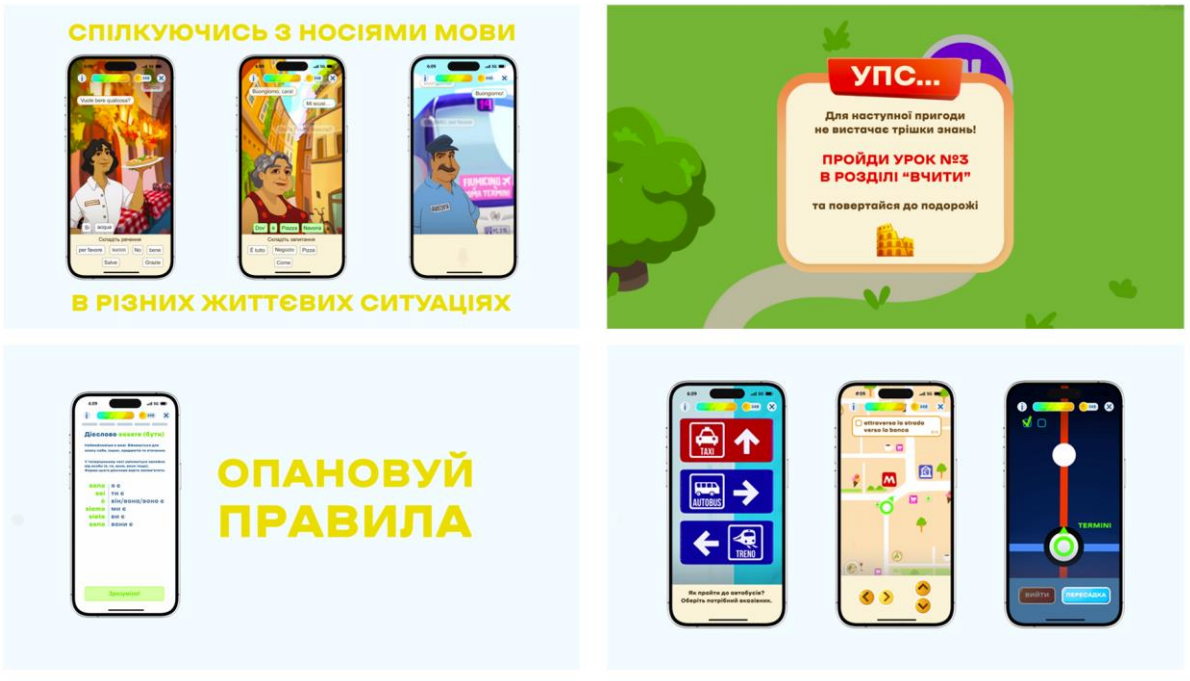

Іл. 2.4. Розробка локацій




Іл. 2.5. Розробка рівнів




Іл. 2.6. Скріншот з ролику

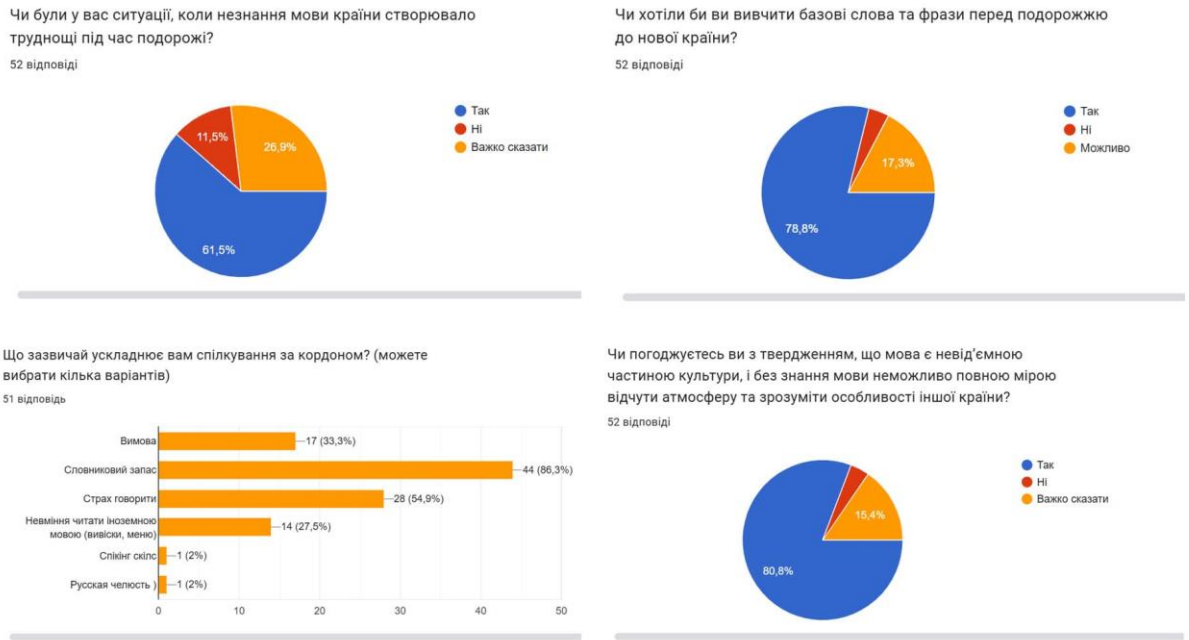



Іл. 2.7. Скріншот з ролику

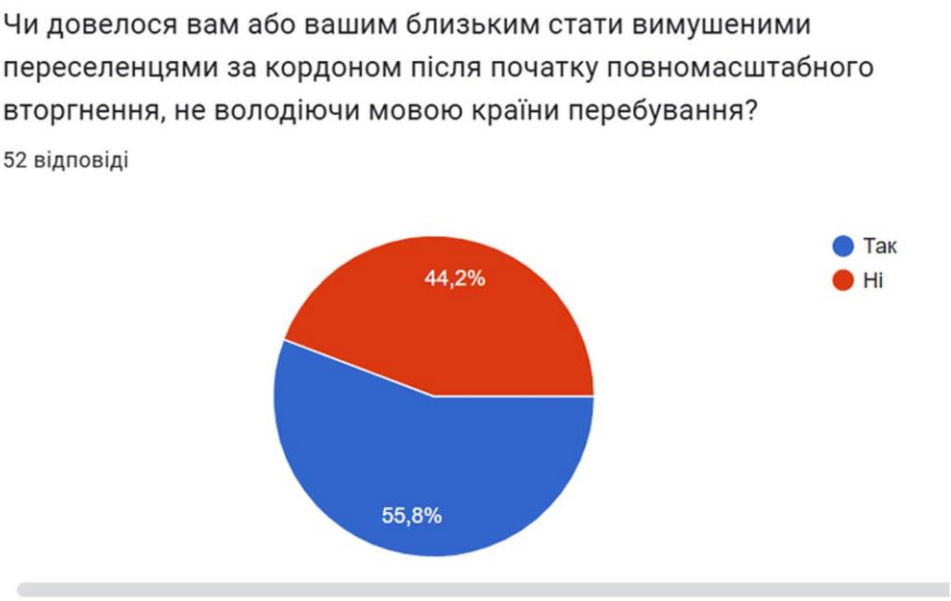
# ДОДАТОК З
# АНАЛІЗ АКТУАЛЬНОСТІ



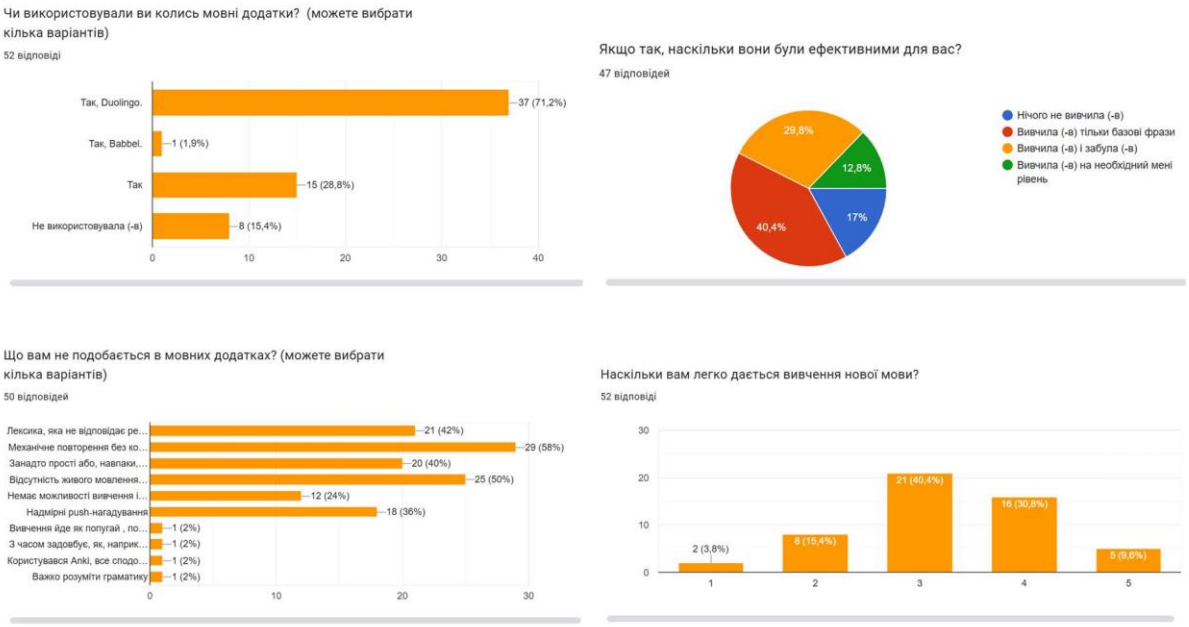

Іл. 3.1 Скріншот результатів опитування



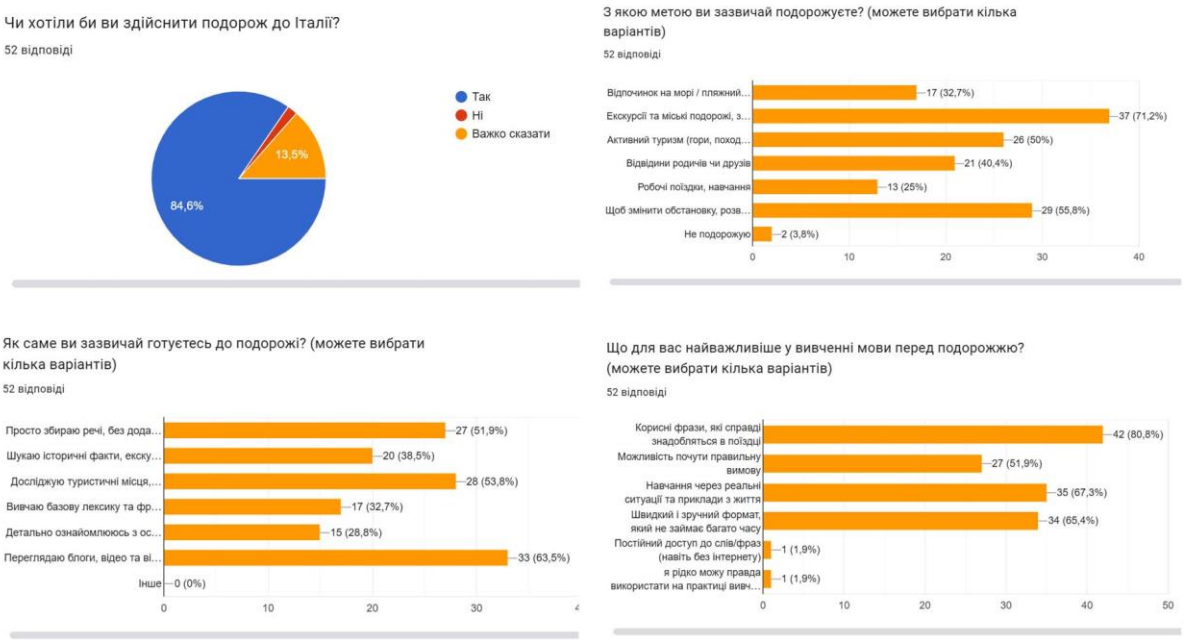

Іл. 3.2 Скріншот результатів опитування



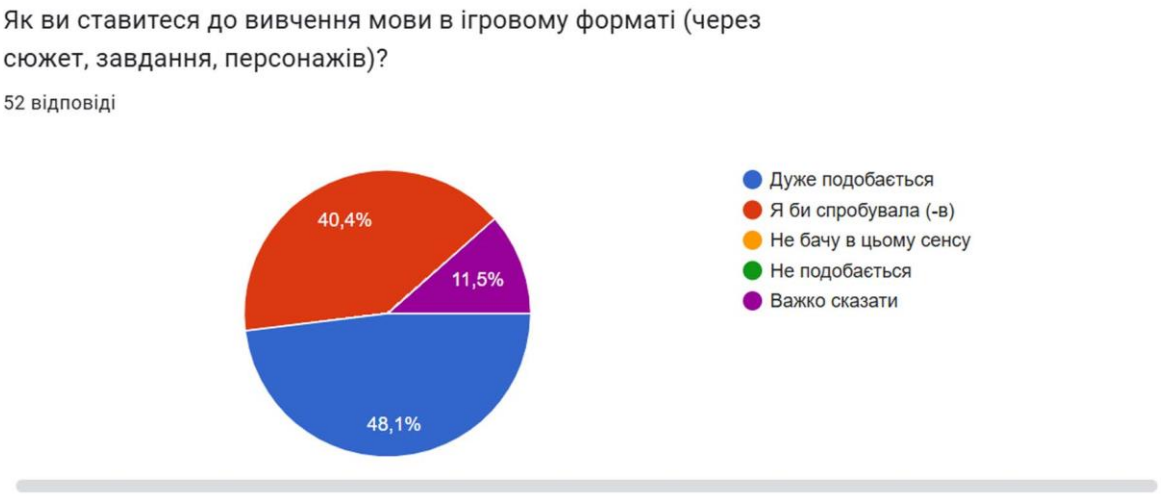

Іл. 3.3 Скріншот результатів опитування




Іл. 3.4 Скріншот результатів опитування




Іл. 3.5 Скріншот результатів опитування




Іл. 3.6 Скріншот результатів опитування