

Дизайн
проект



ТИПО-



ГРА-

ФІЧНА



АБЕТКА

3+

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «ДИЗАЙН»

Кафедра «Графічний дизайн»

Мальцева Єлізавета Сергіївна

«Дизайн типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем»
Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»

зі спеціальності 022 Дизайн

ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Бакалаврська робота містить результати власних досліджень.

Використання ідей, результатів і текстів інших авторів має

посилання на відповідне джерело.

 Є.С. Мальцева

Керівник: Соболев Олександр Валерійович , доцент
Консультант: Більдер Наталя
Трифонівна

доцент ХДАДМ

Харків-2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ЩОДО РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ТИПОГРАФІЧНОЇ АБЕТКИ	6
1.1 Опис проєктної ситуації дизайну абетки	6
1.1.1 Проєктна ситуація і ринок дизайну абеток щодо теми «Дизайн типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем»	6
1.1.2 Сегментування ринку дизайну дитячих видань	6
1.1.3 Опис конкурентної ситуації на ринку дизайну дитячих абеток	7
1.2 Опис ринку споживачів за напрямком теми «Дизайн типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем»	8
1.2.1 Сегментування ринку споживачів абеток	8
1.2.2 Опис потреб, яким задовольнятиме дизайн типографічної абетки	9
1.3 Збір та аналіз дизайнів абеток	9
1.3.1 Збір, опис та аналіз аналогічних дизайнів абеток	9
1.3.2 Обґрунтування стратегії позиціонування дизайну абетки	14
Висновки до 1 розділу	15
РОЗДІЛ 2 ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ДИЗАЙНА АБЕТКИ	17
2.1 Опис ідеї і формування концепції дизайну типографічної абетки	17
2.2 Ескізування із обґрунтуванням і обговоренням дизайну типографічної абетки	18
Висновки до 2 розділу	20
РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ ДИЗАЙНУ ТИПОГРАФІЧНОЇ АБЕТКИ	21
3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення дизайну типографічної абетки	21
3.2 Поліграфічне та технологічне забезпечення для дизайну типографічної абетки	22
3.3 Додрукарська підготовка макетів типографічної абетки	23
Висновки до 3 розділу	24
ВИСНОВКИ	25
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	27
ДОДАТКИ	30

«Немає нічого складнішого за простоту.»

— Леонардо да Вінчі

ВСТУП

У сучасну цифрову епоху візуальна комунікація стає домінуючим каналом сприйняття інформації, особливо серед дитячої аудиторії. Трансформація когнітивних процесів у дітей, розвиток кліпового мислення призводять до зниження концентрації уваги та труднощів у сприйнятті великих текстових масивів [5].

Спостерігається тенденція до зниження інтересу до читання, зумовлена як конкуренцією з боку інтерактивних медіа, так і складністю графічного представлення інформації. Проблема розпізнавання графем на ранніх етапах навчання стає критичною: якщо дитина відчуває візуальний дискомфорт при ідентифікації буквених знаків, це створює бар'єр для формування уяви та розуміння змісту [6].

Тема є **актуальною**, оскільки розглядає типографіку не як декоративний елемент, а як функціональний інструмент впливу на читача. Науковий підхід до формування візуального простору видання стає ключовим фактором популяризації читання в сучасному середовищі.

Мета роботи — дизайн авторської типографічної абетки, спрямованої на полегшення розпізнавання графем у дитячих виданнях, та створення цілісної системи візуальної комунікації, що сприятиме ефективному засвоєнню алфавіту.

Об'єкт проєктування

Процес розробки дизайну дитячої типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем як засіб графічної візуальної комунікації.

Предмет проєктування

Графічне рішення, типографічне рішення та візуальна ідентифікація ілюстрації, що впливають на швидкість та точність розпізнавання символів дітьми.

Вихідні данні:

- Закон України про інформацію [1];
- Закон України про рекламу [2];
- нормативні документи міністерство охорони здоров'я України щодо шрифтів [3];
- санітарні норми щодо друку дитячих видань [4];
- фахові видання з графічного дизайну;
- періодичні видання з графічного дизайну;
- інформація, яка була надана замовником, (див. додаток А),
- інформація мережі Інтернет.

Завдання роботи:

- 1) проаналізувати вторинну інформацію щодо ринку сучасних дитячих видань та виявити актуальні візуальні тенденції у дизайні навчальних посібників;
- 2) проаналізувати вторинну інформацію про цільову аудиторію;
- 3) здійснити порівняльний аналіз конкурентних дизайн-продуктів та існуючих підходів до візуалізації графем;
- 4) розробити цілісне графічне та конструктивне рішення системи візуальної комунікації з урахуванням функціональних та естетичних вимог;
- 5) обґрунтувати вибір шрифтових і колористичних рішень, що сприятимуть точному засвоєнню алфавіту;
- 6) Виготовити фінальний зразок (прототип) дитячої типографічної абетки із застосуванням розроблених рухомих конструктивних елементів.

Апробація результатів дослідження.

Робота проходила апробацію в ході семестрових переглядів на кафедрі графічного дизайну.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи.

Розроблено продукт-дизайн типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем. Пояснювальна записка складається зі вступу, висновків, списку використаних джерел 3 сторінки та додатків (А,Б,В,Г) 19 сторінок. Загальний обсяг роботи становить 48 сторінки.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ЩОДО РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ТИПОГРАФІЧНОЇ АБЕТКИ

1.1 Опис проєктної ситуації дизайну абетки

1.1.1 Проєктна ситуація і ринок дизайну абеток щодо теми «Дизайн типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем»

На сьогоднішній день діти зростають в оточенні гаджетів, тому вони звикли сприймати інформацію, яка швидко змінюється та виглядає яскраво. Натомість у звичайній паперовій книзі вже важче втримати їхній інтерес. Сучасна проєктна ситуація в сегменті дитячого книговидання характеризується гострою конкуренцією з боку цифрових медіа. Згідно з дослідженнями Глорії Марк, спостерігається трансформація читацьких звичок: дитяча увага стає більш фрагментарною [7].

1.1.2 Сегментування ринку дизайну дитячих видань

Майновий сегмент поліграфії: середній та високий. Це обумовлено використанням високоякісного матеріалу — щільного матового дизайнерського паперу — та наявністю інтерактива як невеликої гри, яка ховається за клапанами та є конструкторським рішенням.

Технологічні вимоги: друкована книга з елементами конструкції. Відмова від традиційної вирубки на користь відгортаючихся елементів дозволяє зберегти естетичну цілісність сторінки та забезпечити довговічність видання.

Естетичні вимоги: продукт розрахований на свідомих батьків, які цінують відсутність диджитал-перевантаження та прагнуть розвивати в дитині естетичний смак через чисту типографіку та лаконічні ілюстрації.

Вибір цільової аудиторії — дітей віком 3–6 років — є рішенням замовника (див. додаток А).

Розвиток дрібної моторики: МОЗ наголошує на важливості ігрової діяльності для розвитку координації. Використання інтерактивних елементів відповідає рекомендаціям щодо стимуляції дрібної моторики, яка безпосередньо пов'язана з когнітивними здібностями дитини [8].

Гігієнічні вимоги: згідно з ДСанПіН 5.5.6-138-2007 «Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей», видання для дошкільнят першої вікової групи повинні мати чітке накреслення шрифту, білизна паперу 78-84 %, щільність дизайнерського паперу 250-300 г/м², спосіб друку офсетний або сучасний цифровий друк, а також відсутність візуальних перешкод для сприйняття тексту [4].

1.1.3 Опис конкурентної ситуації на ринку дизайну дитячих абеток

На сьогодні ринок абеток в Україні представлений декількома типами продуктів, що формують конкурентне середовище.

Масовим сегментом є тонкі книжки-розмальовки або стандартні абетки з перенасиченими колажними ілюстраціями. Вони всі мають велику кількість дрібних деталей, що розсіюють увагу дитини.

Преміальні художні видання книг від провідних видавництв, де акцент зроблено на складних ілюстраціях [9].

Конкурентна особливість типографічної абетки є у комбінації академічної чистоти типографіки та продуманої ігрової стратегії. На відміну від аналогів, де літери часто є лише додатком до ілюстрацій, було обрано зробити графему центром композиції, що сприяє глибшому засвоєнню символів. Використання інтерактивних елементів перетворює процес знайомства з алфавітом на захопливий ігровий пошук, що стимулює допитливість дитини [9].

1.2 Опис ринку споживачів за напрямком теми «дизайн типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем»

Для того, щоб успішно позиціонувати типографічну абетку, потрібно мати розуміння портрета сучасного споживача. На 2026 рік український ринок дитячих товарів та літератури зазнає структурної трансформації під впливом демографічних змін та цифровізації [10].

Споживачі-батьки показують високий рівень раціональності та вимогливість до якості контенту, у той час як діти, які є кінцевими споживачами, належать до покоління Альфа, яке звикло до інтерактивності та візуального різноманіття. Це створює як виклики, так і можливості для розробки інноваційних друкованих абеток, особливо тих, що спрямовані на вирішення проблем дислексії та труднощів розпізнавання графем [11].

1.2.1 Сегментування ринку споживачів абеток

Ринок споживачів абеток доцільно сегментувати за ключовими ознаками, що визначають найбільш перспективні ніші для спеціалізованого типографічного продукту.

Найбільш активними споживачами навчально-ігрового контенту є батьки дітей віком від 3 до 6 років [12].

Українських батьків можна поділити на тих, хто обирає класичне навчання: традиційні прописи, абетки та прогресивних батьків, які шукають інклюзивні матеріали. Сучасна роздрібна торгівля фіксує попит на освітні та інклюзивні іграшки та книги, при цьому два з трьох споживачів відчують дефіцит саме розвиваючих продуктів на ринку [13].

1.2.2 Опис потреб, які задовольнятиме дизайн типографічної абетки

Дизайн типографічної абетки зі варіаціями графом буде задовольняти наступний спектр потреб, що актуалізується поточною ринковою ситуацією. Світові та українські тренди 2026 року фіксують падіння інтересу до читання серед дітей та погіршення показників читацької грамотності. Абетка має задовольнити потреби не просто в навчанні, а й у поверненні радості читання, знімаючи стресовий фактор складнощів впізнавання літер, подолання оптичного стресу [14].

Зростання навантаження на зір через цифрові пристрої викликає потребу в екранному відпочинку. Якісна друкована абетка на спеціально підібраному папері, з оптимальним кеглем та насиченістю шрифту виконує функцію збереження здоров'я дитини [15].

Потреба в інклюзії. Якщо дитина має дислексію — це не лінє чи небажання вчитися, а особливість сприйняття інформації. Ринок відчуває гострий дефіцит корекційних матеріалів, які б враховували специфіку візуального сприйняття дітей з дислексією, наприклад, використання спеціальних шрифтів типу Dyslexie або OpenDyslexic (див. додаток В, рис. 1, 2) [16; 17].

Функція культурної ідентичності в умовах війни та глобалізації: батьки прагнуть виховувати дітей на якісному україномовному продукті. Абетка стає інструментом ідентичності, що задовольняє запит на патріотичне виховання та захист мовного середовища [18].

1.3 Збір та аналіз аналогічних дизайнів абеток

1.3.1 Збір та опис та аналіз аналогічних дизайнів абеток

Вивчивши ринок дитячих абеток в Україні, було обрано прямі «аналоги» за такими критеріями:

- Видання для першої вікової групи діти до 6 років;
- Українські видання;
- Візуально-естетичне рішення.

Відібрані видавництва: «Ранок», «Vivat», «Традиція», «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА».

В оформленні навчального посібника від видавництва «Ранок» ключовий акцент зроблено на максимальну візуальну залученість дитини завдяки використанню насичених кольорів та великих акцентних літер, що слугують основою композиції. Ілюстрації виконані у сучасному мультиплікаційному стилі з доброзичливими персонажами, що створює позитивне емоційне тло для навчання. Особливістю верстки є щільне тематичне наповнення: навколо кожної літери згруповано багато об'єктів, назви яких починаються на цей звук, що сприяє розвитку мовлення та уваги, хоча велика кількість дрібних деталей і підписів різними кольорами може дещо розпорошувати концентрацію на початковому етапі знайомства з алфавітом (див. додаток В, рис. 3) [19].

Дизайн «Абетки» видавництва «Vivat» побудований на принципах книжкової ілюстрації з використанням стилізованої графіки, геометричних форм та обмеженої кольорової гами. Композиція сторінок є відкритою та вільною від дрібного візуального шуму, де основний акцент припадає на взаємодію великої літери з центральним сюжетним персонажем. Типографіка чітко структурована: текстові блоки — вірші та словникова частина — винесені в окремі зони, що створює зрозумілу ієрархію та полегшує зчитування інформації. На відміну від класичних абеток із колажним розташуванням предметів, тут домінує єдиний художній стиль із використанням текстурних заливок та акцентних колірних плям (див. Додаток В, рис. 4) [20].

Дизайн «Букваря» видавництва «Талант» побудований на принципі максимального інформаційного наповнення, що призводить до значної візуальної перевантаженості сторінок. Декоративні літери на обкладинці

використовують агресивні патерни: горошок, зигзаги, смужки, які конкурують між собою, а ілюстрації мають ознаки застарілого цифрового стилю з типовим градієнтним затіненням. Внутрішня верстка характеризується відсутністю єдиної модульної сітки: текстові блоки різного розміру та накреслення розташовані хаотично, а дрібні ізольовані малюнки розкидані по всьому полю сторінки без чіткого композиційного центру. Використання кольорових плашок у нижній частині та великої кількості різнопланових шрифтових виділень створює високий візуальний шум, що ускладнює фокусування дитини на конкретному навчальному завданні (див. додаток В, рис. 5) [21].

Дизайн абетки видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» базується на класичній академічній школі ілюстрації з високим ступенем деталізації та реалістичним опрацюванням фактур і об'ємів. Композиція кожного розвороту зосереджена навколо деталізованого художнього образу, де персонажі наділені антропоморфними рисами та одягнені в традиційні чи казкові костюми, що створює насичене візуальне оповідання. Типографіка тут грає роль стриманого додатка до ілюстрації: літери та короткі віршовані блоки розташовані в нижній частині сторінок на білому фоні, що забезпечує чітке розділення графічного та текстового контенту. Колірна гама видання є м'якою та природною, з використанням складних відтінків і світлотіньового моделювання, що суттєво відрізняє цей дизайн від площинних або схематичних сучасних рішень (див. додаток В, рис. 6) [22].

Було прийнято рішення провести опитування [23] в ході роботи фокус групи під час занять придипломної практики серед фокус групи до складку якої запрошено фахівців у галузі графічного дизайну — переважно студенти, з метою оцінки дизайну шрифтів абеток від різних видань за критеріями для аналізу прямих «аналогів» дизайну шрифтів:

- 1) читабельність;
- 2) кількість дрібних деталей;
- 3) інтерактивність ;

4) відповідність трендам шрифтів 2026;

5) кольорова палітра.

1. Читабельність — це те, наскільки легко оком розрізнити літери, не плутаючи їх між собою. Це про чіткість і зручність читання.
2. Кількість дрібних деталей — це кількість зайвих рисок, зарубок, завитків та складних елементів, що має кожна літера. Чим більше деталей, тим важче шрифт для сприйняття.
3. Інтерактивність — це способи взаємодії з книгою: прочитати віршик, відгадати загадку, виконати завдання, відгорнути клапан або розфарбувати літеру. Це перетворює навчання на гру.
4. Відповідність трендам шрифтів 2026 — наскільки шрифт виглядає сучасно та модно у найближчому майбутньому, враховуючи форми, технології та стилі, які будуть популярні через півтора року.
5. Кольорова палітра — набір кольорів, якими виконано абетку. Включає контрастність, поєднання відтінків та вплив кольору на зручність читання.

Таблиця 1.1.

- Зведена таблиця результатів аналізу «аналогів» дизайну різних видань абеток

№	«Аналог»	Читабельність	Кількість дрібних деталей	Інтерактивність	Відповідність трендам шрифтам 2026	Кольорова палітра
		1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6	7
1	«Ранок»	5,2	3,5	4,5	3,7	5
2	«Vivat»	5,3	3,5	4,6	5	5,2
3	«Традиція»	3,8	4	4,6	3,2	4,3
4	«А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»	5,3	5,1	4,5	4,2	5,3

За результатами аналізу даних, зведених у таблицю робимо висновки, що фокус група була дуже поблажлива до наданих аналогів:

1) В абетці видавництва «Ранок»: читабельність літер (критерій 1) знижується через надмірну кількість ілюстрацій, які привертають увагу та відволікають від текстової частини. Велика кількість дрібних деталей (критерій 2) розсіює увагу дитини та знижує ефективність навчання. Інтерактивність (критерій 3) обмежується лише розгляданням, а композиція не має чіткого ігрового алгоритму. Шрифт виглядає застарілим у порівнянні з актуальними гарнітурами 2026 року (критерій 4), а також строката кольорова палітра (критерій 5) може викликати зорову втому (див. додаток В, рис. 3) [19];

2) в дизайні абетки видавництва «Vivat» присутня висока читабельність (критерій 1) завдяки масивним гротескним літерам, що є композиційним центром. Помірна кількість деталей (критерій 2) створює ритм, а інтерактивність (критерій 3) реалізована через «чистомовок». Шрифт відповідає тренду 2026 року (критерій 4) — він виглядає дружнім та позбавленим гострих кутів, а палітра кольорів (критерій 5) створює позитивний емоційний фон (див. додаток В, рис. 4) [20];

3) Дизайн «Букваря» від видавництва «Талант» має низьку читабельність (критерій 1) через використання патернів всередині літер. Велика кількість декоративних (критерій 2) ілюстрацій з градієнтами перевантажує сторінки, розсіюючи увагу дитини. Інтерактивність (критерій 3) базується на традиційних методиках без сучасних інструментів залучення, а дизайн виглядає застарілим, що суперечить трендам 2026 року (критерій 4). Строката палітра (критерій 5) без чіткої ієрархії не відповідає сучасним вимогам до естетичного виховання (див. Додаток В рис. 5) [21];

4) Дизайн «Абетки» від «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» має гарну читабельність (критерій 1) завдяки класичній антикві та вільному простору навколо символів. Деталізовані ілюстрації (критерій 2) згуртовані у цілісні образи, що виконують роль візуального сторітелінгу без створення плутанини. Інтерактивність (критерій 3) залишається тільки у розгляданні ілюстрацій, функціонально видання залишається традиційним. Кольорова

гама (критерій 5) сприяє естетичному вихованню дитини (див. Додаток В рис. 6) [22].

1.3.2 Обґрунтування стратегії позиціонування дизайну абетки

На основі аналізу існуючих аналогів та виявлення їхніх недосконалостей — надмірна кількість дрібних деталей (критерій 2), застаріла шрифтова база (критерій 4) та низька читабельність (критерій 1) — було обрано стратегію, яка ґрунтується на протиставленні типографічної абетки перенасиченим виданням мас-маркету. Основна ідея позиціонування полягає у створенні дизайну, який не відволікає, а спрямовує увагу дитини.

Головні напрямки стратегії. Коли дитина тільки вчиться читати, її мозок робить величезну роботу. Він будує нові нейронні зв'язки для того, щоб поєднати абстрактний значок на папері зі звуком. Але якщо подивитися на більшість сучасних дитячих книжок, наприклад, від видавництв «Ранок» чи «Талант». То можемо побачити перенасиченість дрібними деталями. Ілюстрації перекривають літери, заповнюють їх патернами. Діти відволікаються, втомлюються, а увага просто зникає [19, 21].

Головне правило обраної стратегії — недоторканність графеми. Літера залишається чистою. Без жодних дрібних деталей або ілюстрацій поверх контуру, адже тільки так малюнок може нормально запам'ятати форму знака.

Замість застарілих шрифтів або надмірно декоративних варіантів прийнято рішення використовувати сучасні гротески з м'якими, округлими формами. Зараз у світовому дизайні це називають антропоморфним мінімалізмом. Цей шрифт підсвідомо сприймається як дружній, теплий, але водночас виконує його головну функцію — він розбірливий та практичний (див. Додаток Г рис.2,3)

Щодо кольорового рішення, зазвичай спостерігається тенденція до використання усього спектра можливих кольорів в дитячих виданнях. Натомість прийнято рішення про обмеження палітри всього трьома-чотирма

ключовими відтінками на один розворот. Таким чином, очі дитини не будуть втомлюватися, а мозок не буде перевантажуватися зайвою інформацією, що дозволяє утримувати концентрацію значно довше (див. додаток Г, рис. 1).

Інтерактивність у більшості аналогів пасивна: подивись, покрути, якщо зможеш, прочитай. Було обрано додати до структури книги реальний ігровий інтерактив. Кожний елемент залучає до процесу: дитина пальчиком відстежує форму літери, шукає логічні зв'язки між картинками, розгадує візуальні загадки; батьки допомагають у віршовій частині. Читання перетворюється на живе дослідження, від якого неможливо відірватися (див. додаток Г, рис.4)

Висновки до 1 розділу

У першому розділі було проведено аналіз ринку, споживачів та існуючих прямих аналогів, що дозволило зробити такі висновки. Сучасний ринок дитячої літератури вимагає нових підходів через високу конкуренцію з боку гаджетів та фрагментарність дитячої уваги. Проєкт орієнтований на середній та високий майновий сегмент. Він базується на використанні якісних матеріалів та унікального паперового конструктиву з елементами гри, що відгортаються. Це дозволяє розвивати дрібну моторику дитини та відповідає всім гігієнічним вимогам ДСанПіН для [4].

Аналіз конкурентів показав надмірний візуальний хаос і застарілу графіку мас-маркету, які розсіюють увагу дитини, або класичну деталізовану ілюстрацію, де шрифт грає лише другорядну роль. Ринок відчуває дефіцит сучасних інтерактивних видань, де саме графема є центром композиції.

Було обрано стратегію концентрованого охоплення ринку та пріоритет функціональної лаконічності. Головними напрямками стратегії визначено недоторканність форми літери, використання сучасних м'яких гротесків, обмежену заспокійливу палітру кольорів та інтелектуальну інтерактивність, зосереджену на форзацах книги.

РОЗДІЛ 2

ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙНА АБЕТКИ

2.1 Опис ідеї і формування концепції дизайну типографічної абетки

Концепт полягає у знайомстві з варіативністю літер та простором для гри. В основі проєкту була ідея поетапного візуального знайомства: від вивчення різноманітності зовнішнього вигляду літери до розкриття її варіацій написання через інтерактивну гру та емоційні образи (див. додаток Д, рис.1)

В основі концепції «інтерактивного дослідження літери» є принципи візуального спокою без перенасичення, чіткого функціонального зонування розвороту видання. Було прийнято рішення створити поділ кожного розвороту на дві зони для забезпечення послідовного сприйняття матеріалу дитиною: на лівій сторінці увага зосереджена на знайомстві з варіацією форм графем, тоді як права сторінка слугує для емоційно-образного закріплення. А також було додано інтерактивну частину, яка ховається за клапанами на форзацах: гра, яка полягає у співвідношенні літер та тваринок, назви яких починаються на цю літеру (див. додаток Г, рис. 4).

Головна ідея проєкту — перетворити процес засвоєння літери з механічного заучування на візуально-тактильне дослідження. Спочатку робота над концепцією передбачала використання інтерактивного клапана на кожному розвороті (див. додаток В, рис. 7, 8). Проте в процесі проєктування та аналізу ергономіки видання для дітей 3–6 років було прийнято рішення оптимізувати конструктивну модель. Замість 33 окремих клапанів, що створювали надмірне технічне навантаження на корінець, прийнято рішення зосередити інтерактивні елементи на форзацах книги (початковому та фінальному розворотах). Це дозволило зробити основний блок книги стабільним, зосередивши увагу дитини виключно на формі графеми (див. додаток В, рис. 4, 5).

Структура розвороту з літерами: кожна літера проходить три стадії засвоєння (див. додаток Г, рис. 4).

Впізнавання в різних формах (ліва сторона): дитина бачить варіації написання (друкована, рукописна, з нахилом, без нахилу). Це знімає страх перед єдиним правильним зразком і тренує зорове сприйняття в реальних умовах (див. додаток Г, рис. 4).

Концентрація на головній літері (права сторона): Чітка головна літера та вірш, у якому кожен рядок починається з досліджуваної літери, створюють звуковий та візуальний якір (див. додаток Г, рис. 4).

Емоційно-образне закріплення: ілюстрація, яка присутня на кожному розвороті та інтегрована у форзаци, слугує нагородою за зосереджену роботу над графемою (див. додаток Г, рис. 4).

Ергономіка: було обрано розмістити інтерактив як гру на форзаци, забезпечивши цим легкість видання. Це робить книгу зручною для тривалого використання (див. додаток В, рис. 4).

2.2 Ескізування із обґрунтуванням і обговоренням дизайну типографічної абетки

Проектне ескізування ґрунтувалося на принципі побудови мультисенсорного навчального середовища для полегшення розпізнавання графем шляхом структурного фокусингу та ігрової взаємодії.

Розробка концепції:

1) варіативність графем: розташування літерних варіантів по лівій стороні розвороту стилістично різних варіантів написання однієї літери сприяє розвитку навички абстрагування. Дитина навчається розпізнавати знак поза будь-яким візуальним представленням, що є надзвичайно важливим для формування навички читання (див. додаток Г, рис. 4);

2) соціативний ряд: малюнок тварини, назва якої починається на відповідну літеру, формує стабільний нейронний зв'язок між графемою та звуком (див. додаток Г, рис. 4);

3) у віршах присутні тавтограми. В усіх рядках починаються з однієї й тієї ж літери. Це дуже корисний засіб для тренування фонематичного слуху та розвитку мовних навичок (див. додаток Г, рис. 4);

4) прийнято рішення адаптувати шрифт GLUTEN під українську мову для головної літери на правому розвороті, оскільки він сучасний, дружній та без гострих кутів. Для поетичної частини вибрано шрифт Inter, оскільки він є легкочитабельним і відповідає нормам шрифтів для дитячих книг (див. додаток Г, рис. 2, 3)

В процесі роботи ідея була трансформована, для зручності читання більш зручна версія була удосконалена. Спочатку задум полягав в інтерактивних елементах на всіх розворотах, проте для уникнення технічного перевантаження корінця та розсіювання уваги було вирішено оптимізувати модель. (див. додаток В, рис. 7, 8) Було прийнято рішення розділити розворот на дві чіткі зони: варіативність літери та еталону та поетичний образ. Інтерактивна складова була переосмислена та стратегічно перенесена на форзаци книги. Такий підхід дозволив зробити основні розвороти стабільними та максимально сфокусованими на вивченні графеми, перетворивши форзаци на зони активного відкриття та винагороди за навчання. (див. додаток Г, рис. 4)

Візуальна мова для цільової аудиторії 3–6 років: колір є ключовим навігаційним маркером. В ескізуванні було застосовано принцип триколірної палітри для кожного розвороту, що дозволяє уникнути візуального шуму. Постійна зміна палітр від розвороту до розвороту перетворює ознайомлення з абеткою на подорож різними колірними світами, де гармонійний розподіл кольорів між графемою, ілюстрацією та поетичним текстом забезпечує цілісність композиції та інтуїтивну навігацію для маленького читача (див. додаток Г, рис. 1).

Висновки до 2 розділу

Проведений аналіз та розробка проєкту дозволили створити цілісну концепцію типографічної абетки, що базується на принципах функціональної лаконічності та ергономічної доцільності. Головним результатом проєктування стала трансформація початкового задуму в оптимізовану модель, де баланс між інтерактивністю та академічною чистотою забезпечує максимально ефективний процес навчання для дітей віком 3-6 років.

Використання модульної структури розворотів, де графема є центром композиції, у поєднанні з винесенням ігрових механік на форзаци, дозволило уникнути перевантаження видання та зберегти високу концентрацію уваги дитини. Відмова від зайвих конструктивних елементів на користь стратегічного розміщення інтерактиву, разом із застосуванням обмеженої колірної палітри та сучасних шрифтових гарнітур, забезпечує високу дидактичну цінність та естетичну привабливість продукту (див. додаток Г, рис. 4).

Розроблена система мультисенсорного навчання перетворює абетку з пасивного підручника на активний інструмент дослідження, що відповідає актуальним вимогам до сучасного дитячого дизайну та сприяє успішному формуванню навичок читання.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ ДИЗАЙНУ ТИПОГРАФІЧНОЇ АБЕТКИ

3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення дизайну типографічної абетки

Проектна унікальність та остаточне конструктивне вирішення видання полягають у повній ліквідації відволікаючого візуального шуму за рахунок використання локальних однотонних фонів, чітких лінійних контурів персонажів, а також інтеграції авторських рухомих інтерактивних клапанів на форзаці в яких ховається гра, що гарантує максимальну зручність та залучає дитину до захопливого ігрового пошуку без зайвих технічних ускладнень (див. додаток Г, рис. 4).

Графічне рішення для лівої сторінки базується на методі стилістичної варіативності: розміщення композиції з різних шрифтових накреслень однієї літери — від мінімалістичних до декоративних — дозволяє дитині сприймати графему як гнучку форму, а не статичний символ. Центральним елементом виступає літера-акцент, навколо якої формується динамічний візуальний ритм (див. додаток Г, рис. 4).

Права сторінка присвячена цілісному засвоєнню матеріалу. Тут розташована головна графема в еталонному накресленні, що забезпечує візуальну опору після аналізу варіацій, та поетичний текст, побудований на принципі тавтограми, де кожен рядок починається на досліджувану літеру (див. додаток Г, рис. 4).

На відміну від попередніх ідей проєкту, ми відмовилися від розміщення рухомих клапанів на кожному розвороті на користь системного підходу. Інтерактивна частина конструкції тепер реалізована на форзацах книги. Використання елементів, що відгортаються у початковій та фінальній частинах видання, слугує візуальним гачком та нагородою за зосереджену роботу, реалізуючи ігровий принцип відкриття знань. Така інтеграція

графіки, ергономічної конструкції та змістового наповнення перетворює процес навчання на активну творчу взаємодію, де кожен елемент книги працює на підвищення когнітивної ефективності.

3.2 Поліграфічне та технологічне забезпечення для дизайну типографічної абетки

Реалізація «Типографічної абетки» вимагає особливого підходу до вибору матеріалів та технологій, оскільки виріб орієнтований на активну фізичну взаємодію. Головними вимогами є довговічність, ергономічність та безпека матеріалів.

Вибір матеріалів: для друку основного блоку обрано щільний дизайнерський папір 250–300 г/м². Використання матового паперу без лакового покриття забезпечує природну тактильність, запобігає появі відблисків та дозволяє дитині зосередитися на графіці літер. Така фактура є комфортнішою для зору та надає виробу екологічного вигляду. Рівень білизни становить 74–84 %. Сліпучо-білий папір понад 85–90% створює надмірний контраст із чорним шрифтом, що веде до перенапруження циліарного м'яза ока. Тому санітарні лікарі рекомендують злегка жовтуватий, природний або кремовий відтінок сторінок, який є комфортним для дитячого сприйняття. Був обраний сучасний цифровий друк [4].

Технологія інтерактивного механізму відгортання, зосереджена на форзацах видання, реалізується шляхом прецизійної висічки. Якісне бігування, створене з канав для згину, гарантує легке та багаторазове використання елементів без ризику передчасного зношування. Фіксація частин, що відгортаються, досягається завдяки точності висічки, що дозволяє уникнути надмірного використання клею та зберегти чистоту конструкції.

Використано індивідуальну триколірну палітру для кожного розвороту, обрано метод високоякісного цифрового друку. Він забезпечує чіткість контурів та необхідну насиченість кольорів, що дозволяє повною мірою

передати ідею графічного мінімалізму, де головний акцент зміщений на форму літери (див. додаток Г, рис. 1).

Для скріплення блоку обрано технологію клейового безшвейного скріплення (КБС) із застосуванням поліуретанового (PUR) клею. Вибір PUR-клею зумовлений його високою еластичністю та міцністю, що дозволяє витримувати активну експлуатацію книги без ризику випадіння сторінок. Професійне фрезерування корінця в поєднанні з твердою палітуркою забезпечує максимальну цілісність блоку та стійкість виробу до механічних навантажень, зберігаючи при цьому лаконічність конструкції.

3.3 Додрукарська підготовка макетів типографічної абетки

На етапі додрукарської підготовки було забезпечено відтворення авторського задуму та безперебійну роботу інтерактивних механізмів книги. Проведений процес підготовки макетів, який базується на суворому дотриманні поліграфічних стандартів, що гарантують високу якість друку та технологічність післядрукарської обробки.

Всі графічні елементи підготовлені у колірному просторі СМΥК. Враховуючи обрану стратегію індивідуальних триколірних палітр для кожного розвороту, для кожного кольору визначено чіткі значення, що забезпечують стабільність відтінків протягом усього накладу. Використано ІСС-профілі, адаптовані до обраного дизайнерського паперу, що мінімізують спотворення кольору та забезпечують відповідність між екранним макетом і готовим відбитком (див. додаток Г, рис. 1).

Була проведена робота з висічкою та вильотами, а також окрема увага приділена створенню шару з лініями висічки для форзаців, де зосереджені інтерактивні елементи. Кожен елемент, що відгортається, має технічний контур, винесений в окремий колір для коректного виготовлення штампа. При підготовці макета було враховано вильоти під обріз 3–5 мм, що запобігає виникненню білих смуг.

Макетування здійснювалося з урахуванням особливостей клейового безшвейного скріплення (КБС). При розрахунку внутрішніх полів враховано корінцевий з'їд — частину зображення, яка прихована всередині блоку при скріпленні. Це гарантує, що жоден графічний елемент не буде спотворений, а цілісність композиції лівого та правого полів розвороту буде збережена.

Фінальні файли готуються у форматі PDF/X-4, що забезпечує коректну передачу векторної графіки та шарів прозорості. Перед відправкою проведено багаторівневий префлайт-контроль: перевірка роздільної здатності растрових зображень не менше 300 dpi, коректність виведення вильотів під обріз та відсутність технологічних помилок у контурах висічки. Такий системний підхід гарантує бездоганну якість готового накладу та функціональність кожного примірника книги.

Висновки до 3 розділу

Практична реалізація проекту «Типографічна абетка» продемонструвала ефективність обраної конструктивно-пластичної стратегії, що базується на гармонійному поєднанні функціональної лаконічності та інтерактивних технологій. У результаті проведеної роботи вдалося створити продукт, у якому кожна деталь працює на забезпечення довговічності та комфорту дитячого сприйняття.

Виробнича логіка проекту доводить, що відмова від надмірної кількості рухомих елементів на користь інтерактиву, розміщеного на форзацах, не лише спростила технологічний процес, а й суттєво підвищила ергономіку видання. Використання якісного цифрового друку, точне налаштування кольорових профілів та контроль додрукарської підготовки гарантують високу технічну відповідність авторського задуму промисловому втіленню.

Висновки

У ході виконання кваліфікаційної роботи було розроблено дизайн типографічної абетки, спрямованої на полегшення розпізнавання графем дітьми дошкільного віку. Результати дослідження підтверджують, що в умовах зростаючої конкуренції з боку цифрового контенту та фрагментарності дитячої уваги сучасне друковане видання має базуватися на принципах функціональної лаконічності, ергономічної доцільності та сенсорної залученості.

Теоретичний аналіз ринку та існуючих аналогів дозволив виявити критичні недоліки більшості сучасних видань — візуальну перевантаженість, застарілу шрифтову базу та відсутність чіткої дидактичної ієрархії. На противагу цьому було обрано ставити графему в центр композиції, перетворюючи книгу з пасивного носія інформації на інтерактивний освітньо-ігровий тренажер.

Практична реалізація проєкту доводить, що обраний комплексний підхід є ефективним:

1. Графічне та конструктивне рішення: використання модульної сітки, поєднання варіативності написання літер з їх чітким еталоном та розміщення інтерактивних елементів на форзацах забезпечили баланс між ігровою формою та навчальним змістом, що сприяє кращому формуванню нейронних зв'язків у процесі навчання.
2. Технологічна доцільність: обґрунтований вибір матеріалів — дизайнерського паперу, методів скріплення — PUR-клей та високоякісного цифрового друку — гарантує довговічність видання та відповідність санітарно-гігієнічним нормам, що критично важливо для збереження зору дитини.
3. Дидактична ефективність: завдяки впровадженню ігрових алгоритмів (алітерація, пошук зв'язків, тактильне дослідження) вдалося

досягти високого рівня мультимодального навчання, що робить процес опанування алфавіту менш стресовим та емоційно привабливим.

Розроблений дизайн типографічної абетки не лише вирішує поставлену проблему полегшення розпізнавання графем, а й задає новий стандарт якості для сучасних навчальних посібників. Проєкт має значний потенціал для впровадження у видавничу практику як ефективний інструмент естетичного виховання та розвитку читацької грамотності покоління Альфа. Виконані завдання дозволили досягти мети роботи та довести, що лаконічний, свідомо спроєктований дизайн є найсильнішим інструментом у боротьбі за увагу дитини в сучасному інформаційному середовищі.

Перспектива подальших розвідок: оскільки час, відведений на кваліфікаційну роботу, є обмежений, у подальшому планується продовжити розробку та розширення візуально-комунікативної системи проєкту. Одним з напрямів є масштабування створеної концепції на широкий спектр навчальних матеріалів для дошкільнят та молодших школярів, що передбачає розробку серії карток з графемами та ілюстраціями тваринок на цю літеру. Окремим вектором розвитку проєкту вбачається інтеграція авторської типографічної абетки у цифрове середовище за допомогою створення мобільного застосунку з кінетичною типографікою.

Список використаних джерел

1. Про інформацію : Закон України від 02.10.1992 р. № 2657-XII. Відомості Верховної Ради України. 1992. № 48. С. 650. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-12>
2. Про видавничу справу : Закон України від 05.06.1997 р. № 318/97-ВР. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/270/96-%D0%B2%D1%80#Text>
3. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти» : Наказ Міністерства соціальної політики України від 10.08.2018 р. № 1143. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/59221/
4. Про затвердження Типових правил користування бібліотеками в Україні : Наказ Міністерства культури і мистецтв України від 05.05.1999 р. № 275. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0077-07/eng/ed20070118#Text>
5. Ніколас К. The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains. 2010. 256 с.
6. Шпікерман Е. Типографіка: як форма графем впливає на швидкість читання та чому поганий графічний дизайн відштовхує читача. 2017. 240 с.
7. Why our attention spans are shrinking, with Gloria Mark, PhD: Speaking of Psychology: podcast / American Psychological Association. 2023. URL: <https://www.apa.org/news/podcasts/speaking-of-psychology/attention-spans>
8. Розвиток дрібної моторики і зв'язного мовлення : Навчальний курс / Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, ІППО. URL: <https://ippo.com.ua/training/rozvitok-dribnoi-motoriki-zvaznogo-movlenna-9960>

9. Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» : офіційний інтернет-магазин. URL: <https://store.ababahalamaha.com.ua/>
10. Дитячий ринок 2.0: Як ритейл і розваги конкурують за “цифрових” дітей і раціональних батьків. Retail Association of Ukraine. 2023. 14 лист. URL: <https://rau.ua/novyni/dityachij-rinok-2-0/>
11. Покоління Альфа: хто вони, чим відрізняються від інших і як з ними взаємодіяти : The Inweb Media. 2023. URL: <https://theinweb.media/pokolinnya-alfa-hto-vony/>
12. Dhir A., Kaur P., Kumar S. Gen Alpha and information communication technology (ICT): A systematic literature review and research agenda. Computers in Human Behavior. 2025. Vol. 165. Art. 108593. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108593>. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563225001074>
13. Аналітики компанії Pro-Consulting підготували дослідження ринку дитячих розвиваючих іграшок : аналітичний огляд / Pro-Consulting. URL: <https://pro-consulting.ua/ua/pressroom/analitiki-kompanii-pro-consulting-podgotovili-issledovanie-rynka-detskikh-razvivayushchikh-igrushek->
14. Ринок дитячої літератури 2026: між виживанням та трансформацією : Еспресо. 2026. 23 трав. URL: <https://espresso.tv/news-rinok-dityachoi-literaturi-2026-mizh-vizhivannyam-ta-transformatsieyu>
15. Інвестиція в майбутнє нації: як змінюється дитяча книга і що це означає для України : MC.today. 2024. 11 квіт. URL: <https://mc.today/uk/blogs/investytsiya-v-majbutnye-natsiyi-yak-zminyuyetsya-dytyacha-knyga-i-shho-tse-oznachaye-dlya-ukrayiny/>
16. Dyslexie Font: official website. URL: <https://dyslexiefont.com/en/>
17. Atkinson Hyperlegible Font: Braille Institute. URL: <https://www.brailleinstitute.org/freetfont/>
18. Уряд схвалив Стратегію розвитку читання на період до 2032 року : БараБука. Простір української дитячої книги. 2023. 6 бер. URL: <https://www.barabooka.com.ua/uryad-shvaliv-strategiju-rozvitku-chitannya-na->

[period-do-2032-roku/](#)

19. Абетка. Книжка-пазл : Видавництво «Ранок» : офіційний інтернет-магазин. URL: <https://www.ranok.com.ua/infoabetka38033.html>

20. Абетка : Видавництво «Vivat» : офіційний інтернет-магазин. URL: <https://vivat.com.ua/product/abetka/>

21. Буквар : Видавництво «Талант» : офіційний інтернет-магазин. URL: <https://www.ranok.com.ua/info-bukvar35753.html>

22. Абетка : Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» : офіційний інтернет-магазин. URL: <https://store.ababahalamaha.com.ua/abetka>

23. Анкета для дослідження сприйняття шрифтів та ілюстрацій у дитячих книгах : Google Форми. 2026. URL: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScbrCZywU4dktnYCTDPlyr-uMp1XwHbDRuwjDqrKE4xy47DOA/viewform?usp=header>

БРИФ НА РОЗРОБКУ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ТИПОГРАФІЧНОЇ АБЕТКИ

Назва проєкту: Розробка дизайн-

проєкту типографічної абетки

Замовник: Видавництво «Граф»

Дата заповнення: «22» квітня 2026 р.

Контактна особа: Васильєва М. К.

Телефон: +390 66 792 53 13

Параметри проєкту	Вимоги до проєкту
Загальна інформація:	
<i>Про проєкт</i>	Розробка дизайну типографічної абетки для полегшення розпізнавання графем.
<i>Вид діяльності</i>	Графічний дизайн, оформлення видань, дизайн комунікацій.
<i>Позиціонування</i>	Типографічна варіативність, поетичний супровід, асоціативна ілюстрація.
<i>Мета проєкту</i>	Полегшити розпізнавання графем дітям та сприяти легкому запам'ятовуванню через образи в ілюстраціях.
<i>Продукція</i>	Абетки, збірки віршів.
Опис потенційного клієнта:	
<i>Хто ці люди, якого віку?</i>	Споживачи : Батьки 23-25 років; Бабусі, дідусі 46-55 років; Родичі 15–55 років. Вік кінцевих споживачів: 3 – 6 років.

<i>Що для них важливо?</i>	Зацікавленість зі сторони дітей, альтернатива гаджетам, спосіб лагідного запам'ятовування під час гри.
<i>Який їх достаток?</i>	Середній і вище середнього. Особливості: споживачі купують книги для розвитку дітей, а також приділяють увагу якості подарунка.
Ваші конкуренти:	
<i>Серед яких конкурентних пропозицій треба виділитися? Запропонуйте приклади дизайну.</i>	 Видавництво «Ранок»
Опис цілей і задач дизайну:	
<i>Що потрібно розробити і з якою метою?</i>	Розробити дизайн: обкладинок, адаптувати шрифт GLUTEN під українську мову, намалювати ілюстрації до кожного розвороту, підібрати кольорову палітру, згенерувати за допомогою штучного інтелекту віршову частину, розробити механізм розгортання клапанів для гри, які розміщені на форзаці. Скомпонувати розвороти без дрібних деталей.
<i>Де і як буде реалізована продукція: географія, місця.</i>	Україна, великі міста

Ціновий сегмент:	
<i>Вартість</i>	Середній/вище середнього.
<i>Ціна відносно конкурентів</i>	Ціна трохи вища за середній сегмент дитячих видань, але виправдана якістю та цікавими механізмами.
Потреби вашого клієнта:	
<i>На вашу думку, завдяки яким особливостям продукту споживачі виберуть саме його?</i>	Гарний варіант провести час з користю. В абетці присутні відкидаючі механізми. Цікаві та зрозумілі розвороти для сприйняття дитини. Хороший вибір на подарунок дитині.
Враження:	
<i>Яке враження від продукту має скластися у вашого споживача?</i>	Зацікавленість. Задоволення під час розглядання зображень та можливість з ними взаємодіяти (відкривати та закривати елементи малюнків на розвороті).
Про дизайн типографічної абетки:	
<i>Які задачі має вирішити створення унікального дизайну абетки?</i>	1. Забезпечення читабельності літер; 2. Передача певного настрою; 3. Гармонійне поєднання графічних елементів; 4. Відповідальність віковій категорії; 5. Створення цільного візуального ритму;
<i>Яка концепція та візуальні метафори лежать в основі пластики літер?</i>	Дитина бачить не один «застиглий» символ, а живу літеру в різних накресленнях (антиква, гротеск, рукописний шрифт).

	Асоціативні ілюстрації: використання образу тварини або птаха, назва яких починається на відповідну букву.
<i>Які стилістика та технічні характеристики обрані для графічного накреслення?</i>	Різновиди шрифтів, та варіації: наявність засічок чи їх відсутність, товщина ліній, контрастність, вибір кольорової гами (контрасна)
<i>Оберіть вид поліграфічної продукції, що необхідно розробити.</i>	Книгу
Шрифт:	
<i>Вкажіть, які шрифти необхідно використовувати в дизайні.</i>	Адаптація шрифту GLUTEN під українську мову. Шрифт для написання віршів INTER (18 pt).
Дедлайн:	
<i>Час який видається на виконання роботи: А також наявність проміжних перевірок.</i>	6 місяців на виконання усієї роботи. 2 рази на місяць проміжна перевірка.
Контактні данні:	
<i>Замовник: ПІБ, номер телефону, електронна пошта, підпис.</i>	Васильєва Маріанна Кирилівна +390 66 792 53 13 bubafoto2023@gmail.com 
<i>Виконавець: ПІБ, номер телефону, електронна пошта, підпис.</i>	Мальцева Єлізавета Сергіївна +390 60 588 57 48 m.liza.liza.m@gmail.com 

ГЛОСАРІЙ

1. Графема — це найменша одиниця писемної мови, яка служить для розрізнення та ідентифікації значущих одиниць мовлення (слів, морфем). Простіше кажучи, це графічне відображення фонemi (звуку) на письмі.
2. Кліпове мислення — це спосіб сприйняття інформації короткими, розрізненими фрагментами (кліпами), при якому людина швидко перемикається між даними, не заглиблюючись у деталі.
3. Мінімалізм — це стиль, філософія та напрямок у мистецтві, що базується на принципах простоти, функціональності та лаконічності.
4. Візуальний шум — це надлишок дрібних деталей, контрастних кольорів, відкритих місць зберігання та безлад, що створюють сенсорне перевантаження.
5. Дислексія — це неврологічний стан, що викликає стійкі труднощі з читанням та письмом у людей із нормальним інтелектом.
6. Дисграфія — це стійке часткове порушення процесу письма, не пов'язане з низьким інтелектом або поганим навчанням.
7. Мовленнєвий апарат — це сукупність органів тіла людини, які беруть участь у творенні звуків мовлення (артикуляції).
8. Тавтограма — це літературний або мовний твір (звичайно вірш, оповідання, скороговка), у якому всі слова починаються з однієї і тієї ж літери (або складу, звука).
9. Дидактичний матеріал — це спеціально підібрані або створені засоби навчання (картки, таблиці, схеми, ігри, вправи, тексти, аудіо- та відеозаписи, моделі тощо), які використовуються педагогом для організації активної навчальної діяльності учнів, формування знань, умінь та навичок відповідно до навчальної мети.
10. Місія проєкту — це його генеральна ціль, фундаментальне призначення та основна причина існування. Вона визначає кінцеві

результати, набір задоволених потреб та цільову аудиторію (споживачів).

11. Трансформація когнітивних процесів — це процес зміни, розвитку або перетворення способів, якими людина отримує, обробляє, зберігає та використовує інформацію.

12. Диджитал-перевантаження — це стан фізичної та ментальної втоми, що виникає через надлишок інформації, постійне використання гаджетів та необхідність миттєво реагувати на повідомлення у різних платформах.

13. Антропоморфний мінімалізм — це художній або дизайнерський стиль, що поєднує два протилежні поняття:

Антропоморфізм: надання нелюдським об'єктам (тваринам, предметам, явищам) людських рис.

Мінімалізм: використання мінімальної кількості засобів, форм та деталей (лаконічність).

14. Сторітелінг — це мистецтво розповіді історій для передачі інформації, переконання аудиторії та викликання емоцій.

15. Когнітивна чистота — це стан, при якому розумові процеси функціонують ефективно, без надмірного інформаційного шуму, упереджень або емоційного виснаження.

16. Оптичний стрес — рівень втоми чи психологічного напруження.

17. Основні функції графем:

Фонографічна функція: Графема відповідає певній фонемі (звуку) у фонографічній системі письма (наприклад, літера "а" передає звук)

Морфографічна функція: графема або їх поєднання передає морфему (корінь, суфікс тощо).

Логографічна (семантична) функція: одна графема (найчастіше ієрогліф) виражає окреме слово або поняття.

Роздільна (диференційна) функція допомагає розрізняти слова, схожі за звучанням, або вказує на межі слів (наприклад, використання великої літери для власних назв або пробілів).

Стилістична/Естетична функція: оформлення тексту, виділення курсивом, жирним шрифтом, використання великих літер (CAPS LOCK) для емоційного акценту.

18. Антропоморфний мінімалізм — це естетичний та філософський напрямок, що поєднує мінімалістичну редукцію форми з наданням об'єктам або просторам людських рис чи емоцій.

19. Акцидентний гротеск — це декоративний рубаний шрифт без засічок, що використовується переважно для оформлення великих заголовків, плакатів, візиток та рекламних матеріалів. Він має яскравий індивідуальний характер і погано читається у великих обсягах основного тексту.

20. Офсетний спосіб друку — це класична поліграфічна технологія, при якій фарба з друкованої форми переноситься на папір не безпосередньо, а через проміжний офсетний циліндр. Цей метод є стандартом для виготовлення великих тиражів завдяки високій якості, точності відтворення та низькій собівартості одного відбитка.

21. Інклюзивні іграшки та книги — це спеціально розроблені матеріали, які адаптовані для дітей з особливими освітніми потребами (зокрема з порушеннями зору, слуху, мовлення чи розладами аутистичного спектра). Їхня головна мета — забезпечити рівний доступ до навчання, розвитку та соціалізації.

22. Прецизійна висічка — це високоточне вирубування матеріалів (паперу, картону, плівки, фольги, пластику) за допомогою спеціальних штанцформ. Вона використовується для створення складних форм, етикеток, пакування чи елементів для електроніки. Зазвичай процес здійснюється на автоматичних тигельних пресах та плотерах.

Аналоги та прототипи

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? #

Рис. 1 Шрифт **Dyslexie** розроблений графічним дизайнером Крістіаном Боером (Christian Boer) для допомоги людям із дислексією [19]

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Рис. 2 Шрифт Atkinson Hyperlegible, створений Braille Institute [20]

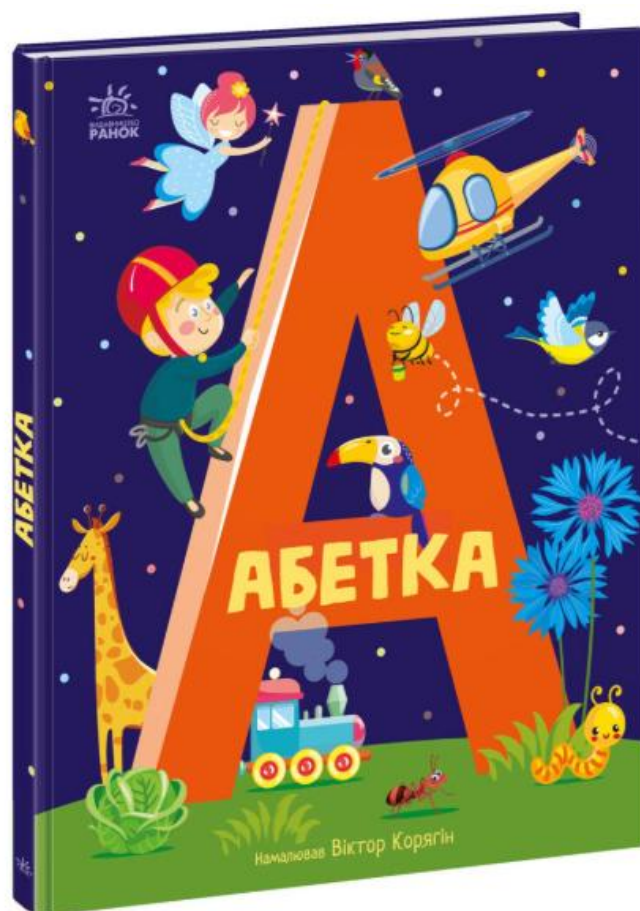


Рис. 3 «Абетка» видавництва «Ранок» [14]

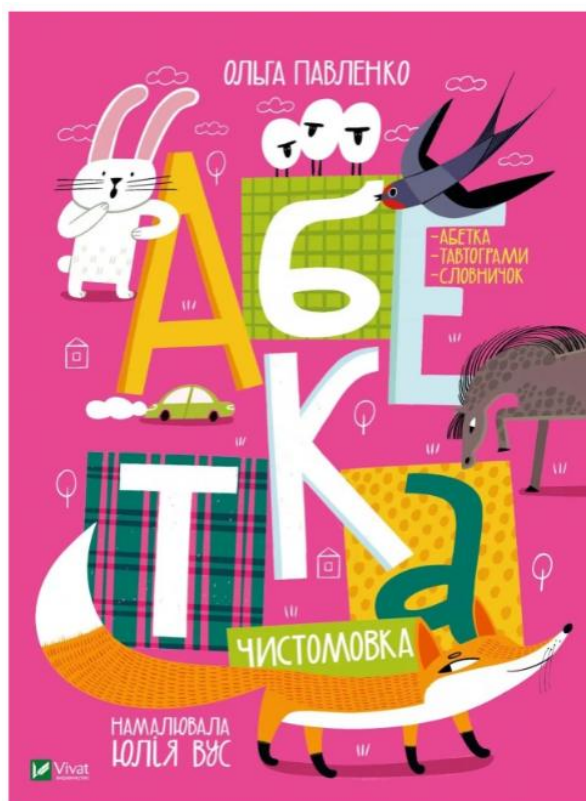
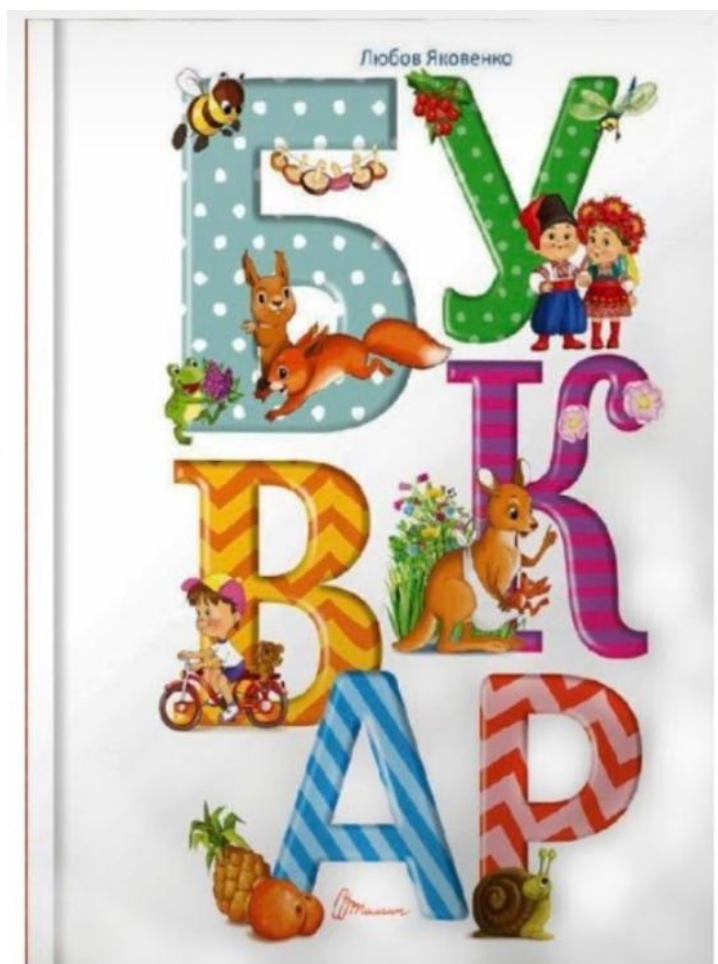


Рис. 4 «Абетка» видавництва «Vivat» [15]



Буква Ш, напевно, схожа
На штахетник-огорожу.
А їще на гребінець —
Зачешуш насамкінець!



шап-ка



шуб-ка



шйш-ка



шам-пінь-йб-ни



шарф



шин-шй-ла

Прочитай:

Ш—А = ША

А—Ш = АШ

Ш—О = ШО

О—Ш = ОШ

Ш—У = ШУ

У—Ш = УШ

Ш—И = ШИ

И—Ш = ИШ

Ш—І = ШІ

І—Ш = ІШ

Ш—Е = ШЕ

Е—Ш = ЕШ

Чистомовка:

Шу — листочки шурхотять,
Ті, що з дерева летять.
Ши — сичить в траві змія,
Ши — сичу на неї я.
Ші — мені це до душі.
Ось і вийшли в нас вірші!



Полічи всі букви Ш у віршиках:

Для шиншили шубку зшили.
Ходить в ній тепер шиншила.
Таж і тепла в неї шубка —
Гріє гарно, наче грубка!



Листя осіннє шелоче, летить,
Впавши під ноги,
дощем шурхотить.

Прочитай:

ШИ-НА

КА-ША

СУ-ША

СУ-ШІ

ТАМ — ШИР-МА, ТУТ — МИШ-КА.

У ШИП-ШИ-НИ ШИ-ПИ.

У НО-РІ МИ-ШІ.

Буква Ш дійсно нагадує паркан чи гребінець зубчиками вгору.
А звук [ш] багато хто може вимовляти: і кішка, і змія,
і листочки дерева, і навіть морська хвиля, що набігає на берег...
Склади букву Ш з лінійних паличок. Скільки паличок потрібно?



Приклади пальчик до вуст і тихесенько скажи: Ш-Ш-Ш.

Це приголосний звук. Він завжди твердий, але в деяких словах пом'якшується. Порівняй звучання:

МИ-ША, МИ-ШІ. В якому слові звук [ш] звучить пом'якшено?

Рис. 5 «Бувар» видавництва «Талант» [16]



І
ІНДИК

У дворі індик
узувається,
до нього індичка
озивається:

— Індиче-інде,
ходім деінде,
бо тут зимонька,
мерзнуть крилонька.



Їжачатко з їжачком
їли кашку з молочком.
Кашка була солодка,
моя казка — коротка.

І
ЇЖАЧОК

Рис. 6 «Абетка» видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» [17]

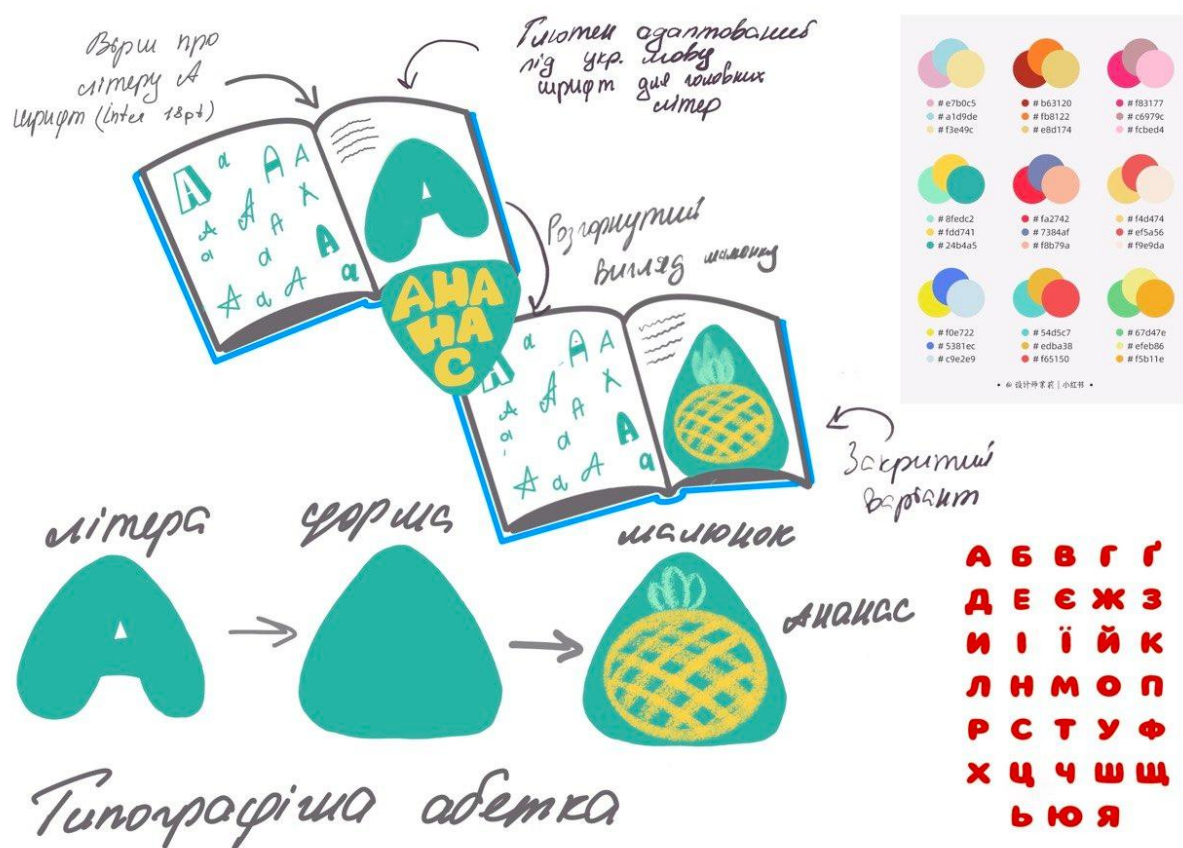


Рис. 7 Фіксація дизайнерської ідеї в ескізах 1



Рис. 8 Макет дизайнерської ідеї 1

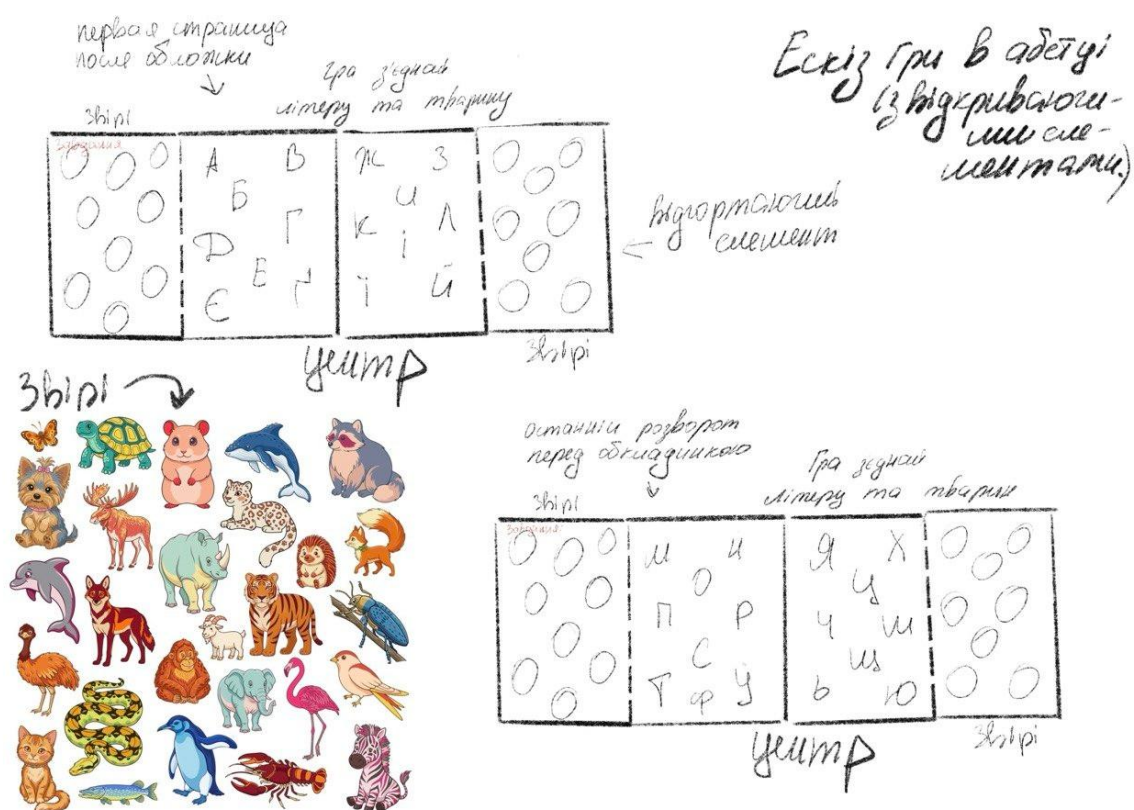


Рис. 9 Фіксація дизайнерської ідеї 2 Схематичне зображення гри у відгорнутих клапанів на форзаці



Рис. 10 Ескіз дизайнерської ідеї 2. Приклад компоновки розвороту з варіацією літери

Пошукові рішення

 #E7B2C7	 #A5D7DC	 #F8F7EE	 #409A90	 #F8D444	 #0F5145
 #FC2D76	 #C199A0	 #FBC0D3	 #4EA4A8	 #FB5E4B	 #F7C058
 #F2A4C1	 #7F8B96	 #E8C089	 #EFE81D	 #5A84F8	 #CCE2E9
 #8E9CBD	 #F95565	 #F5C8B2	 #224E7F	 #5889B9	 #CCE2E9
 #F13A44	 #F7AC8E	 #FBD1BE	 #F7AB7D	 #F2C96C	 #F7ECD3
 #EA5F59	 #F2D273	 #F6F3E6	 #753419	 #EF7823	 #F8C852
 #F4E39E	 #B6D8C6	 #C8A7A8	 #DF9776	 #EFE4CF	 #AC5943
 #E2711A	 #F6EAB8	 #86AB63	 #A76339	 #DEB46A	 #432B21

Рис. 1 Обрана палітра кольорів для кожного розвороту

A B C D
E F G H I J
K L M N O P
Q R S T U V
W X Y Z

Рис. 2 Шрифт GLUTEN [24]

А Б В Г Ґ
Д Е Є Ж З
И І Ї Й К
Л М Н О П
Р С Т У Ф
Х Ц Ч Ш Щ
Ь Ю Я

Рис. 3 Адаптація шрифту GLUTEN під українську мову

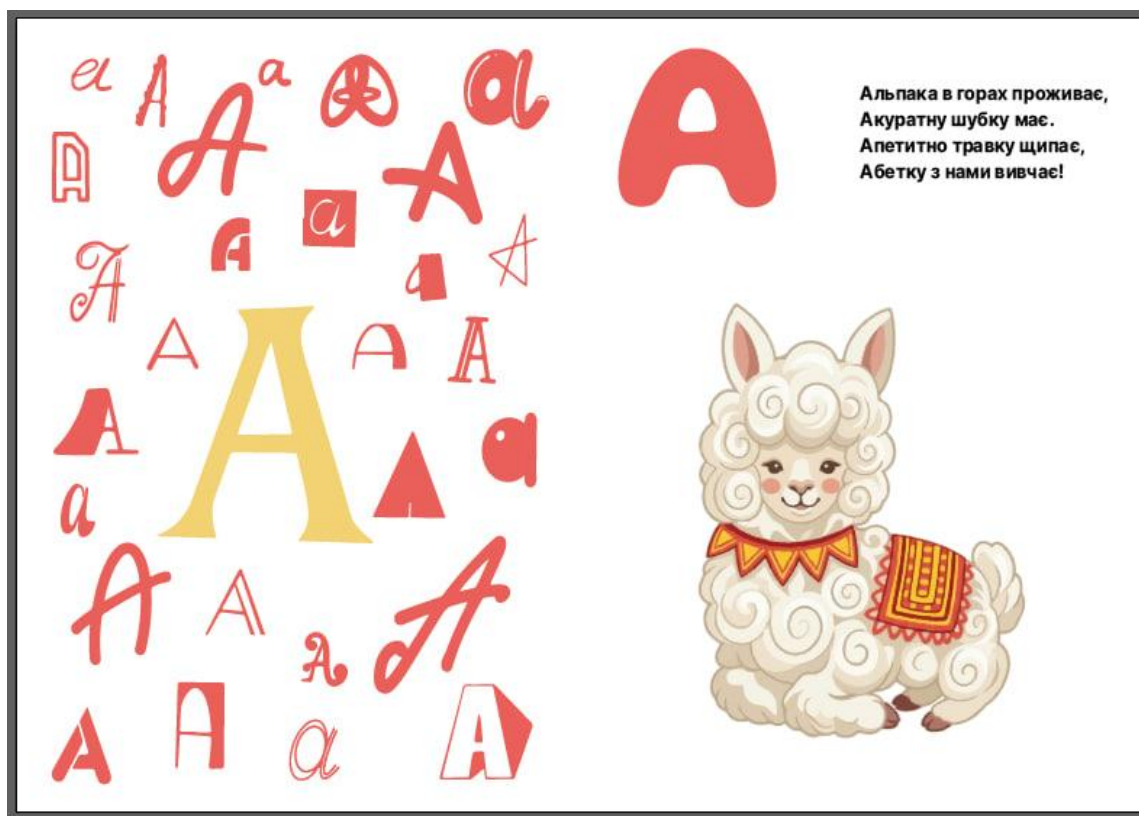


Рис. 4 Розворот з літерою



Рис. 5 Інтерактивна частину абетки, гра "Зєднай літеру та тваринку"

Проектна пропозиція

