



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ / МІСЦЕВІ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»
ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

Дипломна робота на здобуття СВО «Magistr»
«ВІЗУАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДИЩИНИ
РЕГІОНІВ УКРАЇНИ ЗАСОБАМИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ»
Виконав: Ноздрачов Віталій Вячеславович
Керівник: канд. пед. наук, доц. Малиніна Ірина Олегівна

ВСТУП

РОЗДІЛ 1
ЗБІР НАУКОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ, ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ
НАСТІЛЬНИХ ІГОР. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ
1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури
1.2. Методи дослідження
Висновки до 1 РОЗДІЛУ

РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ. ДОСЛІДЖЕННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ
2.1. Огляд кінцевих настільних ігор
2.2. Дослідження цільової аудиторії гри
2.3 Анализ візуальної культури Закарпаття, Центральної України,
Полтавщини та Слобожанщини
Висновки до 2 РОЗДІЛУ

РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ 3 АР
3.1. Розробка ігрового процесу та інтерфейсу
3.2. Форми простору, графіки та візуальні елементи
3.3. Інтеграція доповненої реальності у гру
Висновки до 3 РОЗДІЛУ

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ДОДАТКИ

Анотація до проєкту. Роботу присвячено вирішенню проблеми візуалізації та популяризації культурної спадщини регіонів України через створення сучасного інтерактивного дизайну-продукту — настільної гри. Дослідження розглядає гру не лише як засіб дозвілля, а як потужний медіа-інструмент, здатний трансформувати архаїчні етнокультурні коди у зрозумілі для сучасної молоді візуальні образи, поєднуючи розважальну та освітню функції.

Актуальність обраної теми зумовлена зростанням інтересу до національної ідентичності в умовах глобалізації та війни, необхідністю подолання стереотипних візуальних образів, а також потребою у створенні конкурентоспроможного українського культурного продукту, що відповідає сучасним трендам гейміфікації та дизайну.

Об'єкт дослідження — дизайн графічного оформлення настільної гри як форми візуальної комунікації.

Предмет дослідження — особливості адаптації етнокультурних елементів регіональної спадщини України в дизайн настільної гри.

Метою дослідження є створення дизайну-концепції настільної гри «Heritage & Horizons» («Спадщина та Горизонти»), яка репрезентує культурну самобутність Закарпаття, Полтавщини, Слобожанщини та Центральної України засобами сучасної графіки та новітніх технологій.

Хронологічні межі дослідження охоплюють культурну спадщину XIX — першої половини XX століття (період формування регіональної стилістики) та сучасний етап розвитку ігрового дизайну (2016–2025 рр.), що характеризується впровадженням цифрових технологій та AR.

Територіальні межі дослідження охоплюють чотири історико-етнографічні регіони України: Закарпаття, Полтавщину, Слобожанщину (Харківщина) та Центральної України (Київщина, Черкащина).

Наукова новизна роботи полягає у розробці комплексного підходу до осучаснення етнокультурного контенту, що поєднує методи генеративного дизайну (AI) з тематичним дослідженням народної іконографії, а також в інтеграції технології доповненої реальності (AR) для створення «phygital» досвіду в настільній грі.

Теоретичною базою дослідження стали праці провідних науковців у галузі дизайну та поліграфії. Використано натуральні зразки Шестки (геймдизайн та балмас), І. Сиваша (концептуальні засади етнодизайну), А. Зіткова (візуальні складові гри), а також дослідження Е. Євдокімова та інших авторів щодо освітнього потенціалу ігрових механізмів та створіння візуальної культури.

Методи дослідження ґрунтуються на системному підході, що включає іконографічний та порівняльний аналіз (для вивчення етнічних мотивів), протипісування (для тестування UX), а також методи комп'ютерного моделювання та генеративного дизайну.

У роботі проаналізовано візуальні коди чотирьох регіонів (орнаменти, колористику, символи) та сучасні тренди ринку настільних ігор (векторна стилізація, мінімалізм). **Розроблено** авторську графічну стилістику «folk & Linotype», що мітує техніку лінограви та туші. **Спроектовано** ергономічний інтерфейс із системною технікою розуміння на плашках, створено галерею персонажів та bestiary на основі української демонології. **Запропоновано** інтеграцію AR через застосунок Openfly для анімації карток.

Концепція. Проєкт «Heritage & Horizons» — це стратегічна настільна гра у жанрі пригоди-мистецтва. Її грави виступають закономірними регіонами. Візуальна мова проєкту базується на обмеженій палітрі (історичні білий, чорний, червоний, терракотовий) та естетичі «folk & Linotype», що робить гру привабливою для мільйонної аудиторії. **Кожна** елемент гри — від плашки грави до пакування — є носієм культурного коду, адаптованого до сучасності. Використання доповненої реальності та мультимедіальних перетворень гри на інтерактивний медіа-продукт, що сприяє збереженню та популяризації української спадщини.

Ключові слова: графічний дизайн, настільна гра, гейміфікація, етнодизайн, культурна спадщина, доповнена реальність (AR), штучний інтелект.



АНАЛІЗ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ РЕГІОНІВ				
Регіон	Стилістика	Колорит	Орнамент	Символіка
Закарпаття	Горішній стиль, народні вишивки, дерев'яні скульптури	Темні, насичені кольори: червоний, синій, жовтий	Геометричні та природні мотиви	Вішнік, козацькі атрибути
Полтавщина	Стиль «Слава», народні вишивки, кераміка	Світлі, пастельні кольори: білий, блакитний, рожевий	Геометричні та природні мотиви	Вішнік, козацькі атрибути
Слобожанщина	Стиль «Слава», народні вишивки, кераміка	Світлі, пастельні кольори: білий, блакитний, рожевий	Геометричні та природні мотиви	Вішнік, козацькі атрибути
Центральна Україна	Стиль «Слава», народні вишивки, кераміка	Світлі, пастельні кольори: білий, блакитний, рожевий	Геометричні та природні мотиви	Вішнік, козацькі атрибути

