

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту  
В.о. завідувача кафедри, к.т.н., доц.  
\_\_\_\_\_ Ганна ПОЛІТАЄВА  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**ВПЛИВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**  
**НА ТРАНСФОРМАЦІЮ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ**  
**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**  
022 Дизайн

Виконавець:

Студент групи БД1 \_\_\_\_\_

Кисіль В. В.  
(ПІБ)

Керівник:

к.мист., доц. \_\_\_\_\_

Білик А. А.  
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ

к.мист., доц. \_\_\_\_\_

Білик А. А.  
(ПІБ)

Нормоконтроль:

ст. викл. \_\_\_\_\_

Чорностан Г. В.  
(ПІБ)

Херсон – 2023

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**  
(Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи)

**МАГІСТР**  
(освітній ступень)

на тему: **ВПЛИВ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**  
**НА ТРАНСФОРМАЦІЮ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ**

Виконав: студент 2 курсу, групи БД1  
спеціальності 022"Дизайн"  
(шифр і назва спеціальності)

**КИСІЛЬ** Вадим Валерійович  
(прізвище та ініціали)

Керівник К. мист., доц.

**БІЛИК** Анна Анатоліївна  
(прізвище та ініціали)

Рецензент К. мист., доц.

**ТКАЧЕНКО** Руслана Василівна  
(прізвище та ініціали)

# ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет Інформаційних технологій та дизайну

Кафедра Дизайну

Освітній рівень Магістр

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**В.о. завідувача кафедри, к.т.н., доц.**

Ганна ПОЛЄТАЄВА

“ ” 2023 року

## **ЗАВДАННЯ**

### **НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

Кисіль Вадим Валерійович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Вплив сучасних технологій

на трансформацію настільної гри

керівник роботи кандидатка мистецтвознавства, доцентка кафедри  
дизайну Білик Анна Анатоліївна

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом закладу вищої освіти від “02” жовтня 2023 року №516-с

2. Строк подання студентом роботи 14.01.2024 р.

3. Вихідні дані до роботи \_\_\_\_\_

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити). З'ясувати поняття «настільна гра», провести аналіз літератури з області дослідження, визначити особливості традиційної настільної гри, виділити закономірності впливу розвитку технологій на геймдизайн, окреслити особливості компонентів сучасної настільної гри, розробити авторське оформлення настільної гри.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

1. Рисунки процесу розробки настільної гри. 2. Графічні матеріали пакування настільної гри, обкладинка коробки. 3. Графічні компоненти настільної гри, картки та ігрове поле. 4. Візуалізація загального вигляду настільної гри.

## 6. Консультанти розділів работ

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Теоретичні аспекти вивчення настільної гри в контексті дизайну	Білик А.А., доцент кафедри дизайну ХНТУ	3.03.2023 Білик А.А.	3.03.2023 Кисіль В. В.
Аналіз трансформації дизайну настільних ігор під впливом технологій	Білик А.А., доцент кафедри дизайну ХНТУ	7.05.2023 Білик А.А.	7.05.2023 Кисіль В. В.
Практична реалізація результатів дослідження	Білик А.А., доцент кафедри дизайну ХНТУ	25.09.2023 Білик А.А.	25.09.2023 Кисіль В. В.

7. Дата видачі завдання 02.10.2023

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Аналіз літератури і джерельної бази	5.04-16.06	виконав
2.	Аналітичний огляд предметної області	19.06-11.08	виконав
3.	Окреслення особливостей компонентів сучасних настільних ігор	14.08-18.09	виконав
4.	Визначення концепції дизайн-продукту та аналіз аналогів	25.09-27.10	виконав
5.	Вибір і обґрунтування інструментів та засобів розробки	30.10-15.11	виконав
6.	Проектування настільної гри	16.11-01.12	виконав
7.	Оформлення пояснювальної записки	03.12-14.12	виконав
8.	Оформлення графічної частини	14.12-12.12	виконав

Студент \_\_\_\_\_ Кисіль В.В.  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи \_\_\_\_\_ Білик А. А.  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

Магістерська робота присвячується дослідженню питання впливу сучасних технологій на особливості дизайну настільних ігор. Для досягнення поставленої мети в першому та другому розділах було розглянуто теоретичні засади реалізації геймдизайну в контексті історичного розвитку та вимог і попиту суспільства.

Перший розділ присвячений теоретичним аспектам геймдизайну та фокусується на аналізі літератури з теми дослідження, а також галузі лудології та геймдизайну. Також описано такі аспекти як визначення феномену настільної гри, походження та особливості дизайну традиційних настільних ігор.

У другому розділі розглянуто появу нових технологій та їх відбиття на геймдизайн відповідного періоду, було проаналізовано зміни дизайну настільних ігор у XXI столітті та виділено особливості очікувань суспільства від досвіду гри з виникненням комп'ютерних технологій. Відповідно до результатів здійсненого поглибленого аналізу прикладів змодельовано таблицю, що може служити направляючим посібником для дизайну настільних ігор у сучасній культурі, відповідно до вимог і змін, що відбулися в суспільстві.

У третьому розділі увага приділяється розробці прикладу авторського оформлення настільної гри з використанням отриманих результатів та висновків у ході теоретичного дослідження. Результатом проведеної роботи стало використання результатів дослідження та новітніх технологій для створення сучасної настільної гри, яка відповідає вимогам суспільства.

**Ключові слова:** геймдизайн, настільні ігри, сучасні технології, графічний дизайн, ігрові елементи, дизайн настільних ігор.

## ABSTRACT

The Master's thesis is dedicated to research of the impact of modern technologies on the characteristics of board game design. To achieve the set goal, the theoretical foundations of game design within the context of historical development and societal demands were examined in the first and second sections.

The first section is devoted to the theoretical aspects of game design and focuses on literature analysis. Specifically, critical literature in the fields and also ludology and game design areas were analyzed, along with key theoretical approaches and questions raised in the field. It also describes aspects such as defining the phenomenon of board games, their origins, and the characteristics of traditional board game design.

In the second section, the emergence of new technologies and their influence on game design in the corresponding period were discussed. Changes in board game design in the 21st century were analyzed, and the specifics of societal expectations regarding the gaming experience with the advent of computer technologies were highlighted. Based on the results of an in-depth analysis of examples, a model was created, which can serve as a guide manual for designing board games in the modern culture, taking into account the requirements and changes that have occurred in society.

In the third section main focus is dedicated to the development of an example of author's vision board game design, using the obtained results and conclusions from the theoretical research. The outcome of the work was the utilization of research findings and cutting-edge technologies to create a contemporary board game that meets the demands of society.

**Keywords:** game design, board games, modern technologies, graphic design, game elements, board game design.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	8
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ В КОНТЕКСТІ ДИЗАЙНУ .....	11
1.1. Поняття та розвиток дизайну настільної гри .....	11
1.2. Аналіз літератури в галузі геймдизайну .....	14
1.3. Особливості дизайну традиційних ігор .....	19
Висновки .....	23
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ТРАНСФОРМАЦІЇ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ПІД ВПЛИВОМ ТЕХНОЛОГІЙ.....	24
2.1. Поява нових технологій і їх відбиття на геймдизайні.....	24
2.2. Зміни в дизайні настільних ігор у ХХІ столітті .....	28
2.3. Виведення категорій нових сучасних настільних ігор залежно від тенденцій графічного дизайну .....	32
Висновки .....	38
РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	39
3.1. Визначення концепції дизайн-продукту та аналіз аналогів.....	39
3.2. Вибір та обґрунтування інструментів і технологій розробки.....	49
3.3. Графічна реалізація макету сучасної настільної гри.....	53
Висновки .....	58
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	59
ДОДАТОК А.....	62
ДОДАТОК Б .....	65
ДОДАТОК В.....	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	79

## ВСТУП

**Актуальність теми дослідження.** Дизайн настільних ігор змінюючись протягом століть набував дедалі різноманітнішої реалізації та змінював свою роль у соціальному контексті. Візуальне відображення прагнень та ідей сучасного суспільства перейшло на новий рівень разом з появою та розвитком передових технологій. Попри те, що дизайн відігравав ключову роль з моменту створення першої гри, технологічний прогрес відкриває нові можливості у створенні не лише візуально унікальної оболонки, а також графічного матеріалу, що буде відповідати вимогам та викликам суспільства. Цю особливість в своїх працях досліджували М. Бліндюк [1], Є. О. Гаманець [5], Дж С. Вудс [12], Т. Донован [17], Г. Енгельштайн [33], Д. Парлетт [15] та інші науковці.

Актуальність роботи обґрунтована стрімким зростанням популярності настільних ігор та дедалі більшою інтеграцією технологічних процесів у сферу дизайну. Таким чином, дослідження нових стратегій та методів художнього проєктування можуть стати ключовими у створенні сучасного ігрового дизайну.

**Мета дослідження** – висвітлення змін у дизайні настільних ігор під впливом сучасних технологій, виявлення особливостей візуального геймдизайну з метою використання отриманих результатів для подальшої розробки та оформлення візуальних компонентів авторської настільної гри.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

1. Проаналізувати літературу з теми дослідження.
2. Визначити поняття «настільна гра», та дати їх загальну характеристику.
3. Визначити особливості візуальної складової традиційної настільної гри.
4. Окреслити закономірності впливу технологічного прогресу на підходи до розробки геймдизайну.
5. Створити модель для розробки дизайну настільної гри.
6. На основі створеної моделі розробити авторське візуальне оформлення настільної гри.



**Об'єкт дослідження** – геймдизайн у контексті розвитку новітніх технологій.

**Предмет дослідження** – візуальні і концептуальні зміни в настільних іграх під впливом сучасних технологій.

**Методи дослідження.** Для узагальнення теоретико-поняттєвого апарату дослідження були використані загальнонаукові методи аналізу та синтезу. Для визначення ключових підходів ігрового дизайну було задіяно аналіз та порівняння. Водночас, для виведення категорій компонентів настільної гри застосовувався метод моделювання. Графічний метод був застосований під час практичної розробки дизайну настільної гри.

**Наукова новизна одержаних результатів** полягає в тому, що на основі дослідження виявлено тенденції у трансформації настільної гри. У результаті дослідження сформульовано теоретичні положення, що відзначаються науковою новизною. **Уперше:**

- науково обґрунтовано зміни в дизайні настільної гри під впливом сучасних технологій;
- створено авторську систематизацію основних дизайнерських компонентів настільної гри;
- розроблено авторський макет настільної гри, що дозволить ефективно аналізувати візуальні вимоги до гри з метою кращого розуміння сучасного геймдизайну.

**Набуло подальшого розвитку:**

- характеристика традиційної гри і виявлення її основних складових;
- дослідження візуального образу сучасної настільної гри.

**Практичне значення** полягає в систематизації теоретичного матеріалу з теми дослідження. Матеріали можуть бути використані студентами-дизайнерами під час підготовки до семінарських занять, а також написання методичних розробок з теми розвитку геймдизайну. Отримані результати можуть бути використані у створенні універсального систематизованого рішення, для

реалізації графічної оболонки настільних ігор. Розроблена модель дозволить спростити процес виконання задуму гри на основі технологічних засобів та актуальних вимог аудиторії, що задіяні на стадії дизайну проєкту.

**Апробація результатів дослідження.** Матеріали дослідження обговорено на конференції «Синергія науки і бізнесу у повоєнному відновленні Херсонщини». Основні засади роботи викладені у публікації «Національні парки як вид екологічного туризму у контексті проблеми замінування територій Херсонської області».

**Структура магістерської роботи** обумовлена метою і завданням дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, семи підрозділів, висновків, трьох додатків, списку використаних джерел (64 позиції). Загальний обсяг тексту роботи складає 83 сторінки (основна частина 61 сторінка).