

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

ДОПУЩЕНО до захисту
в.о.завідувача кафедри, к.т.н., доц.
_____ Г.Н.Полетаєва
«__» _____ 20__ р.

**СИМВОЛИ ТА ОБРАЗИ УКРАЇНСЬКОЇ
МІФОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ ЯК ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ
КУЛЬТУРИ НАРОДУ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:

Студент групи 6Д1

_____ Шульга А.А.

(ПБ)

Керівник:

в.о.завідувача кафедри,
к.т.н., доц.

_____ Полетаєва Г.Н.

(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ

в.о.завідувача кафедри,
к.т.н., доц.

_____ Полетаєва Г.Н.

(ПБ)

Нормоконтроль

старший викладач

_____ Сандік О.П.

(ПБ)

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

**Кваліфікаційна робота
(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)**

МАГІСТР

(освітній ступінь)

**на тему: Символи та образи української міфології в
дизайні як віддзеркалення культури народу**

Виконав: студент 2 курсу, групи бД1
спеціальності

022 Дизайн

(шифр і назва напрямку підготовки, спеціальності)

Шульга А.А.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., доцент Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Вишемирська С.В.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайнуКафедра дизайнуОсвітній рівень магістрСпеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

ДОПУЩЕНО до захисту

в.о.завідувача кафедри, к.т.н., доц.

Г.Н.Полетаєва« » 20 р.**З А В Д А Н Н Я****НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**Шульга Анастасія Анатоліївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Символи та образи української міфології в дизайні як віддзеркалення культури народукерівник роботи к.т.н., доцент Полетаєва Ганна Норайрівна,

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

затверджені наказом закладу вищої освіти від “02” жовтня 2023 року №516-с2. Строк подання студентом роботи 14.01.2024 р.3. Вихідні дані до роботи Пояснювальна записка, плакати, презентація, спроектована гра4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1. Аналіз предмету та об'єкту проектування. 2. Аналіз аналогового середовища. 3. Концепція проекту та практичне впровадження результатів наукового дослідження. 4. Виконання прототипу гри за обраним варіантом

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

1. Рисунки процесу розробки настільної гри з урахуванням ескізних варіантів та макетів. 2. Графічні компоненти гри, такі як: пакування, картки, планшети гравців

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Полетаєва Г.Н.		
Нормоконтроль	Сандік О.П.		

7. Дата видачі завдання 02.10.2023 р.**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Обґрунтування теми	04.10.23	
2	Вивчення інформації за темою: «Символи та образи української міфології в дизайні як віддзеркалення культури народу»	05.10.23-10.11.23	
3	Аналіз предмету та об'єкту проектування	05.10.23-10.11.23	
4	Дослідження української міфології	05.10.23-10.11.23	
5	Визначення вимог до виконання проектного завдання	14.10.23	
6	Аналіз аналогового середовища	21.10.23	
7	Визначення загальних особливостей обраних прототипів	25.10.23	
8	Виконання передпроектного аналізу	28.10.23	
9	Виконання пошукових та ескізних варіантів	14.10.2023-01.12.2023	
10	Формування концепції настільної гри	28.11.2023	
11	Виконання електронної версії макету	01.12.2023-14.12.2023	
12	Виготовлення чорнової друкованої версії настільної гри	24.12.2023	
13	Доопрацювання пояснювальної записки до кваліфікаційної роботи	12.01.2024	
14	Перевірка на академічний плагіат	14.01.2024	

Студент _____

(підпис)

Шульга А.А.

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____

(підпис)

Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Шульга А.А. Символи та образи української міфології в дизайні як віддзеркалення культури народу. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2023.

У даній роботі проводиться аналіз української міфології та фольклору і можливостей їх інтеграції у дизайн настільної гри, як окремої частини культурної спадщини України. Результатом якої буде створення дизайну настільної гри, яка не лише розважатиме гравців, але й буде переносити їх у захоплюючий світ українського фольклору та міфології. Гра буде базуватися на різноманітних міфічних та фольклорних персонажах, історіях і мотивах, дозволяючи гравцям взаємодіяти з українською культурною спадщиною.

Завдання передбачає дослідження українських легенд, міфів і фольклорних персонажів для визначення тих, які будуть використані у грі. Проектування гральних механік і в подальшому їх тестування на забезпечення необхідного геймплею до відповідної специфіки української міфології. Створення візуального стилю та дизайну гри, який відображає українську культурну спадщину та створює неповторну атмосферу. Проведення апробації та ігрових тестів з участю гравців для оцінки функціональності та сприйняття гри. Дослідження впливу гри на гравців та їх сприйняття культурних цінностей.

Ключові слова: настільна гра, дизайн гри, українська міфологія, культурна спадщина.

ABSTRACT

Shulga A.A. Symbols and images of Ukrainian mythology in design as a reflection of the culture of the people. – Manuscript.

Work on obtaining a master's degree in the specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2023.

This paper analyzes Ukrainian mythology and folklore and the possibilities of their integration into the design of a board game, as a separate part of the cultural heritage of Ukraine. The result of which will be the creation of a board game design that will not only entertain players, but also transport them to the fascinating world of Ukrainian folklore and mythology. The game will be based on a variety of mythical and folklore characters, stories and motifs, allowing players to interact with Ukrainian cultural heritage.

The task involves researching Ukrainian legends, myths and folklore characters to determine those that will be used in the game. Designing game mechanics and further testing them to provide the necessary gameplay to the relevant specifics of Ukrainian mythology. Creating a visual style and game design that reflects Ukrainian cultural heritage and creates a unique atmosphere. Conducting approbation and game tests with the participation of players to evaluate the functionality and perception of the game. Study of the impact of the game on players and their perception of cultural values.

Keywords: board game, game design, Ukrainian mythology, cultural heritage.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРЕДМЕТУ ТА ОБ’ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ	11
1.1. Специфіка проєктної ситуації	11
1.2. Дослідження українського фольклору та міфології	15
1.3. Вимоги до виконання проєктного завдання	21
Висновки	23
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА	25
2.1. Загальні особливості аналогів та прототипів	26
2.2. Пошук референсів та їх аналіз	27
2.3. Порівняння характеристик настільних ігор для визначення тих, які будуть використані у власній грі.....	38
2.4. Опрацювання отриманих даних та результатів тестування	42
Висновки	45
РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ ТА ПРАКТИЧНЕ ВПРОВАДЖЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ.....	46
3.1. Виконання пошукових та ескізних варіантів	46
3.2. Формування концепції настільної гри	51
Висновки	54
РОЗДІЛ 4. ВИКОНАННЯ ПРОТОТИПУ ГРИ ЗА ОБРАНИМ ВАРІАНТОМ ...	56
4.1. Загальна характеристика візуального контенту.....	56
4.2. Використання інструментів і технологій розробки електронної версії макету настільної гри.....	60
Висновки	63
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	65
ДОДАТКИ.....	67
Додаток А. Аналіз аналогового середовища	68
Додаток Б. Виконання пошукових та ескізних варіантів	72
Додаток В. Виконання прототипу гри за обраним варіантом.....	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	77

ВСТУП

Актуальність теми. Український фольклор завжди вражав своєю багатою спадщиною, яка відображає історію, традиції та уявлення народу про світ. Ця невичерпна культура втілюється не лише у казках, легендах і міфах, але й пронизує різні сфери творчості, включаючи графічний дизайн. У рамках сучасних технологій та креативного мистецтва, створення настільної гри стає цікавим завданням, яке відкриває нові можливості для сприйняття та збереження цієї унікальної спадщини.

Мета дослідження – аналіз української міфології та можливостей її інтеграції у дизайн, як окремої частини культурної спадщини України.

Для досягнення цієї мети, в роботі були розглянуті наступні **завдання**:

1. Ознайомлення з літературою за темою дослідження, огляд та аналіз українських легенд, міфів і фольклорних персонажів.
2. Порівняння характеристик настільних ігор для визначення тих, які будуть використані у власній грі
3. Тестування гральних механік аналогів настільних ігор на забезпечення необхідного геймплею до відповідної специфіки українського фольклору.
4. Створення візуального стилю та дизайну гри, який відображає українську культурну спадщину та створює неповторну атмосферу.
5. Дослідження впливу гри з елементами українського фольклору на гравців та їх сприйняття культурних цінностей за допомогою опитування.
6. Проведення ігрових тестів з участю гравців для оцінки функціональності та сприйняття спроектованої гри.

Об'єкт дослідження – дизайн настільних ігор як віддзеркалення культури народу.

Предмет дослідження – символи та образи української міфології.

При виконанні роботи використовувалися такі **методи дослідження**:

1. Аналітичний – аналіз об’єкту та предмету проєктування, аналіз споживачів та вплив на них, аналіз аналогового середовища, пошукової та ескізної роботи.

2. Описовий – формування результатів аналізу та висновків, опис виконання етапів роботи та аргументація прийнятих рішень.

3. Метод моделювання – представлення основних композиційних особливостей графічно, схематично за допомогою розробки прототипу гри.

4. Метод тестування – проведення ігрових тестів з гравцями для оцінки геймплею, зручності і загальної якості гри. З’ясування впливу гри на гравців і емоцій, які вона викликає за допомогою опитування.

Наукова новизна отриманих результатів. Основні положення, що визначають наукову новизну магістерської роботи полягають у такому:

Уперше:

- науково обґрунтовано роль настільних ігор з використанням міфологічних створінь у формуванні та збереженні культурної спадщини України;

- визначено критерії вибору настільних ігор для створення унікальної гри на основі систематизації їх характеристик;

- створено авторський макет настільної гри на основі внесення сучасних трактувань українських міфологічних створінь та культурних образів розкриваючи нові аспекти візуального втілення.

Набуло подальшого розвитку:

- розширення знань про українські міфологічні образи у нових інтерпретаціях;

- аналіз взаємодії графічного дизайну із українською міфологією;

- дослідження особливостей створення настільних ігор, зокрема з урахуванням сучасних тенденцій у геймдизайні та графічному оформленні.

Теоретичне та практичне значення одержаних результатів полягає в систематизації теоретичного матеріалу з теми дослідження. Результати та матеріали наукової праці можуть стати основою для подальших

міждисциплінарних досліджень, використовуватися в дизайнерському проектуванні, а також можуть бути використані студентами-дизайнерами під час підготовки до семінарських занять, та написання методичних розробок з теми розвитку настільних ігор. Практичне значення полягає в тому, що гра може стати ефективним інструментом для навчання української історії, традицій та міфології, а також для хобі, розвиваючи при цьому навички стратегії, логіки та командної роботи.

Структура й обсяг роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, додатків та списку використаних джерел (63 позиції).

У першому розділі «Аналіз предмету та об'єкту проектування» розкрито специфіку проектної ситуації. Було проведене дослідження української міфології та сформовані вимоги до виконання проектного завдання.

У другому розділі «Аналіз аналогового середовища» було розкрито загальні особливості аналогів та прототипів. Проведене порівняння характеристик настільних ігор для визначення тих, які будуть використані у грі з наступним опрацюванням отриманих даних та результатів тестування.

У третьому розділі «Концепція проекту та практичне впровадження результатів наукового дослідження» проведено виконання пошукових та ескізних варіантів з наступним формуванням концепції настільної гри.

У четвертому розділі «Виконання прототипу гри за обраним варіантом» сформовано загальну характеристику візуального контенту. Аргументовано вибір інструментів і технологій розробки для електронної версії макету настільної гри.

Загальний обсяг тексту роботи складає 83 сторінки (основна частина 66 сторінок).