

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота бакалавра

на тему: Розробка карткової настільної гри «Протега»

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д
спеціальності
022 "Дизайн"

Філенюк К.В.

Керівник к.т.н., доц. Полетаєва Г.Н.

Рецензент к.т.н., доц.Вишемирська С.В.

Хмельницький 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет Інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній ступінь Бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри, к.т.н., доцент

Ганна ПОЛІТАЄВА

“ ” 2025 року

З А В Д А Н Н Я НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Філенюк Кирило Віталійович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка карткової настільної гри «Протега»

Керівник роботи к.т.н., доцент Політаєва Г.Н.

затверджені наказом вищого навчального закладу від 13.01.2025 року №12-с

2. Строк подання студентом роботи 03.06.2025р.

3. Вихідні дані до роботи настільна гра, колода карт, ігрове поле.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Розділ 1: Аналіз та етапи дослідження; Розділ 2: Розробка та дизайн-концепція настільної гри; Розділ 3: Технологічна частина; Розділ 4: Охорона праці

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
Планшети 3 шт. 70*90 см.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	к.т.н., доцент Полетаєва Г.Н.	25.02.25	12.05.25
Охорона праці	к.т.н., доцент Венгер О.О.	05.05.25	07.05.25
Нормоконтроль	Новицька Ю.О.	06.05.25	

7. Дата видачі завдання 25.02.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз теми	25.02 - 01.03	
2	Написання вступу	01.03 - 03.03	
3	Відбір аналогів та прототипів.	03.03 - 10.03	
4	Визначення концепції настільної гри	10.03 - 20.03	
5	Розробка ескізів	20.03 – 15.04	
6	Моделювання карток, ігрового поля, фішек	15.04 - 22.04	
7	Написання третього розділу «Охорона праці»	22.04 - 23.04	
8	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	23.04- 15.05	

Студент _____ Філенюк К.В.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Полетаєва Г.Н.
(підпис) (прізвище та ініціал)

АНОТАЦІЯ

Філенюк Кирило Віталійович – Розробка карткової настільної гри «ПРОТЕГО» - Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2025 р.

Основною метою роботи є створення захоплюючого та стратегічного ігрового досвіду для гравців різного віку. У першому розділі роботи розглядаються теоретичні основи карткових ігор, їх роль у розвитку логічного мислення та комунікативних навичок. Вивчено існуючі карткові ігри на ринку, проаналізовано їх механіки та структури.

У другому розділі описується процес концептуалізації гри «Протеґо», включаючи створення ігрового світу, розробку персонажів та карт, а також визначення основних правил гри. Зроблено акцент на балансі між стратегією, удачею та взаємодією між гравцями.

У підсумку, кваліфікаційна робота бакалавра містить не тільки теоретичні аспекти розробки карткової гри, але й практичні рекомендації щодо її реалізації, що дозволяє зробити важливий внесок у галузь настільних ігор та розважального контенту.

Ключові слова: настільна гра, дизайн, персонажі, кольорова палітра.

ABSTRACT

Fileniuk Kyrylo Vitaliyovych – Development of the card board game “PROTEGO” - Manuscript

Thesis for the degree of Bachelor in the specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2025.

The main goal of the work is to create an exciting and strategic gaming experience for players of all ages. The first section of the work examines the theoretical foundations of card games, their role in the development of logical thinking and communication skills. Existing card games on the market are studied, their mechanics and structures are analyzed.

The second chapter describes the process of conceptualizing the game "Protego", including the creation of the game world, the development of characters and maps, and the definition of the basic rules of the game. Emphasis is placed on the balance between strategy, luck, and interaction between players.

In conclusion, the thesis contains not only theoretical aspects of card game development, but also practical recommendations for its implementation, which allows to make an important contribution to the field of board games and entertainment content. The results of the study can be used as a basis for further development of games in a similar genre.

Keywords: board game, design, characters, color palette.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ОБ’ЄКТУ РОБОТИ	8
1.1. Поняття та історія настільних ігор.....	8
1.2. Аналоги та класифікація видів настільних ігор	10
1.3. Аналіз ринку настільних ігор в Україні.....	13
1.4. Процес розробки та створення настільних ігор.....	16
1.5. Аналіз матеріалу виготовлення настільних ігор.....	16
1.6. Аналіз існуючих настільних ігор	18
Висновки.....	19
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ТА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	20
2.1. Розробка та художнє оформлення.....	20
2.2. Характеристика концепції.....	25
Висновки.....	37
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ.....	31
3.1. Типи та види друку	31
3.2. Пакування для настільної гри.....	33
3.3. Друк карток та фішок.....	34
3.4. Пластикові елементи	36
Висновки.....	36
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	37
4.1. Характеристика робочого місяця.....	37
4.2. Засоби пожежогасіння на підприємстві в організації чи установі.....	39
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	42
ДОДАТОК А.....	44
ДОДАТОК Б.....	46
ДОДАТОК В.....	46
ДОДАТОК Д.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	53

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі настільні ігри є найбільш популярним та корисним видом дозвілля. Вони згуртовують людей, дають великий простір для творчості, а створення нових та цікавих ігор дають можливість людям проявити себе як талановитих творців ігор, дизайнерів, ілюстраторів та оформлювачів. Основою гарної настільної гри є красиве оформлення, що запам'ятовується, хороший сюжет, ігрова динаміка. Купуючи ж, люди в першу чергу звертають увагу на оформлення гри, як вона виглядає на полиці, які там картинки, а вже потім на опис. Відмінне ілюстрація, оформлення, красива цікава і зручна верстка - вже половина успіху гри, що продається, так як некрасиву гру, нехай і з гарною динамікою, навряд чи вдасться продати початківцям любителям настільних ігор. Гра повинна привертати увагу, радувати око і викликати бажання пограти в неї.

Враховуючи вищесказане було визначено мету та завдання проекту.

Метою даного дослідження - аналіз робіт інших карткових ігор та на основі побаченого створити власну унікальну гру.

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

1. Ознайомлення з аналогами, вивчення історії, класифікації та ринку настільних ігор, особливостями верстки.
2. Розробка дизайн-концепції та художнього оформлення настільної гри.
3. Верстка відібраних матеріалів.

Об'єкт дослідження . Об'єктом дослідження є настільні карткові ігри, їхня структура, механізми та вплив на соціальні взаємодії та когнітивні процеси гравців.

Предмет дослідження. Предметом дослідження є процес розробки та дизайну настільної карткової гри "Протега", включаючи аналіз ігрових механік, правила, естетичні та тематичні аспекти, а також методи тестування та впровадження гри в ринок.