

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

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

**ІНТЕРАКТИВНА ДИТЯЧА ПАПЕРОВА КНИГА У
СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ
КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студент групи 6Д

Солобаєва О.С.
(ПІБ)

Керівник:
к. мист., доцент

Білик А.А
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к. мист., доцент

Білик А.А
(ПІБ)

Нормоконтроль
ст. викл.

Сандік О.П.
(ПІБ)

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

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

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: **Інтерактивна дитяча паперова книга у сучасному
дизайні**

Виконав: студент 6 курсу, групи 6Д
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Солобаєва О.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник кандидат мистецтвознавства,
доцент Білик А.А.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Ткаченко Р.В., канд.мист., доцент

(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)

Освітньо-професійна програма Графічний дизайн

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

к.т.н., доцент Г.Н. Полстаєва

“ ” _____ 2024 року

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Солобаєва Олександра Сергіївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Інтерактивна дитяча паперова книга у сучасному дизайні» _____

керівник роботи канд. мист., доцент Білик А.А.

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

затверджені наказом вищого навчального закладу від “16” вересня 2025 року
№ 440-с

2. Строк подання студентом роботи 18.11.2025

3. Вихідні дані до роботи Для виконання роботи є визначена тема, вікова категорія майбутніх користувачів та концепція інтерактивної pop-up книги. На основі цих параметрів сформовано вимоги до художнього стилю, кольорової палітри, формату видання та вибору графічних і технічних засобів для проектування і виготовлення книги.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Проаналізовано літературу з теми дослідження, обґрунтування концепції pop-up книги, опис художньо-графічного рішення, розробку конструктивних елементів та технологічний процес її виготовлення.

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

Створено демонстраційні плакати 600*1000мм, інтерактивна дитяча паперова книга.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Білик А.А	Білик А.А	Білик А.А
Нормконтроль	Ст. викл.Сандік О.П	Сандік О.П	Сандік О.П

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Обрання теми для диплому	15.05.25	
2	Формування списку літератури з теми дослідження	06.06.2025	
3	Написання першого розділу	10.06.2025	
4	Проектування основної частини дипломної роботи	28.06.25	
5	Аналіз літератури з теми дослідження	15.07.2025	
6	Написання другого розділу	03.08.2025	
7	Виконання ескізних варіантів проєктно графічної частини	24.10.25	
8	Написання третього розділу		
9	Внесення правок та завершення написання записки до дипломної роботи	15.11.2025	
10	Формування додатків	05.11.2025	
11	Написання списку використаних джерел	20.10.2025	

Студент _____ Солобаєва О.С.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи канд. мист., доцент Білик А.А
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Солобаєва О.С. Інтерактивна дитяча паперова книга у сучасному дизайні. – Рукопис.

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

У роботі досліджено феномен інтерактивної дитячої паперової книги, зокрема історію розвитку видань із механічними та ігровими елементами, їхню класифікацію та вплив на пізнавальні, емоційні та моторні навички дітей. Проаналізовано сучасні тенденції в графічному дизайні та книговидаванні, розглянуто психологічні та педагогічні аспекти взаємодії дитини з інтерактивними друкованими матеріалами, а також методи й технології створення поп-ап і рухомих елементів.

Практична частина роботи полягає у розробці концепції та макетів інтерактивної дитячої книги, що поєднує естетичність, функціональність і навчальну цінність. Створено прототип книги з рухомими конструкціями, враховано вікові особливості цільової аудиторії та вимоги сучасного графічного дизайну. Практичне значення полягає у можливості використання розроблених рекомендацій для книговидавання, освітніх програм і культурних проєктів.

Ключові слова: інтерактивна книга, механічні елементи, дитячий дизайн, графічний дизайн, сучасне книговидавання.

ABSTRACT

Solobayeva O.S. Interactive children's paper book with a modern design.

– Manuscript.

Master's degree thesis in the specialty 022 Design, Kherson National Technical University, Khmelnytskyi, 2025.

The study investigates the theoretical foundations of creating interactive children's paper books, including the history of publications with mechanical and play elements, their classification, and their impact on children's cognitive, emotional, and motor skills. Contemporary trends in graphic design and book publishing are analyzed, as well as the psychological and pedagogical aspects of children's interaction with interactive printed materials, and the methods and technologies used to create pop-up and movable elements.

The practical part of the work involves the development of the concept and layouts of an interactive children's book that combines aesthetics, functionality, and educational value. A prototype of the book with movable constructions was created, taking into account the age characteristics of the target audience and the requirements of modern graphic design. The practical significance lies in the possibility of applying the developed recommendations in book publishing, educational programs, and cultural projects.

Keywords: interactive book, mechanical elements, children's design, graphic design, modern book publishing.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ФОРМОУТВОРЕННЯ ДИТЯЧОЇ КНИГИ	12
1.1. Аналіз літератури з теми дослідження	12
1.2. Аналіз понятійного апарату	28
1.3. Інноваційні технології у проєктуванні дитячої паперової книги.....	42
1.4. Творчо-комунікативна роль дитячої ілюстрованої книги	46
Висновки	50
РОЗДІЛ 2. POP-UP ТЕХНІКА В КНИЖНІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ.....	51
2.1. Зародження поп-ап техніки	51
2.2. Особливості дизайну та ілюстрування дитячої Pop-up книги.....	54
Висновки	56
РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТУВАННЯ ДИТЯЧОЇ КНИГИ В ТЕХНІЦІ POP-UP	56
3.1. Концепція та ідея проєкту інтерактивної дитячої книги	57
3.2. Розробка художньо-графічного рішення книги	59
3.3. Технологічний процес виготовлення поп-ап книги.....	61
Висновки	64
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	65
Додаток А	67
Додаток Б	71
Додаток В	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	75

ВСТУП

Актуальність роботи - у сучасну епоху інтенсивної цифровізації та переважної ролі електронних медіа друковані видання для дітей постають перед низкою викликів. З одного боку, зростає популярність інтерактивних застосунків та цифрових платформ, які пропонують широкі мультимедійні можливості. З іншого, наукові дослідження (у галузях дитячої психології, педагогіки та когнітивістики) вказують на важливість тактильного та візуально-просторового досвіду, який надають саме друковані книги. В цьому контексті інтерактивна (механічна, ігрова) дитяча паперова книга в сучасному дизайні здобуває дедалі більшої актуальності, адже вона поєднує традиційні книжкові формати з інноваційними дизайнерськими підходами, створюючи унікальний навчально-ігровий простір.

Провідні наукові праці з дитячої літератури, образотворчого мистецтва та дизайну свідчать, що залучення механічних елементів у книзі (рухомих деталей, сторінок із висувними чи розкладними конструкціями, елементів, що реагують на дотик) позитивно впливає на сприйняття інформації дитиною. Така тактильна інтерактивність сприяє не лише формуванню мотивації до читання, а й розвитку дрібної моторики, просторового мислення, уваги та уяви.

Актуальність дослідження полягає також у потребі узагальнити та систематизувати науково-теоретичні підходи до створення інтерактивних дитячих паперових книг. Сучасні наукові розвідки з дизайну друкованих видань, дитячої ілюстрації та психології сприйняття інформації дають підґрунтя для вироблення методичних рекомендацій щодо проектування інноваційних книжкових форматів. Таким чином, обране дослідження не лише поглиблює наукове розуміння специфіки інтерактивних (механічних, ігрових) дитячих книг, а й слугуватиме основою для подальшого вдосконалення дизайну дитячої літератури, що відповідатиме потребам сучасних читачів.

Мета роботи полягає у дослідженні принципів створення інтерактивної (механічної, ігрової) дитячої паперової книги в сучасному графічному дизайні та розробка рекомендацій для її проектування, які поєднують інноваційні дизайнерські підходи, функціональність і педагогічну цінність.

Для досягнення цієї мети передбачається:

- Проаналізувати понятійний апарат роботи.
- Дослідити інноваційні технології у проектуванні дитячої паперової книги.
- Провести аналіз сучасних тенденцій у створенні інтерактивних дитячих книг.
- Виділити характерні ознаки дизайну та ілюстрування дитячої Pop-up книги.
- Вивчити вплив механічних і ігрових елементів на розвиток дітей різних вікових категорій.
- Розробити концептуальну модель інтерактивної дитячої книги з урахуванням естетичних, ергономічних і освітніх вимог.

Ця мета спрямована на створення якісного та конкурентоспроможного продукту, який відповідатиме потребам сучасного ринку дитячої літератури, а також сприятиме розвитку креативного підходу до графічного дизайну.

Об'єктом дослідження є дитяча книжкова культура в сучасному дизайн-просторі.

Предметом дослідження є інтерактивні (механічні, ігрові) дитячі паперові книги, які поєднують естетичні, функціональні та педагогічні аспекти у сучасному графічному дизайні.

Ці книги розглядаються, як засіб взаємодії дітей з друкованою продукцією, що включає інтерактивні елементи (рухомі деталі, розкладні сторінки, висувні або обертальні конструкції), спрямовані на розвиток креативності, дрібної моторики та когнітивних навичок.

Методи дослідження. Для вирішення поставлених завдань у роботі

використано такі методи: Структурний аналіз літератури – вивчення наукових статей, книг, досліджень у галузі графічного дизайну, дитячої психології, педагогіки та книговидання для визначення сучасних тенденцій у створенні інтерактивних книг. Порівняльний аналіз існуючих інтерактивних дитячих книг із різними механічними та ігровими елементами для виявлення їхніх переваг і недоліків. Метод спостереження – вивчення поведінки дітей під час взаємодії з прототипом книги для оцінки функціональності інтерактивних елементів та їх впливу на інтерес до читання.

Ці методи дозволили забезпечити комплексний підхід до дослідження та розробки інтерактивної дитячої книги в сучасному графічному дизайні.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що отримало подальше дослідження визначення особливостей формоутворення інтерактивної дитячої паперової книги в контексті сучасного графічного дизайну, а також в обґрунтуванні структурно-композиційної моделі поп-ап книги як ефективного засобу розвитку пізнавальної та сенсомоторної активності дитини, удосконаленні підходів до проектування дитячих паперових видань шляхом поєднання традиційних поліграфічних технологій та інтерактивних поп-ап механізмів.

Практичне значення роботи полягає у тому, що розроблені рекомендації та концептуальні підходи до створення інтерактивної (поп-ап) дитячої книги можуть бути застосовані у книговиданні, навчальних програмах з графічного дизайну та педагогіки, а також у культурних і освітніх проєктах.

Апробація результатів магістерської кваліфікаційної роботи. Основні положення та результати магістерської кваліфікаційної роботи були апробовані у процесі публічних презентацій навчальних проєктів на кафедрі дизайну Херсонського національного технічного університету. Окремі елементи дослідження впроваджено в навчальну діяльність під час виконання практичних завдань. У межах апробації створено авторський макет інтерактивної дитячої поп-ап книги, який продемонстровано

студентській аудиторії та використано як практичний матеріал під час дослідження сучасних підходів до дизайну дитячих паперових видань.

Структура кваліфікаційної роботи складається зі вступу, розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Повний обсяг роботи становить 85 сторінок, 7 сторінок займають ілюстрації, 10 сторінки літературні джерела.