

**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.

**ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ ТА КОРИСТУВАЦЬКИЙ ДОСВІД У
ДИЗАЙНІ ІНТЕРАКТИВНИХ СИСТЕМ ДЛЯ НАСТІЛЬНИХ
РОЛЬОВИХ ІГОР**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студент групи 6Д1 _____ **Ястребова О.Ю.**
(ПІБ)

Керівник:
к.т.н., доцент _____ **Полетаєва Г.Н.**
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
ст. викладач _____ **Полетаєва Г.Н.**
(ПІБ)

Нормоконтроль _____ **Сандік О.П.**
(ПІБ)

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота
(Пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

Магістр

(освітньо-кваліфікаційний рівень)

на тему " ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ ТА КОРИСТУВАЦЬКИЙ ДОСВІД У
ДИЗАЙНІ ІНТЕРАКТИВНИХ СИСТЕМ ДЛЯ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ
ІГОР"

Виконав: студент 6 курсу, групи 6Д
спеціальності

022 Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Ястребова О.Ю.

(прізвище та ініціали)

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

(прізвище та ініціали)

Рецензент Художник розкадровки фірми
«BrainRocket» Костенецька В. С.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну
Кафедра дизайну
Освітній ступінь магістр
Спеціальність 022 Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
Полетаєва Г.Н.
“ ___ ” _____ 20__ року

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

Ястребова Оксана Юріївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи "Візуальна комунікація та користувацький досвід у дизайні інтерактивних систем для настільних рольових ігор"

керівник роботи завідувачка кафедри дизайну, кандидат технічних наук, доцент Полетаєва Ганна Нораїрівна

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

затверджені наказом вищого навчального закладу від 16.09.25 р. №440-с

2. Строк подання студентом роботи 11.12.2025 р.
3. Вихідні дані до роботи Кваліфікаційна робота магістра (пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи), наукові публікації, дослідження з дизайну систем для настільних рольових ігор.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ; Розділ 1. Аналіз проектної ситуації; Розділ 2. Аналіз існуючих рішень та користувацьких потреб для систем рольових ігор; Розділ 3. Проектування інформаційної архітектури та прототипів інтерактивної системи; Розділ 4. Візуальна концепція та дизайн інтерактивної системи; Загальні висновки; Додатки; Список використаних джерел.
5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
Схема інформаційної архітектури; схема потік користувачів; каркасні схеми екранів; візуалізація загального вигляду системи для настільних рольових ігор.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	к.т.н, доц. Полетаєва Г.Н.	09.01	25.11
Нормоконтроль	ст. викл. Сандік О.П,	20.11	11.12

7. Дата видачі завдання 27.09.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз літератури та джерельної бази	16.01 – 25.01	
2	Комплексний огляд настільних рольових ігор як предметної галузі	25.01 – 30.01	
3	Дослідження теоретичних питань	25.05-30.08	
4	Обґрунтування концепції	02.09-20.10	
5	Формування концепції та структури дизайн-продукту	10.09-10.10	
6	Проведення досліджень користувачів	15.09 – 15.10	
7	Проектування прототипу системи	30.10-15.11	
8	Оформлення пояснювальної записки	16.11-20.11	
9	Оформлення графічної частини	21.11-10.12	

Студент _____ Ястребова О.Ю.
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

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

В роботі розглянуті питання щодо принципів візуальної комунікації в інтерактивних цифрових систем для настільних рольових.

Метою роботи було створити інтерактивну цифрову систему для настільних рольових ігор у вигляді вебсайту-генератора персонажів та мобільного застосунку для подальшої взаємодії з ним.

Для досягнення поставленої мети були виконані наступні ключові завдання: вивчення сучасних методів і тенденцій у дизайнерській практиці створення інтерактивних систем, аналіз теоретичних і практичних підходів до візуальної комунікації та користувацького досвіду у цифрових інтерфейсах, а також дослідження основних етапів розробки користувацько-орієнтованих рішень для настільних рольових ігор.

Практична значимість даної роботи полягає у можливості застосування розробленої концепції веб-сайту та мобільного застосунку для спрощення процесу створення персонажів і підвищення залученості гравців у настільних рольових іграх, а також у використанні отриманих результатів як основи для подальшої розробки інтерактивних ігрових продуктів та освітніх інструментів.

Ключові слова: настільна рольова гра, генератор персонажів, вебдизайн, UX/UI, мобільний застосунок, інтерактивність, гейміфікація, користувацький досвід, цифровий інтерфейс, Dungeons&Dragons, прототипування, інтерактивний дизайн, дослідження користувачі.

ABSTRACT

Master's thesis in Design, specialty 022. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2024.

The thesis examines issues related to the principles of visual communication in interactive digital systems for tabletop role-playing games.

The aim of the thesis was to create an interactive digital system for tabletop role-playing games in the form of a character generator website and a mobile application for further interaction with it.

To achieve this goal, the following key tasks were performed: studying modern methods and trends in the design practice of creating interactive systems, analyzing theoretical and practical approaches to visual communication and user experience in digital interfaces, as well as researching the main stages of developing user-oriented solutions for tabletop role-playing games.

The practical significance of this work lies in the possibility of applying the developed concept of a website and mobile application to simplify the process of character creation and increase player engagement in tabletop role-playing games, as well as in using the results obtained as a basis for the further development of interactive gaming products and educational tools.

Keywords: tabletop role-playing game, character generator, web design, UX/UI, mobile application, interactivity, gamification, user experience, digital interface, Dungeons&Dragons, prototyping, interactive design, user research.

ЗМІСТ

ABSTRACT	1
ЗМІСТ	2
ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ	Ошибка! Закладка не определена.
ВСТУП	9
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ	11
1.1. Історія становлення настільних рольових ігор та феномен Dungeons & Dragons	11
1.2. Візуальна комунікація та користувацький досвід у цифрових інтерактивних системах	13
1.3. Моделі та принципи дизайну інтерфейсів у цифрових рольових іграх	16
Висновки	Ошибка! Закладка не определена.
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ РІШЕНЬ ТА КОРИСТУВАЦЬКИХ ПОТРЕБ ДЛЯ СИСТЕМ РОЛЬОВИХ ІГОР	18
2.1. Аналіз цільової аудиторії	18
2.2. Формування гіпотез і проведення опитування	19
2.3. Аналіз результатів опитування	21
2.4. Аналіз існуючих рішень	23
Висновки	30
РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ АРХІТЕКТУРИ ТА ПРОТОТИПІВ ІНТЕРАКТИВНОЇ СИСТЕМИ	31
3.1. Концепція інтерактивної системи	31
3.2. Інформаційна архітектура системи	32
3.3. Основні потоки користувача	35
3.3.1. Підготовка персонажа перед ігровою сесією	36
3.3.2. Приєднання до кампанії	40
3.3.3 Початок гри	42
3.4. Створення каркасів	43
Висновки	47

РОЗДІЛ 4. ВІЗУАЛЬНА КОНЦЕПЦІЯ ТА ДИЗАЙН ІНТЕРАКТИВНОЇ СИСТЕМИ	49
4.1. Формування загальної ідеї стилю.....	49
4.2. Кольорова палітра	50
4.3. Типографіка	54
4.3.1. Lora	54
4.3.2. Manrope	55
4.3.3. Ієрархія та правила застосування	55
4.4. Іконографіка.....	56
4.5. UI-дизайн вебсайту та мобільного додатку	60
Висновки	63
ВИСНОВКИ.....	64
ДОДАТКИ	66
ДОДАТОК А. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ	67
ДОДАТОК Б. АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ РІШЕНЬ ТА КОРИСТУВАЦЬКИХ ПОТРЕБ ДЛЯ СИСТЕМ РОЛЬОВИХ ІГОР.....	70
ДОДАТОК В. ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ АРХІТЕКТУРИ ТА ПРОТОТИПІВ ІНТЕРАКТИВНОЇ СИСТЕМИ.....	76
ДОДАТОК Г. ВІЗУАЛЬНА КОНЦЕПЦІЯ ТА ДИЗАЙН ІНТЕРАКТИВНОЇ СИСТЕМИ	82
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	87

ВСТУП

Актуальність роботи

Мета роботи – дослідження візуальної комунікації та принципів створення інтерактивних систем інструментів для настільних рольових ігор.

Для досягнення поставленої мети в процесі виконання кваліфікаційної роботи необхідно вирішити наступні **завдання**:

- проаналізувати теоретичні основи візуальної комунікації та користувацького досвіду в інтерактивних системах;
- вивчити структуру, принципи та механізми настільних рольових ігор, зокрема Dungeons & Dragons;
- дослідити потреби, поведінку та виклики цільової аудиторії за допомогою опитувань та перевірки гіпотез;
- провести порівняльний аналіз існуючих цифрових інструментів та генераторів персонажів;
- розробити інформаційну архітектуру та функціональну концепцію веб-генератора персонажів та мобільного додатку;
- створити каркаси, прототипи та візуальні дизайнерські рішення, включаючи колірні схеми, типографіку, іконографію та стиль інтерфейсу.

Об'єкт дослідження – інтерактивні цифрові інтерфейси, призначені для створення та взаємодії з персонажами у настільних рольових іграх.

Предмет дослідження – принципи проектування користувацьких інтерфейсів і систем взаємодії у веб- та мобільних додатках, призначених для створення та управління персонажами настільних рольових ігор.

Методи дослідження – аналіз літературних джерел і аналогів, порівняльний аналіз UX/UI-рішень, спостереження та опитування користувачів, проектно-аналітичний, візуально-графічний методи.

Новизна роботи полягає у визначенні та систематизації принципів візуальної комунікації й користувацького досвіду в дизайні інтерактивних систем для настільних рольових ігор, а також у розробці підходів до їх української локалізації,

що забезпечують гармонійне поєднання естетики, наративу, культурної ідентичності та зручності взаємодії.

Практична цінність результатів роботи полягає у можливості застосування розробленої концепції веб-сайту та мобільного застосунку для спрощення процесу створення персонажів і підвищення залученості гравців у настільних рольових іграх, а також у використанні отриманих результатів як основи для подальшої розробки інтерактивних ігрових продуктів та освітніх інструментів.

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, додатків та списку використаних джерел. Загальний обсяг основної частини дослідження займає 58 сторінок.