

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему **Дизайн-концепція та препродакшн візуальної новели**

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д1
спеціальності

022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Сікорська В.І.

(прізвище та ініціали)

Керівник Шейник С.П.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Шиманський М.Б.

(прізвище та ініціали)

Хмельницький - 2026 року

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій та дизайну
Кафедра дизайну
Освітній рівень перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)
Освітньо-професійна програма 022.01 «Графічний дизайн»
(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
к.т.н., доцент **Ганна ПОЛІТАЄВА**
“ ” 20__ року

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

- Сікорська Валерія Ігорівна**
(прізвище, ім'я, по батькові)
1. Тема роботи Дизайн-концепція та препродакшн візуальної новели
- керівник роботи старший викладач Шейник С.П
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)
- затверджені наказом закладу вищої освіти від
2. Строк подання студентом роботи_
3. Вихідні дані до роботи Авторська візуальна новела, присвячена темам психологічної травми, втрати близьких, вимушеного переселення та наслідків війни. Передбачено розробку концепції головних персонажів (головної героїні, її молодшої сестри, допоміжного персонажа та символічного монстра), створення ескізів реалістичних і сюрреалістичних фонових середовищ, ілюстрації, а також прикладу сцени з використанням персонажів, фону та елементів інтерфейсу майбутньої візуальної новели.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)_ Вступ; Розділ 1. Аналіз об'єкта проектування; Розділ 2. Аналіз аналогового середовища; Розділ 3. Проектна пропозиція; Розділ 4. Охорона праці; Загальні висновки.
5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)_ Планшети 4 шт. 70X90 см.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	старший викладач Шейник С.П		
Охорона праці	к.т.н., доцент Кузнєцов С.І	10.06.26	10.06.26
Нормоконтроль	старший викладач Шейник С.П		

7. Дата видачі завдання 25.02.2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Опрацювання теми, збір матеріалів, аналіз джерел	02.02 – 03.02	
2	Написання вступу, формулювання мети й завдань	08.03	
3	Аналіз аналогового середовища	08.03	
4	Розробка концепції проекту, визначення аудиторії	08.03	
5	Створення ескізів персонажів та фонів	15.04	
6	Детальна промальовка	26.04 – 12.06	
7	Відмальовка ілюстрацій у програмі Paint Tool SAI 2 та Photoshop	26.04 – 12.06	
8	Компонування	12.06	
9	Написання розділу з охорони праці	13.06	
10	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	14.06	

Студент _____ Сікорська В.І.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Шейник С.П
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Сікорська В.І. Дизайн-концепція та препродакшн візуальної новели. Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2026.

У результаті проведеного дослідження сучасних тенденцій у сфері наративного дизайну, цифрового мистецтва та аналогового середовища встановлено, що теми пам'яті, психологічної травми, втрати та наслідків війни є надзвичайно актуальними для сучасного суспільства та можуть бути ефективно розкриті засобами інтерактивного візуального сторітелінгу. Даний проєкт належить до жанру авторської візуальної новели та поєднує художню ілюстрацію, елементи психологічного хорору, символізм і нелінійну оповідь.

Основою концепції є історія молодої дівчини, яка після трагічних подій війни змушена жити з пережитими втратами, спогадами та повторюваними кошмарами. Через взаємодію реального світу й сюрреалістичного простору сновидінь поступово розкривається її внутрішній психологічний стан, а символічні образи та візуальні метафори допомагають осмислити теми пам'яті, провини, страху та надії.

У межах дипломного проєкту сформовано загальну концепцію майбутньої візуальної новели, розроблено дизайн головних персонажів, концепт символічного монстра, ескізи реалістичних і сюрреалістичних фонових середовищ, а також визначено основні принципи художнього стилю й візуального сторітелінгу. Для створення концепт-артів та графічних матеріалів використовувалися програми Paint Tool SAI 2 та Adobe Photoshop.

Ключові слова: графічний дизайн, візуальна новела, концепт-арт, війна, сторітелінг, цифрова ілюстрація, психологічний хорор, персонаж, дизайн середовища, Paint Tool SAI 2, Adobe Photoshop.

ABSTRACT

Sikorska V.I. Design concept and pre-production of a visual novel. Bachelor's thesis in Specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2026.

The study of current trends in narrative design, digital art, and analogous creative works has demonstrated that the themes of memory, psychological trauma, loss, forced displacement, and the consequences of war are highly relevant to contemporary society and can be effectively explored through interactive visual storytelling. This project belongs to the genre of an original visual novel and combines artistic illustration, psychological horror elements, symbolism, and nonlinear narrative techniques.

The concept is centered on the story of a young woman who, after the tragic events of war, is forced to cope with loss, painful memories, and recurring nightmares. Through the interaction between the real world and surreal dreamscapes, the protagonist's inner psychological state is gradually revealed, while symbolic imagery and visual metaphors are used to explore themes of memory, guilt, fear, and hope.

As part of the bachelor's project, the overall concept of the future visual novel was developed, including the designs of the main characters, the concept of a symbolic monster, sketches of realistic and surreal environments, and the key principles of the artistic style and visual storytelling. Paint Tool SAI 2 and Adobe Photoshop were used to create the concept art and graphic materials.

Keywords: graphic design, visual novel, concept art, war, storytelling, digital illustration, psychological horror, character design, environment design, Paint Tool SAI 2, Adobe Photoshop.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ	11
1.1. Тема пам'яті та психологічної травми у сучасній культурі	11
1.2. Війна як джерело особистого та колективного досвіду в українському культурному контексті	12
1.3. Особливості створення наративних візуальних проєктів	13
Висновки	15
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	16
2.1. Аналіз проєктів з темою пам'яті та підсвідомості	16
2.2. Дослідження стилістичних та колористичних рішень.....	18
2.3. Контраст між реалістичним і сюрреалістичним середовищем	19
2.4. Визначення цільової аудиторії та формування дизайн-концепції	20
Висновки	21
РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ.....	22
3.1. Структура проєкту	22
3.2. Опис тематики	23
3.3. Концепція.....	24
3.4. Візуальна концепція.....	25
Висновки	25
Розділ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	27
4.1. Аналіз умов праці при виконанні дипломної роботи.....	27
4.2. Організація робочого місця та безпечні умови праці	28
4.3. Виробнича санітарія	29
4.4. Шум і вібрація	30
4.5. Організація робочого місця та безпечні умови праці	31
4.6. Виробнича санітарія	32
4.7. Шум і вібрація	33
Висновки	34

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	36
Додаток А	39
Додаток Б	40
Додаток В.....	42
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	46

ВСТУП

Актуальність роботи. У сучасному мистецтві та цифровій культурі дедалі більшої популярності набувають наративні проєкти, що порушують соціальні та психологічні теми. Особливе місце серед них займають твори, присвячені травматичному досвіду та його впливу на особистість. В умовах сучасних суспільних викликів, пов'язаних із війною і руйнуванням звичного способу життя, художнє осмислення цих явищ набуває особливої актуальності.

Одним із перспективних засобів розкриття подібної тематики є візуальна новела - жанр, що поєднує текстову оповідь, цифрову ілюстрацію, атмосферне середовище та елементи інтерактивності. Завдяки використанню художніх образів, символізму, кольору та композиції візуальна новела здатна не лише розповідати історію, а й передавати емоційний стан персонажів, формуючи глибоке психологічне занурення користувача.

Особливого значення у подібних проєктах набуває звернення до особистого досвіду та індивідуальної пам'яті. На відміну від документальних або історичних матеріалів, художні твори дозволяють передавати не лише фактичні події, а й суб'єктивне сприйняття людиною пережитих втрат, страхів і спогадів. Через образи, метафори та символічні сюжети автор отримує можливість досліджувати складні психологічні стани, які часто важко висловити безпосередньо.

Важливу роль у створенні таких проєктів відіграє графічний дизайн. Візуальна стилістика, дизайн персонажів, побудова середовища, колористичні рішення та композиція безпосередньо впливають на сприйняття сюжету, створення атмосфери та емоційний відгук аудиторії. Особливої уваги потребує використання символічних елементів і контрасту між реалістичними та сюрреалістичними просторами, що дозволяє відобразити внутрішній світ героїв та їхнє переживання.

Важливим аспектом є також здатність візуального мистецтва працювати з темами, що мають глибокий емоційний характер. Використання художніх

образів дозволяє не лише привернути увагу до певної проблематики, а й створити умови для співпереживання та емоційного залучення аудиторії. Саме тому проєкти, присвячені темам втрати, пам'яті та пошуку власної ідентичності, залишаються актуальними та затребуваними у сучасному культурному просторі.

Актуальність теми також зумовлена зростанням інтересу до авторських інді-проєктів і психологічно орієнтованих інтерактивних історій, які досліджують питання пам'яті, особистої ідентичності, переживання втрати та подолання внутрішніх конфліктів. Використання художніх засобів для осмислення наслідків війни сприяє формуванню емоційної емпатії та створює простір для глибокої рефлексії.

Отже, актуальність даної роботи полягає у необхідності розробки концепції сучасної авторської візуальної новели, яка поєднуватиме художню виразність, актуальну соціальну проблематику та принципи інтерактивного сторітелінгу, створюючи цілісний емоційний і візуальний досвід.

Обрана тема поєднує актуальну соціальну проблематику з можливостями сучасного цифрового мистецтва та інтерактивного сторітелінгу. Вона спрямована на художнє осмислення складного людського досвіду через систему образів, персонажів і візуальних метафор, що формують цілісне емоційне висловлювання та дозволяють глибше розкрити внутрішній світ героїв.

Мета роботи. Метою роботи є практична розробка концепції авторської візуальної новели на тему психотравми та наслідків війни із застосуванням сучасних засобів графічного дизайну та візуального сторітелінгу.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- дослідити особливості художнього осмислення пам'яті, та втрати у сучасній культурі;
- проаналізувати існуючі наративні проєкти та візуальні новели як аналоги;
- дослідити стилістичні, композиційні та колористичні рішення, що

використовуються для створення емоційної атмосфери;

- визначити принципи формування візуальної концепції майбутнього проєкту;

- розробити концепцію авторської візуальної новели, включаючи дизайн персонажів, середовища та основні елементи художнього стилю.

Об'єкт проєктування. Процес проєктування авторської візуальної новели, присвяченої темам пам'яті, психологічної травми та наслідків війни.

Предмет проєктування. Композиційні, стилістичні та графічні засоби формування дизайну авторської візуальної новели, а також художні прийоми створення персонажів і візуального середовища.

Методи проєктування. Для досягнення поставленої мети використано метод аналізу наукових і мистецьких джерел, метод порівняльного аналізу аналогових проєктів, метод композиційного та графічного моделювання, а також метод формування дизайн-концепції на основі отриманих результатів дослідження.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи. Результати роботи можуть бути використані у процесі створення авторських візуальних новел, концепт-артів та інших цифрових мистецьких проєктів, а також у навчальному процесі під час підготовки фахівців у галузі графічного дизайну та цифрового мистецтва.

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг роботи становить 46 сторінок. Ілюстрації займають 7 сторінок. Список використаних джерел становить 1 сторінку. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 38 сторінок.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

Першим етапом розробки будь-якого дизайнерського проєкту є комплексне дослідження об'єкта проєктування та теоретичних засад, що визначають його змістове й художнє наповнення. Для створення авторської візуальної новели недостатньо лише сформулювати привабливий візуальний образ – необхідно також глибоко проаналізувати тематику майбутнього твору, особливості її сприйняття аудиторією та засоби художнього вираження, які дозволять максимально повно передати авторський задум. Саме тому на початковому етапі особлива увага приділяється вивченню психологічних, культурних і мистецьких аспектів, що стосуються пам'яті, втрати, травматичного досвіду та його осмислення через візуальне мистецтво.

У межах цього розділу розглядаються особливості візуальних новел як жанру інтерактивного сторітелінгу, аналізується їхня роль у сучасній цифровій культурі та досліджуються художні прийоми, за допомогою яких можна передавати складні емоційні стани й внутрішні переживання персонажів. Отримані результати формують теоретичне підґрунтя для подальшої розробки проєкту та обґрунтовують вибір основних напрямів його художньої реалізації.

1.1. Тема пам'яті та психологічної травми у сучасній культурі

Тема пам'яті та психологічної травми є однією з ключових у сучасному мистецтві та культурі. У XX–XXI століттях митці дедалі частіше звертаються до осмислення складних особистих переживань, зокрема втрати, війни, насильства, вимушеного переселення та інших травматичних подій. Через художні засоби автори прагнуть не лише зафіксувати власний досвід, але й створити простір для рефлексії, співпереживання та осмислення колективної пам'яті.

Травматичний досвід часто складно передати прямим описом, тому

мистецтво використовує символічні та метафоричні форми вираження. У літературі, кіно, ілюстрації та цифрових медіа внутрішні переживання людини передаються через образи, атмосферу, колір, композицію та взаємодію персонажів із навколишнім середовищем. Таким чином глядач або читач отримує можливість не лише зрозуміти, але й емоційно відчувати стан героя.

Особливе місце у зображенні психологічних переживань займають образи снів, спогадів та підсвідомості. Сон у художніх творах часто виступає символічним простором, у якому поєднуються реальні події, спогади та фантазії. Така структура дозволяє передавати внутрішні конфлікти персонажа, його страхи, почуття втрати та незавершені емоційні переживання.

Спогади, у свою чергу, формують зв'язок між минулим і теперішнім. Через них персонаж може знову переживати важливі події свого життя, намагаючись осмислити їх значення. Художнє зображення пам'яті часто має фрагментарний характер: сцени можуть бути неповними, спотвореними або символічними, що відображає особливості людської психіки та механізмів запам'ятовування.

Використання символізму, метафоричних просторів та образів підсвідомості дозволяє створювати складні емоційні наративи, у яких внутрішній світ персонажа стає центральним елементом історії. Саме такі підходи активно застосовуються у сучасних цифрових медіа, зокрема у візуальних новелах та інтерактивних наративних проектах.

1.2. Війна як джерело особистого та колективного досвіду в українському культурному контексті

Війна є одним із найсильніших факторів, що впливають на формування як індивідуальної, так і колективної пам'яті суспільства. Для сучасної України тема війни стала невід'ємною частиною культурного та соціального досвіду. Події останніх років значно змінили повсякденне життя людей, їхнє сприйняття безпеки, дому, стабільності та майбутнього.

Травматичний досвід війни проявляється не лише у безпосередніх подіях, але й у зміні емоційного стану людини, її ставлення до минулого та майбутнього. Втрата близьких, вимушене переселення, руйнування знайомого середовища та постійне відчуття небезпеки формують нові форми індивідуальної пам'яті. Цей досвід часто знаходить відображення у мистецтві, де автори намагаються зафіксувати та осмислити власні переживання.

Одним із центральних образів у культурному осмисленні війни є образ дому. Дім у цьому контексті символізує не лише фізичний простір, але й відчуття стабільності, захищеності та приналежності. Руйнування або втрата дому стає символом втрати звичного життя, минулого та відчуття безпеки.

У сучасному українському мистецтві часто використовуються візуальні мотиви покинутих просторів, зруйнованих будівель, спорожнілих вулиць та знайомих місць, що змінилися під впливом війни. Такі образи створюють атмосферу ностальгії, втрати та одночасно зберігають пам'ять про минуле.

Окрім руйнування, у візуальній культурі важливу роль відіграють елементи особистих спогадів: дитячі кімнати, знайомі предмети, двори, школи або інші простори, пов'язані з минулим. Через їх зображення автори передають контраст між спогадами про мирне життя та реальністю, що змінилася.

Таким чином, тема війни у сучасному українському мистецтві часто поєднує особистий досвід автора з ширшим колективним контекстом, створюючи глибокі емоційні наративи, що відображають складність переживання втрати та пам'яті.

1.3. Особливості створення наративних візуальних проєктів

Візуальна новела є одним із форматів цифрових медіа, що поєднує елементи літературного тексту, ілюстрації, музики та інтерактивності. Цей жанр виник у сфері відеоігор і з часом сформувався як окремий вид наративного медіа, у якому основна увага приділяється розповіді історії та розвитку персонажів.

Основною особливістю візуальної новели є поєднання текстового наративу з візуальним супроводом. Сюжет подається через діалоги, внутрішні монологи персонажів та опис подій, тоді як ілюстрації допомагають створити атмосферу та емоційний контекст історії. Персонажі зазвичай представлені у вигляді окремих ілюстрацій, що змінюють пози, міміку або емоційний стан відповідно до розвитку сюжету.

Окрім тексту та ілюстрацій, важливу роль у візуальних новелах відіграє музичний супровід. Фонові композиції допомагають формувати емоційну атмосферу сцени, підкреслювати напруження, сум, спокій або ностальгію. Завдяки цьому поєднанню різних медіа створюється цілісний художній простір.

Ще однією характерною особливістю жанру є інтерактивність. У певні моменти історії гравець може обирати варіанти дій або реплік персонажа, що впливають на подальший розвиток сюжету. Таким чином користувач стає активним учасником наративу, а не лише його спостерігачем.

Візуальне середовище у таких проектах відіграє важливу роль у формуванні атмосфери історії. Фони, кольорова гама, освітлення та композиція сцени допомагають передати настрій, психологічний стан персонажів та загальну емоційну тональність оповіді.

Завдяки поєднанню тексту, зображення, музики та інтерактивності візуальна новела є ефективним інструментом для створення емоційно насичених історій, що дозволяють глибше зануритися у внутрішній світ персонажів та їх переживання.

Хоррор-елементи у новелах виконують ключову роль у формуванні атмосфери страху, тривоги та психологічного дискомфорту. Одним із головних інструментів є візуальна подача: темні кольори, контрастне освітлення, відчужені простори та образи, що викликають дискомфорт (наприклад, спотворені обличчя, тіні, натяки на кров чи руйнування). Ці образи працюють разом із сюжетом, посилюючи психологічний ефект і створюючи очікування небезпеки. Музика у хоррор-новелах часто мінімалістична або дисонансна, що змушує гравця постійно перебувати у напруженні. Ще один аспект —

психологічний страх і сюжетні механіки. Візуальні новели можуть використовувати невизначеність, неоднозначні сцени та моральні дилеми, щоб гравець відчував внутрішній дискомфорт. Наприклад, невідомість щодо намірів персонажів або поступове розкриття жахливої правди сприяє зростанню напруги. Хоррор-елементи часто поєднуються із елементами інтерактивності, коли вибір гравця впливає на перебіг подій. Страх тут не лише емоційний, але й когнітивний: гравець боїться зробити неправильний вибір, що призведе до фатальних наслідків.

Таким чином, у візуальних новелах хоррор проявляється комплексно: через візуальні образи, звук, сюжетні прийоми та інтерактивність, створюючи унікальний психологічний досвід, недоступний традиційним медіа.

Висновки

У першому розділі було проаналізовано тематичні та художні аспекти, що лежать в основі проєкту. Досліджено роль теми пам'яті та психологічної травми у сучасній культурі, а також особливості її художнього відображення через символічні образи, спогади та простори підсвідомості.

Окрему увагу приділено впливу війни на формування індивідуального та колективного досвіду в українському культурному контексті. Визначено ключові візуальні мотиви, пов'язані з образом дому, втратою, ностальгією та руйнуванням звичного середовища.

Також було розглянуто особливості візуальної новели як формату інтерактивного сторітелінгу, що поєднує текст, ілюстрацію, музику та елементи вибору, формуючи цілісний художній наратив. Отримані теоретичні результати слугують основою для подальшої розробки концепції та візуального рішення проєкту у наступних розділах роботи.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА

Аналіз аналогового середовища є важливою складовою процесу проєктування, оскільки дозволяє оцінити сучасний стан розвитку подібних творчих проєктів, визначити їхні сильні сторони та виявити найбільш ефективні художні рішення. Дослідження існуючих візуальних новел, відеоігор та інших наративних творів, присвячених психологічним переживанням, пам'яті й наслідкам війни, дає змогу простежити закономірності використання кольору, композиції, символізму та організації візуального простору для створення емоційно насиченої атмосфери.

Особливу увагу в цьому розділі приділено вивченню способів побудови сюжету, використанню реалістичних і сюрреалістичних образів, а також принципам формування взаємозв'язку між персонажем, навколишнім середовищем і глядачем. Узагальнення отриманих результатів дозволяє визначити художні орієнтири для майбутнього проєкту, сформулювати вимоги до його візуального стилю та закласти основу для створення власної дизайн-концепції, що поєднуватиме актуальну тематику з оригінальними засобами графічного вираження.

2.1. Аналіз проєктів з темою пам'яті та підсвідомості

У сучасних цифрових медіа дедалі частіше з'являються наративні проєкти, що звертаються до теми пам'яті, психологічної травми та внутрішнього світу людини. На відміну від традиційних лінійних історій, подібні твори будуються на фрагментарній структурі оповіді, де події поступово розкриваються через символічні образи, сни, спогади та елементи підсвідомості.

Одним із прикладів такого підходу є інді-проєкт *Отогі*, який став одним

із джерел натхнення для розробки концепції даного дипломного проєкту. У цій грі історія подається через поєднання реального світу та сюрреалістичного простору снів, що відображає внутрішній психологічний стан головного героя.

Наратив гри побудований таким чином, що важливі події минулого не розкриваються одразу. Гравець поступово отримує нову інформацію через дослідження локацій, спогади персонажів та символічні образи. Сни у цьому випадку виконують функцію своєрідного психологічного простору, де приховані переживання героя набувають візуальної форми.

Одним із характерних прийомів у подібних проєктах є використання символічних просторів. Середовище у таких історіях часто не є повністю реалістичним, а радше відображає емоційний стан персонажа. Простори можуть змінюватися, деформуватися або поєднувати фрагменти різних спогадів. Таким чином навколишній світ стає метафорою внутрішніх переживань героя.

Іншим важливим наративним інструментом є використання снів. Сон у художніх творах дозволяє створювати сцени, що не підкоряються законам реальності. Через такі сцени автори передають страхи, почуття провини, тривогу або пригнічені емоції персонажа. Сни можуть виступати як окремими епізодами історії, так і способом поступового розкриття прихованих подій минулого.

Фрагменти спогадів також відіграють важливу роль у структурі подібних наративів. Історія може подаватися не в хронологічному порядку, а у вигляді окремих сцен, які гравець поступово поєднує між собою. Такий підхід створює ефект дослідження пам'яті, коли справжній зміст подій відкривається лише після аналізу різних деталей.

Особливістю таких проєктів є також поступове розкриття сюжету через візуальні елементи. Важлива інформація може бути прихована у предметах середовища, деталях інтер'єру або атмосферних змінах локацій. Це стимулює гравця уважно досліджувати простір та інтерпретувати побачене.

Таким чином аналіз наративних проєктів, зокрема гри Omori, демонструє

ефективність використання символічних образів, фрагментарної структури оповіді та атмосферного візуального середовища для передачі складних психологічних переживань. Ці принципи були враховані при формуванні концепції власного проєкту.

2.2. Дослідження стилістичних та колористичних рішень

Візуальна стилістика та кольорова гама відіграють важливу роль у формуванні емоційної атмосфери художнього проєкту. Саме через колір, освітлення та композицію створюється перше враження від середовища та визначається загальний настрій історії.

Одним із ключових інструментів у створенні емоційної атмосфери є використання кольору. Різні кольорові палітри можуть викликати у глядача різні психологічні реакції. Теплі кольори, як правило, асоціюються із затишком, спогадами або почуттям безпеки, тоді як холодні відтінки можуть передавати відчуття самотності, відстороненості або тривоги.

У наративних проєктах, що працюють із психологічними темами, часто використовується контраст між реалістичним та сюрреалістичним середовищем. Реалістичні сцени зазвичай мають більш природну кольорову гаму та знайомі просторові структури. Водночас сцени, пов'язані зі снами або підсвідомістю, можуть мати спотворену перспективу, незвичне освітлення або нестандартні кольорові рішення.

Такий контраст дозволяє чітко розмежувати різні рівні оповіді та підкреслити перехід між реальністю та внутрішнім світом персонажа.

Ще одним поширеним художнім прийомом є використання приглушених або монохромних кольорових палітр. Подібні палітри створюють відчуття стриманості, тиші та емоційної дистанції. Приглушені сірі, сині або холодні зелені відтінки часто використовуються для передачі настрою ностальгії, втрати або самотності.

Монохромні рішення також дозволяють акцентувати увагу на окремих

деталях. Наприклад, у загальному стриманому середовищі один яскравий об'єкт може стати важливим символічним елементом історії.

Окрім кольору, значну роль відіграє освітлення. М'яке розсіяне світло, напівтемрява або сильні контрасти світла і тіні допомагають підсилити атмосферу сцени та створити відчуття глибини простору.

Таким чином колористичні та стилістичні рішення є важливими інструментами формування емоційного впливу на глядача та дозволяють передавати складні психологічні стани без прямого текстового пояснення.

Для зображення реальності у проєкті планується використовувати спокійні, приглушені кольорові палітри, що підкреслюють буденність і стабільність навколишнього середовища. Натомість сцени сновидінь можуть супроводжуватися неприродними або контрастними кольорами, які змінюватимуться залежно від змісту епізоду. Такий прийом дозволяє підсилити відчуття ірреальності та створити ефект викривленого, нестабільного простору.

2.3 Контраст між реалістичним і сюрреалістичним середовищем

Одним із важливих художніх прийомів у наративних візуальних проєктах є контраст між реалістичним та сюрреалістичним середовищем. Такий підхід дозволяє створити виразний емоційний ефект та підкреслити внутрішній стан персонажа. Реалістичні простори зазвичай відображають повсякденний світ героя: знайомі локації, звичайні предмети побуту та зрозумілу логіку навколишнього середовища. Водночас сюрреалістичні простори можуть порушувати звичні закони реальності, поєднувати неpojєднувані елементи або змінювати пропорції та структуру об'єктів.

Подібний контраст часто використовується для візуалізації внутрішніх переживань персонажа. Сюрреалістичні образи можуть символізувати страх, тривогу, почуття втрати або пригнічені спогади. Завдяки цьому глядач отримує можливість не лише спостерігати за подіями історії, але й відчувати емоційний стан героя через візуальне середовище.

У багатьох сучасних проєктах реальний та сюрреалістичний простір можуть змінювати один одного або існувати паралельно. Такий прийом створює відчуття нестабільності реальності та поступово занурює глядача у психологічний світ персонажа. Особливо ефективним є використання цього контрасту у сценах сновидінь або спогадів, де середовище може трансформуватися відповідно до емоційної напруги сюжету.

Таким чином, поєднання реалістичних та сюрреалістичних елементів у візуальному середовищі є важливим інструментом художнього вираження. Воно дозволяє створювати багаторівневий наратив, у якому простір виступає не лише фоном подій, а й активним засобом передачі емоційного змісту історії.

2.4 Визначення цільової аудиторії та формування дизайн-концепції

Визначення цільової аудиторії є важливим етапом у процесі розробки будь-якого творчого проєкту, оскільки саме від особливостей потенційного глядача або користувача залежить вибір художніх рішень, тематики та стилістики.

Потенційною аудиторією даного проєкту можуть бути молоді люди, що цікавляться наративними відеоіграми, інді-проєктами та інтерактивними історіями, а також люди зі схожим пережитим досвідом, яким буде близька тема новели. Також до цієї аудиторії належать користувачі, які віддають перевагу атмосферним та психологічним сюжетам, що досліджують внутрішній світ персонажів.

Серед представників цієї аудиторії можна виділити гравців, які цікавляться мистецькими відеоіграми, візуальними новелами, експериментальними наративними проєктами та історіями з емоційно глибоким змістом. Для таких користувачів важливою є не лише ігрова механіка, але й атмосфера, художній стиль та символічне наповнення історії.

Проєкт орієнтований на аудиторію 18+, оскільки міститиме елементи психологічного хорору, а також сцени або описи, що можуть включати

неприємні візуальні зображення та моменти.

Висновки

У другому розділі було проведено аналіз аналогового середовища, що включає наративні проєкти з подібною тематикою та художніми підходами.

У результаті дослідження було визначено, що ефективними засобами передачі теми психологічних переживань є використання символічних просторів, фрагментарної структури оповіді, образів снів та спогадів. Подібні наративні прийоми дозволяють створити глибокий емоційний досвід та залучити гравця до процесу інтерпретації історії.

Також було проаналізовано стилістичні та колористичні рішення, що використовуються для створення відповідної атмосфери. Визначено, що приглушені кольорові палітри, контраст між реалістичним і сюрреалістичним середовищем, а також продумане освітлення є важливими інструментами формування настрою історії.

На основі проведеного аналізу було визначено потенційну цільову аудиторію та сформовано основні принципи дизайн-концепції майбутнього проєкту, що стануть основою для подальшої розробки візуальної новели на етапі проєктування.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

Практична реалізація творчого задуму є завершальним етапом процесу проєктування, на якому результати теоретичних досліджень та аналізу аналогів трансформуються у цілісну авторську концепцію. Саме на цьому етапі визначаються основні елементи майбутньої візуальної новели, формується її художній образ, деталізується сюжетна структура та розробляються ключові компоненти візуального оформлення. Комплексний підхід до проєктування дозволяє поєднати змістовну складову історії з виразними графічними засобами, створивши єдину атмосферу, що підсилює емоційний вплив на користувача.

У цьому розділі представлено проєктну пропозицію авторської візуальної новели, присвяченої темам пам'яті, психологічної травми та наслідків війни. Розглядаються структура проєкту, його сюжетна основа, концепція персонажів, особливості побудови реалістичного та сюрреалістичного середовища, а також принципи формування візуального стилю. Запропоновані дизайнерські рішення спрямовані на створення цілісного наративу, у якому кожен графічний елемент не лише виконує естетичну функцію, а й бере участь у розкритті внутрішнього світу героїв та основної ідеї твору.

3.1 Структура проєкту

Об'єктом проєктування є препродакшн авторської візуальної новели, присвяченої темі втрати близьких людей, дому, вимушеного переселення та психологічних наслідків війни. Проєкт передбачає розробку концептуального візуального рішення майбутньої новели, створення ключових персонажів, дизайну середовища та демонстрацію принципів побудови візуального наративу.

У межах дипломного проєкту виконується розробка наступних елементів:

- концепт персонажів (головної героїні Софії, її молодшої сестри Ксенії, побічного персонажа Дмитра, який уособлює крок до нового життєвого етапу);
- концепт символічного монстра, що відображає внутрішній психологічний стан;
- розробка кількох фонів реального середовища;
- розробка кількох фонів світу сновидінь;
- створення ілюстрації;
- створення прикладу сцени із використанням персонажів, фону та елементів інтерфейсу.

Результатом роботи стане концепція майбутнього проєкту, що демонструє художній стиль, атмосферу та принципи візуального сторітелінгу.

3.2 Опис тематики

Тема проєкту присвячена осмисленню особистого травматичного досвіду, пов'язаного з війною. В основі історії лежать переживання людини, яка втратила близьких людей, дім та звичне середовище існування, а також була змушена почати життя в новому місці.

Особливу увагу приділено темам пам'яті, ностальгії, втрати ідентичності, почуття провини того, хто вижив, а також психологічної відповідальності за інших людей. Через образ головної героїні досліджується внутрішній конфлікт між прагненням зберегти минуле та необхідністю продовжувати жити далі.

Сюжет новели будується навколо життя молодої дівчини, яка після подій війни змушена самотійно піклуватися про молодшу сестру. Попри спроби адаптуватися до нового життя, її переслідують спогади та повторювані сни, у яких знайомі місця з минулого постають у викривленому й тривожному вигляді. Через взаємодію з реальним світом та символічним простором сновидінь поступово розкривається внутрішній стан героїні та її ставлення до пережитих подій.

Тематика проєкту є актуальною для сучасного українського суспільства, оскільки наслідки війни торкнулися великої кількості людей, які втратили домівки, рідних або були змушені залишити свої міста та звичне життя.

3.3 Концепція

Основою концепції є поєднання реалістичного зображення повсякденного життя та символічного простору підсвідомості. Проєкт досліджує процес переживання втрати не через пряме відтворення воєнних подій, а через внутрішній світ персонажа.

Реальний світ демонструє життя героїні після переїзду: нове місто, побутові труднощі, взаємини з молодшою сестрою та поступову адаптацію до нових умов. Водночас сновидіння стають відображенням пригнічених емоцій, страхів і спогадів.

Важливу роль у сюжеті відіграє символічний монстр, який є уособленням накопичених переживань, тривоги та психологічного тиску. Його образ формується з елементів, пов'язаних із війною та руйнуванням, але має не буквальний, а метафоричний характер.

У процесі проходження історії гравець отримує можливість робити вибір, що впливає на розвиток подій та фінал новели. Таким чином підкреслюється важливість особистого ставлення до пережитого досвіду та пошуку власного способу його прийняття.

Головною ідеєю проєкту є думка про те, що травматичні події залишають слід у житті людини назавжди, проте вони не повинні визначати все її майбутнє. Пам'ять про втрати може зберігатися без постійного саморуйнування, а життя здатне продовжуватися навіть після важких випробувань.

3.4 Візуальна концепція

Візуальний стиль проєкту поєднує елементи напівреалістичної стилізації та атмосферної ілюстрації. Основна увага приділяється емоційному сприйняттю середовища, кольору та символічним деталям.

Для сцен реального світу планується використання стриманої кольорової гами з переважанням природних, приглушених відтінків. Таке рішення дозволяє підкреслити буденність, самотність та емоційну відстороненість героїні після пережитих подій.

Світ сновидінь матиме більш сюрреалістичний характер. У ньому використовуватимуться контрастні кольори, неприродне освітлення, викривлена перспектива та символічні образи. Знайомі місця з минулого з'являтимуться у спотвореному вигляді, що відображатиме зміну спогадів під впливом психологічної травми.

Образ головної героїні побудований на поєднанні зовнішньої стриманості та внутрішньої втоми. Молодша сестра візуально контрастує з нею та символізує залишки звичного життя, заради яких героїня продовжує рухатися вперед. Наявність шраму на обличчі сестри слугує постійним нагадуванням про пережите.

Особливе значення має дизайн монстра. Його зовнішній вигляд формується з фрагментів військової символіки, уламків, деформованих частин тіла, що асоціюються з руйнуванням. Завдяки цьому створюється образ, який одночасно викликає страх і відображає внутрішній психологічний стан героїні.

Висновки

У процесі виконання проєктної частини було сформовано загальну дизайн-концепцію майбутньої візуальної новели та визначено основні художні засоби для розкриття її тематики. Було розроблено концепти ключових персонажів проєкту, зокрема головної героїні, її молодшої сестри, побічного

персонажа та образу символічного монстра, що уособлює внутрішні переживання, страхи й наслідки психологічної травми.

Також було створено ескізи середовища, які демонструють принципи побудови простору реального світу та світу сновидінь. Особливу увагу приділено передачі емоційного стану персонажів через колірну гаму, композицію та атмосферу локацій. Для сцен реальності було обрано більш стримані та приглушені кольори, тоді як сцени снів передбачають використання сюрреалістичних образів, контрастних рішень і візуальних спотворень.

У межах проєкту також було розроблено приклад ігрової сцени з використанням персонажів, фонового середовища та елементів інтерфейсу візуальної новели. Це дозволило продемонструвати принципи взаємодії між окремими складовими проєкту та сформулювати уявлення про його майбутню реалізацію.

Отримані результати підтверджують можливість створення цілісного візуального проєкту, заснованого на темах пам'яті, втрати, вимушеного переселення та психологічних наслідків війни. Розроблені матеріали становлять основу для подальшого розвитку проєкту та деталізації його художньої й наративної складових.

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ

Виконання дипломної роботи із застосуванням сучасної комп'ютерної техніки передбачає тривале перебування користувача за робочим місцем, що супроводжується підвищеним навантаженням на органи зору, опорно-руховий апарат та нервову систему. Саме тому створення безпечних і комфортних умов праці є важливою складовою організації робочого процесу та сприяє підвищенню продуктивності й збереженню здоров'я.

Під час виконання дипломного проєкту використовується персональний комп'ютер або ноутбук із необхідним програмним забезпеченням для роботи з графічними та текстовими матеріалами. Робоче місце обладнане меблями, що забезпечують зручне розташування користувача, а також природним і штучним освітленням.

Основними потенційно небезпечними факторами є тривала робота за монітором, недостатня освітленість робочої поверхні, статичне навантаження на м'язи спини та шиї, вплив електричного струму, а також можливість виникнення аварійних ситуацій, пов'язаних з експлуатацією електрообладнання.

4.1 Аналіз умов праці при виконанні дипломної роботи

Робота над дипломним проєктом здійснюється у приміщенні площею 20 м² з висотою стелі 2,8 м. Для виконання завдань використовується комп'ютерна техніка та периферійні пристрої, необхідні для обробки інформації та створення проєктних матеріалів.

Під час роботи працівник переважно перебуває у сидячому положенні, тому особливе значення має правильна організація робочого місця та дотримання режиму праці й відпочинку.

До основних небезпечних і шкідливих факторів належать:

Небезпечний або шкідливий фактор	Джерело виникнення	Можливі наслідки
Навантаження на органи зору	Екран монітора	Втома очей, зниження гостроти зору
Статичне навантаження	Тривале сидіння	Біль у спині та шиї
Недостатнє освітлення	Природне або штучне освітлення	Швидка втомлюваність, погіршення концентрації
Електричний струм	Електрообладнання	Ризик ураження струмом
Пожежна небезпека	Електромережа та електроприлади	Загоряння, пошкодження майна

У цілому умови праці можна вважати задовільними за умови дотримання правил експлуатації обладнання та вимог охорони праці.

4.2 Організація робочого місця та безпечні умови праці

Раціональна організація робочого місця сприяє підвищенню ефективності роботи та зменшує негативний вплив шкідливих факторів.

Робочий стіл розташований поблизу вікна, що забезпечує достатнє природне освітлення у денний час. У темний період доби використовується загальне стельове світлодіодне освітлення.

Монітор розміщується на відстані приблизно 60 см від очей користувача, а його верхня межа знаходиться на рівні очей або трохи нижче. Під час роботи рекомендується робити короткі перерви кожні 45–60 хвилин та виконувати вправи для очей і розминку.

Для забезпечення електробезпеки необхідно використовувати лише

справне обладнання, не допускати пошкодження кабелів живлення та не працювати з електроприладами вологими руками.

4.3 Виробнича санітарія

Якісне освітлення є одним із найважливіших факторів, що впливають на ефективність роботи за комп'ютером. Недостатня освітленість призводить до швидкої втоми очей і зниження працездатності, тому необхідно забезпечити нормативні умови освітлення.

У денний час використовується природне освітлення через вікно, а в темний період доби – система загального штучного освітлення зі світлодіодними світильниками.

Для користувачів персональних комп'ютерів приймається нормативна освітленість:

$$E = 400 \text{ лк.}$$

Площа приміщення:

$$S = A \times B = 5 \times 4 = 20 \text{ м}^2.$$

Висота підвісу світильників над робочою поверхнею визначається за формулою:

$$h = H - h_p - h_c$$

де:

- $H = 2,8 \text{ м}$ – висота приміщення;
- $h_p = 0,8 \text{ м}$ – висота робочої поверхні;
- $h_c = 0 \text{ м}$ – звис світильника.

Тоді:

$$h = 2,8 - 0,8 - 0 = 2,0 \text{ м.}$$

Індекс приміщення визначається відповідно до методичних рекомендацій:

$$i = (A \times B) / (h \times (A + B))$$

Після підстановки числових значень:

$$i = (5 \times 4) / (2,0 \times (5 + 4)) = 20 / 18 = 1,11.$$

Для світлих поверхонь стелі та стін приймається коефіцієнт використання світлового потоку:

$$\eta = 0,5.$$

Необхідний світловий потік ламп визначається за формулою методичних вказівок:

$$\Phi = (E \times K \times S \times z) / (N \times \eta)$$

де:

- $E = 400$ лк;
- $K = 1$ – коефіцієнт запасу для світлодіодних ламп;
- $S = 20$ м²;
- $z = 1,1$ – коефіцієнт нерівномірності;
- $N = 2$ – кількість світильників;
- $\eta = 0,5$.

Після розрахунку отримуємо:

$$\Phi = (400 \times 1 \times 20 \times 1,1) / (2 \times 0,5) = 8800 \text{ лм.}$$

Потужність освітлювальної установки визначається за формулою:

$$P_y = P_{\text{л}} \times N$$

де $P_{\text{л}} = 36$ Вт – потужність одного світильника.

Тоді:

$$P_y = 36 \times 2 = 72 \text{ Вт.}$$

Отримані результати підтверджують, що обрана система освітлення забезпечує нормативні умови праці.

4.4 Електромагнітне випромінювання

Електромагнітне випромінювання створюється електронними пристроями, які використовуються під час виконання дипломного проєкту.

До таких пристроїв належать:

- Ноутбук Lenovo 81LK;
- Графічний планшет One by Wacom;

- Блоки живлення та зарядні пристрої.

Для зменшення можливого негативного впливу рекомендується дотримуватися таких заходів:

- розташовувати монітор на відстані 50–70 см від очей;
- встановлювати верхню межу екрана приблизно на рівні очей або трохи нижче;
- використовувати сучасне обладнання зі справними блоками живлення та сертифікованими комплектуючими;
- кожні 45–60 хвилин роботи робити технологічні перерви тривалістю 5–10 хвилин;
- виконувати вправи для очей, періодично переводячи погляд на віддалені предмети;
- підтримувати оптимальний рівень освітленості без появи відблисків на екрані;
- регулярно провітрювати приміщення для підтримання комфортного мікроклімату.

Дотримання цих рекомендацій дозволяє зменшити втому, підвищити комфорт роботи та мінімізувати вплив несприятливих факторів на здоров'я користувача.

4.5 Шум та вібрація

При виконанні дипломного проєкту не використовується виробниче обладнання, що створює значний шум або механічну вібрацію. Основними джерелами шуму є система охолодження комп'ютера, блок живлення, периферійні пристрої та побутові звуки з навколишнього середовища.

Рівень шуму сучасної комп'ютерної техніки зазвичай знаходиться в межах 30–40 дБ, що не перевищує допустимих значень для приміщень, призначених для виконання інтелектуальної праці.

Для підтримання комфортних умов рекомендується:

- своєчасно очищати систему охолодження від пилу;
- контролювати справність вентиляторів;
- використовувати обладнання з низьким рівнем шуму;
- уникати захаращення вентиляційних отворів комп'ютера;
- за можливості зменшувати сторонні джерела шуму в приміщенні.

Оскільки джерела виробничої вібрації практично відсутні, їх вплив на користувача можна вважати незначним.

4.6 Пожежна безпека

Під час роботи з комп'ютерною технікою особливу увагу необхідно приділяти дотриманню правил пожежної безпеки. Основними причинами виникнення пожеж можуть бути коротке замикання, перевантаження електромережі, пошкодження ізоляції проводів, несправність блоків живлення, перегрівання обладнання або використання неякісних подовжувачів.

У приміщенні розміщені електронні пристрої, меблі, паперові документи та інші матеріали, які можуть підтримувати горіння, тому важливо вживати профілактичних заходів.

Для запобігання пожежонебезпечним ситуаціям рекомендується:

- використовувати лише справні електроприлади та сертифіковані мережеві фільтри;
- не перевантажувати електричні розетки великою кількістю споживачів;
- регулярно перевіряти стан кабелів живлення та не допускати їх механічного пошкодження;
- не накривати блоки живлення та вентиляційні отвори предметами, що перешкоджають охолодженню;
- після завершення роботи вимикати обладнання з мережі, якщо воно не потребує постійного живлення;
- не залишати ввімкнені електроприлади без нагляду на тривалий час;

– підтримувати вільний доступ до виходу з приміщення та первинних засобів пожежогасіння.

У разі виникнення загоряння необхідно негайно відключити електроживлення, повідомити пожежно-рятувальну службу за номером 101, попередити присутніх про небезпеку, організувати евакуацію та, якщо це безпечно, скористатися вогнегасником для ліквідації займання на початковій стадії.

Дотримання наведених рекомендацій значно знижує ризик виникнення пожежі та сприяє забезпеченню безпечних умов праці під час виконання дипломного проєкту.

4.7 Економічна ефективність заходів з охорони праці

Створення безпечних і комфортних умов праці є важливою складовою ефективної організації робочого процесу. Дотримання вимог охорони праці не лише зменшує ризик виникнення нещасних випадків і професійних захворювань, а й позитивно впливає на продуктивність праці, концентрацію уваги та якість виконання поставлених завдань.

Під час виконання дипломного проєкту основними заходами з охорони праці є забезпечення нормативного рівня освітлення робочого місця, дотримання правил електробезпеки, підтримання оптимальних санітарно-гігієнічних умов, організація раціонального режиму праці та відпочинку, а також виконання вимог пожежної безпеки.

Застосування світлодіодних світильників із достатнім світловим потоком, правильне розташування робочого місця відносно джерел природного освітлення та своєчасне проведення профілактичних перерв дозволяють зменшити втому органів зору, підвищити комфорт роботи та покращити загальну працездатність користувача.

Економічну ефективність упровадження заходів з охорони праці можна оцінити за формулою:

$$E = P - B,$$

де:

E — економічний ефект від упровадження заходів;

P — отриманий результат у вигляді підвищення продуктивності праці, покращення умов роботи та зменшення ризику помилок;

B — витрати на реалізацію заходів з охорони праці.

У даному випадку витрати пов'язані переважно з використанням сучасних енергоефективних світлодіодних світильників, організацією ергономічного робочого місця та дотриманням правил безпечної експлуатації комп'ютерної техніки. Такі витрати є незначними порівняно з позитивним ефектом, який проявляється у зниженні стомлюваності, підвищенні продуктивності праці, збереженні здоров'я користувача та покращенні якості виконання дипломного проєкту.

Таким чином, реалізація запропонованих заходів є економічно доцільною та сприяє створенню безпечного, комфортного й ефективного робочого середовища.

Висновки

У даному розділі проведено комплексний аналіз умов праці під час виконання дипломного проєкту та розглянуто основні фактори, які можуть впливати на безпеку й комфорт роботи користувача. Визначено потенційні небезпечні та шкідливі виробничі чинники, серед яких зорове навантаження, тривале перебування в сидячому положенні, вплив електромагнітного випромінювання, недостатнє освітлення, а також ризики, пов'язані з експлуатацією електричного обладнання.

Особливу увагу приділено організації робочого місця, виробничій санітарії, забезпеченню електробезпеки та дотриманню правил пожежної безпеки. Запропоновано практичні рекомендації щодо зниження професійної втоми, підтримання оптимального мікроклімату, організації режиму праці та

відпочинку, а також безпечної експлуатації комп'ютерної техніки.

Відповідно до методичних рекомендацій виконано розрахунок штучного освітлення методом коефіцієнта використання світлового потоку. У ході розрахунку визначено індекс приміщення, прийнято коефіцієнт використання світлового потоку та встановлено, що для приміщення площею 20 м² нормативний рівень освітленості забезпечується двома світлодіодними світильниками із сумарним світловим потоком близько 8800 лм і загальною потужністю 72 Вт.

Проведений аналіз свідчить, що за умови виконання запропонованих організаційних і технічних заходів робоче місце відповідає основним вимогам охорони праці, виробничої санітарії та пожежної безпеки. Реалізація наведених рекомендацій сприяє підвищенню ефективності роботи, зменшенню впливу несприятливих факторів виробничого середовища, збереженню здоров'я користувача та створенню комфортних умов для успішного виконання дипломного проєкту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломної роботи було проведено комплексне теоретичне, аналітичне та практичне дослідження, спрямоване на розробку концепції авторської візуальної новели, присвяченої темам пам'яті, втрати та впливу війни на внутрішній світ людини. У ході роботи було опрацьовано наукові й мистецькі джерела, проаналізовано сучасні художні підходи до відображення складних емоційних переживань, досліджено аналогове середовище та сформовано цілісну дизайн-концепцію майбутнього проєкту.

У першому розділі було досліджено теоретичні засади, що лежать в основі створення наративного візуального проєкту. Проаналізовано особливості художнього осмислення пам'яті та психологічної травми в сучасній культурі, визначено роль символічних образів, спогадів, сновидінь і підсвідомих мотивів у передачі внутрішнього стану персонажів. Значну увагу приділено впливу війни на формування особистого та колективного досвіду українського суспільства, а також досліджено особливості візуальних новел як форми інтерактивного сторітелінгу, що поєднує текст, ілюстрацію, музичний супровід і можливість взаємодії користувача із сюжетом. Отримані результати підтвердили перспективність використання цього формату для створення емоційно насичених історій та розкриття складних психологічних тем.

У другому розділі здійснено аналіз аналогового середовища та досліджено художні рішення, характерні для сучасних наративних проєктів із подібною тематикою. Було розглянуто приклади використання символізму, фрагментарної структури оповіді, сюрреалістичних просторів і візуальних метафор як інструментів передачі внутрішніх переживань героїв. Також проаналізовано стилістичні та колористичні підходи, що формують атмосферу тривоги, ностальгії, самотності та психологічної напруги. На основі проведеного аналізу визначено цільову аудиторію проєкту та сформовано основні принципи його майбутньої дизайн-концепції, що поєднує реалістичне середовище із символічним світом сновидінь і спогадів.

У третьому розділі було розроблено проєктну пропозицію майбутньої авторської візуальної новели. Сформовано загальну структуру проєкту, визначено його тематичне спрямування, окреслено сюжетну основу та головну ідею, яка полягає у дослідженні процесу переживання втрати й поступового прийняття травматичного досвіду. Запропоновано концепцію головних персонажів, символічного монстра, що уособлює психологічний тиск і наслідки пережитих подій, а також принципи створення реалістичних і сюрреалістичних фонових середовищ. Особливу увагу приділено побудові візуального стилю, кольорової палітри та художніх засобів, які сприяють створенню емоційно цілісної атмосфери та підсилюють драматургічний вплив історії на користувача.

У четвертому розділі досліджено питання охорони праці під час виконання дипломного проєкту. Проведено аналіз умов праці користувача комп'ютерної техніки, визначено потенційні небезпечні та шкідливі фактори виробничого середовища, розглянуто вимоги до організації робочого місця, виробничої санітарії, електробезпеки та пожежної безпеки. Виконано розрахунок параметрів штучного освітлення, який підтвердив відповідність запропонованої системи освітлення нормативним вимогам. Крім того, обґрунтовано економічну ефективність заходів з охорони праці, що забезпечують підвищення продуктивності, зменшення професійної втоми та створення безпечних і комфортних умов для творчої діяльності.

Таким чином, результати дипломної роботи підтверджують доцільність комплексного підходу до створення авторського візуального проєкту, який поєднує сучасні принципи графічного дизайну, інтерактивного сторітелінгу та художнього осмислення актуальних соціальних проблем. Проведене теоретичне дослідження, аналіз аналогів, формування дизайн-концепції та розробка проєктної пропозиції створили міцну основу для подальшої реалізації повноцінної візуальної новели. У ході роботи було визначено основні художні, композиційні та наративні принципи майбутнього проєкту, сформовано його тематичну спрямованість та закладено візуальну основу для подальшого

розвитку всіх складових майбутнього продукту.

Розроблена концепція має не лише мистецьку, а й суспільну цінність, оскільки порушує важливі питання психологічної стійкості людини, впливу війни на особистість, переживання втрати та збереження пам'яті про минуле. Актуальність обраної тематики зумовлена тим, що наслідки війни безпосередньо впливають на життя значної кількості людей, змушуючи їх переосмислювати власний досвід, шукати нову ідентичність та адаптуватися до змінених життєвих обставин. Використання формату візуальної новели дозволяє поєднати художню виразність із глибоким емоційним впливом на аудиторію, створюючи умови для більш особистого та усвідомленого сприйняття порушених тем.

У перспективі проєкт може бути розширений до завершеної інтерактивної візуальної новели з повноцінним сценарієм, системою виборів і варіативних фіналів, додатковими персонажами, новими сюжетними лініями та локаціями. Також можливим напрямом розвитку є поглиблення художнього опрацювання середовищ, створення музичного супроводу, анімаційних елементів інтерфейсу та розширення інтерактивної складової проєкту. Це дозволить не лише підвищити рівень занурення користувача в історію, а й повніше реалізувати авторський задум.

Отже, поставлена мета дипломної роботи була досягнута, а визначені завдання виконані. Отримані результати можуть бути використані як основа для подальшої практичної реалізації проєкту та розвитку його в повноцінний мультимедійний продукт, спрямований на художнє осмислення складного людського досвіду через засоби сучасного візуального мистецтва та інтерактивного дизайну.

Додаток А

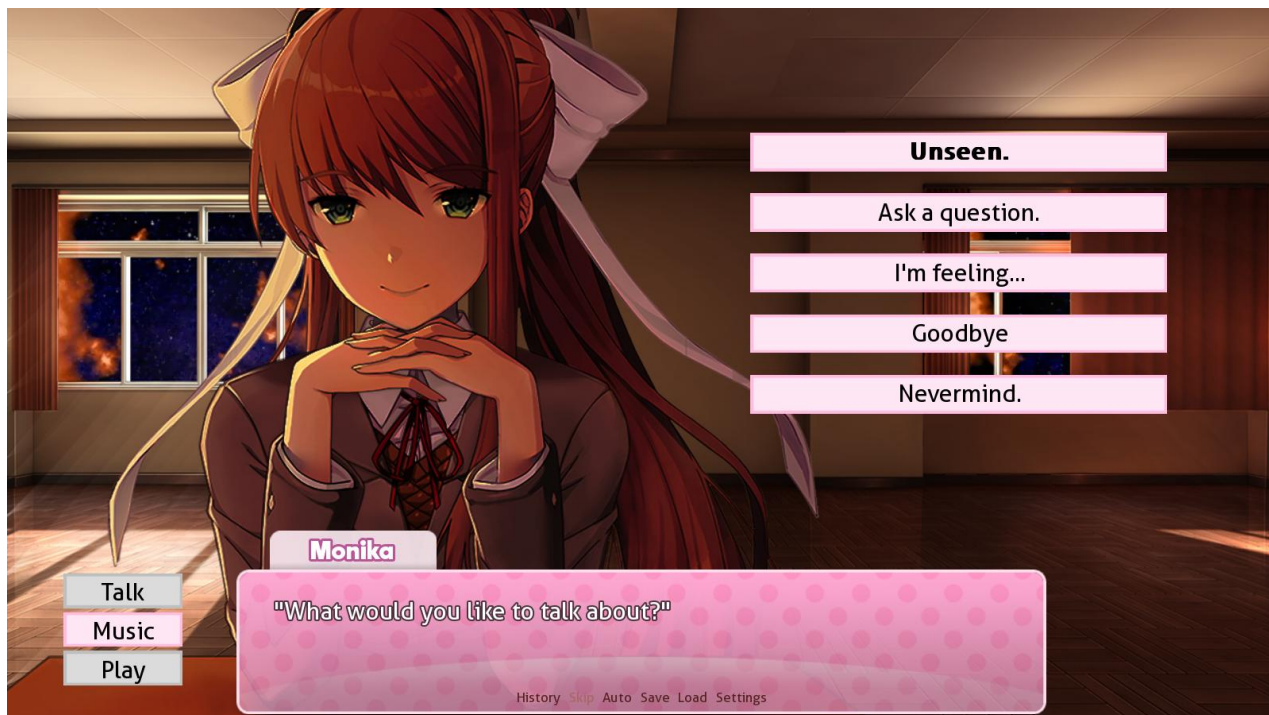


Рис. А1 — приклад вигляду візуальних новел



Рис. А2 — приклад фонових середовищ візуальних новел

Додаток Б



Рис. Б1 — “Omori”- аналог проекту



Рис. Б2 — головне меню “Omori”



Рис. Б3 — сюрреалістичний простір в серіалі Twin Peaks

Додаток В



Рис. В1 — Варіант вигляду Софії 1



Рис. В2 — Варіант вигляду Софії 2



Рис. В3 — Концепт Ксенії



Рис. В4 — Концепт Дмитра

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Орест Лозинський (2018). Психологія сприйняття образу. Київ: Наукова думка.
2. Nielsen, J. (2014). Motion Graphics and Experience Design. New Riders.
3. Smith, J. H. & Worch, P. (2011). "Interactive Narrative." In Handbook of Narrative Analysis. Wiley.
4. Дьяків, С. (2019). Візуальна новела: жанрові особливості та вплив на споживача. Журнал медіа-досліджень, №8.
5. Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). Remediation: Understanding New Media. MIT Press.
6. Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press.
7. Sternberg, P., & Miller, T. (Eds.). (2009). Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Focal Press.
8. Коваленко, В. (2020). Візуальна культура та ідентичність: медіаспоживання в сучасному суспільстві. Журнал «Соціокультурні та комунікаційні практики», №5.
9. Ryan, M.-L. (2004). Narrative across Media: The Languages of Storytelling. University of Nebraska Press.
10. Сайт «Very well mind» [Електронний ресурс] URL: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824> (Дата звернення: 25.02.2026).
11. Сайт «Canva.com» [Електронний ресурс] URL: <https://www.canva.com/colors/color-meanings/> (Дата звернення: 25.02.2026).
12. Сайт «The visual novel database» [Електронний ресурс] URL: <https://vndb.org/d9> (Дата звернення: 23.02.2026).
13. Сайт «Adobe» [Електронний ресурс] URL: <https://www.adobe.com> (Дата звернення: 28.02.2026).