

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ  
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ  
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»**

**ВИДАВНИЧО-ПОЛІГРАФІЧНИЙ ІНСТИТУТ**

**ГО «НАУКОВО-ТЕХНІЧНЕ ОБ'ЄДНАННЯ  
ПОЛІГРАФІСТІВ»**

**ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ**

**20-Ї МІЖНАРОДНОЇ  
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
СТУДЕНТІВ І АСПІРАНТІВ  
«ДРУКАРСТВО МОЛОДЕ»**



**КИЇВ  
2020**



УДК 7.01

© Тетяна Ісаєнко, студентка 2-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Ю. С. Бокарева, старш. викл., ХНУРЕ



### **ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ РОЗРОБЦІ КАРТКОВИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР**

***Making your own card game is much harder than it looks at first glance. And much more interesting than it seems. That is, to make the design of the game is not difficult, but to make interesting and playable, not plagiarism – is not at all simple. It is necessary to take into account all the features of the consumer: age, social level.***

Перші настільні ігри були відомі ще до 2500 до н.е. Найбільш популярними в ХХ столітті були ігри з нескладними та легкими для засвоєння правилами, а також ігри для великих компаній, правила яких побудовані на взаємодії та спілкуванні.

Актуальність карткової гри полягає у тому, що це привід на час забути про свої турботи, соціальні мережі та спокійно насолодитися моментами живого спілкування

у колі друзів. При організації свят настільні ігри зазвичай є доречним атрибутом для створення розважальної атмосфери. Також настільна гра — чудовий подарунок на будь-яке свято друзям, рідним і актуальний у всі пори року.

Ексклюзивності і унікальності карткової гри можна досягнути завдяки застосуванню технології QR-коду, за допомогою якого учасники зможуть потрапити до інформаційного порталу з опцією отримання підказки щодо процесу гри. QR-код — додатковий ілюстративний матеріал, який можна використовувати за бажанням.



.....