О. Супрун, Я. Ігнатов

ДРУКОВАНІ МАТЕРІАЛИ ВІДЕОГРИ ЯК ЗАСІБ МЕДІАКОМУНІКАЦІЇ БРЕНДУ

O. Suprun, Ya. Ihnatov

PRINTED VIDEO GAME MATERIALS AS A MEANS OF BRAND MEDIA COMMUNICATION

Плакати, колекційні листівки та паковання видань відеогри мають підтримувати її впізнаваний образ. Дослідження фірмового стилю[1] розглядає цілісність айдентики як складову образу бренду. Для ігрового продукту завдання ускладнюється перенесенням екранної графіки на різні друковані носії: зміна формату, композиції або кольору може послабити зв'язок із грою.

Метою є запропонувати критерії оцінювання візуальної узгодженості друкованих матеріалів бренду відеогри та порядок порівняння варіантів оформлення. Об'єктом оцінювання є макети однієї гри для різних носіїв; базою порівняння — затверджені логотип, ключова ілюстрація, палітра й шрифтова система.

Документація Steamworks рекомендує використовувати в магазині ключову ілюстрацію та логотип, пов'язані з пакованням і маркетинговими матеріалами, зберігаючи читабельність назви[2]. Це дає підставу оцінювати узгодженість цифрового і друкованого образів. Водночас макет потрібно адаптувати до площі носія та дистанції перегляду, а не механічно копіювати екранну композицію. Важлива роль покладається на шрифтову систему, контраст та ієрархію у фірмовому стилі[3]. Для друкованих матеріалів гри пропонується перевіряти читабельність назви й супровідного тексту окремо: декоративний логотип не повинен визначати оформлення всього текстового масиву. Основні критерії та способи перевірки наведено в табл. 1.

Табл. 1.

Критерії оцінювання друкованих матеріалів гри

Критерій	Предмет перевірки	Спосіб оцінювання
Узгодженість айдентики	Логотип, образи, характер графіки	Зіставлення з еталонами; визначення гри
Читабельність	Назва гри, супровідний текст	Читання у заданому форматі та з визначеної відстані
Кольоровідтворення	Палітра на обраному матеріалі	Контроль пробного відбитка
Відповідність атмосфері	Асоціації з жанром і світом гри	Оцінка цільової аудиторії за шкалою 1–5

1 Білець Д. Ю., Рула Д. Є. Матеріали для виготовлення елементів фірмового стилю кав'ярні «1654». PMW, матеріали Молодіжної школи-семінару X Міжнар. наук.-техн. конф. Київ : Ліра-К, 2025. Т. 2. С. 255–256. https://openarchive.nure.ua/handle/document/31356.

2 Valve. Store Graphical Assets. Steamworks Documentation. https://partner.steamgames.com/doc/store/assets/standard (дата звернення: 03.10.2026).

3 Білець Д. Ю., Кононенко М. С. Типографічні рішення як основа фірмового стилю. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології : матеріали Молодіжної школи-семінару XI Міжнар. наук.-техн. конф. Львів : Світ, 2026. Т. 2. С. 81–83.

Колірну узгодженість слід перевіряти на пробному відбитку, враховуючи матеріал і спосіб друку. Дослідження кольоровідтворення[1] демонструє значення виробничих чинників для якості кольору. Технічна придатність є умовою допуску макета до порівняння; відповідність бренду й читабельність перевіряють окремо[2].

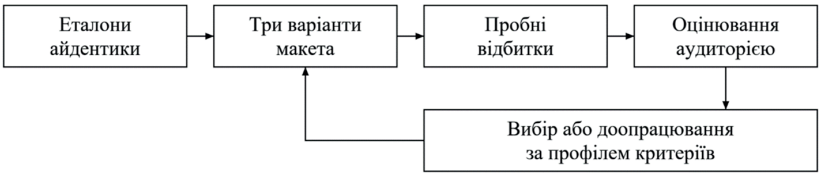

Рис. 1. Запропонований порядок оцінювання макетів.

Пропонується порівнювати три макети, змінюючи лише палітру, типографіку або композицію за незмінних тексту, формату й способу друку (рис. 1). Аудиторії показують макети в змінному порядку за однакового освітлення. Фіксують визначення гри, читання назви та відповідність атмосфері за шкалою 1–5. Знайомих і незнайомих із грою учасників аналізують окремо; вибірку планують заздалегідь. Варіант обирають за профілем оцінок після перевірки придатності до друку. Вища естетична оцінка не компенсує втрату читабельності чи впізнаваності. Суперечливі результати потребують доопрацювання.

Запропоновано систему критеріїв оцінювання візуальної узгодженості друкованих матеріалів бренду відеогри, яка охоплює відповідність айдентиці, читабельність, кольоровідтворення та відповідність загальній атмосфері гри. Визначено порядок порівняння варіантів оформлення з урахуванням особливостей носія, способу друку та умов сприйняття. Такий підхід дає змогу виявляти недоліки макетів до їх тиражування та зберігати цілісність візуального образу бренду. Оцінювання доцільно проводити шляхом порівняння кількох варіантів макета за однакових умов із подальшим залученням цільової аудиторії.

Ю. Сендецька

ЦИФРОВІ ЗАСОБИ ПІДТРИМКИ НАВЧАЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН У ХНУРЕ

Yu. Sendetska

DIGITAL TOOLS FOR SUPPORTING ACADEMIC COURSES AT KHNURE

У Харківському національному університеті радіоелектроніки (далі — ХНУРЕ) впроваджено платформу “NURE Distance Learning”, що надає можливості дистанційного та змішаного навчання студентів. У межах ширшого дослідження ефективності даної платформи було розглянуто практики поєднання додаткових цифрових засобів із офіційною платформою, підтримку діяльності дисциплін через

1 Чеботарьова І. Б., Яценко Л. О. Особливості кольоровідтворення на фабриці флексографського друку «НАРГУС». PMW 2023. Сучасний стан : монографія. Харків : Друкарня Мадрид, 2023. С. 233–260.

2 Супрун О. О., Глущенко І. Д. Оцінка ефективності використання генеративних моделей у поліграфічному дизайні. PMW 2026 : тези доп. XI Міжнар. наук.-техн. конф. Львів : Світ, 2026. Т. 1. С. 155–156.