

Міністерство освіти і науки України  
Черкаський державний фаховий  
бізнес-коледж



ГРАФІЧНИЙ ТА  
МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ  
ДИЗАЙН 

III ВСЕУКРАЇНСЬКА  
НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ  
(15 квітня 2026 р.)

Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація:  
**ТРАДИЦІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ**

Збірник матеріалів



м. Черкаси 2026



УДК: 008(063)

*Рекомендовано до друку рішенням Педагогічної ради  
Черкаського державного фахового бізнес коледжу  
Протокол № 06-25/26 від 16.04.2026 р.*

***Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація: традиції та сучасність:***  
Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції. (15 квітня 2026 р., м. Черкаси). – Черкаси : ЧДБК, 2026. – 114 с.

#### **Організаційний комітет конференції**

**Куклін О. В.** – директор Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, доктор екон. наук, професор – голова оргкомітету;

**Азьмук Н.А.** – заступник директора з навчально-методичної роботи ЧДБК, доктор екон. наук, доцент – заступник голови оргкомітету;

**Хотунов В. І.** – завідувач відділення бакалаврської підготовки, кандидат пед. наук, доцент;

**Захарова М. В.** – завідувачка кафедри інформаційних, мультимедійних технологій та дизайну, кандидат техн. наук, доцент;

**Музиченко В. М.** – завідувачка відділення дизайну Черкаського державного фахового бізнес-коледжу;

**Бреус Р. В.** – кандидат техн. наук, доцент кафедри інформаційних, мультимедійних технологій та дизайну;

**Вакуленко О. В.** – старший викладач кафедри інформаційних, мультимедійних технологій та дизайну;

**Манзенко І. В.** – викладач відділення дизайну Черкаського державного фахового бізнес-коледжу;

**Пархоменко Т. О.** – відповідальний секретар.

У збірнику висвітлені результати студентських наукових досліджень із соціокультурних проблем, мистецтвознавства, дизайну та комунікаційної мовної культури.

Представлені у матеріалах науково-практичної конференції тези учасників подані в авторській редакції та відображають власну наукову позицію авторів. Автори тез несуть повну відповідальність за точність наведених фактів, цитат, економіко-статистичних даних та джерел посилання.

## ЗМІСТ

### ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 1. СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНІ ДИСЦИПЛІНИ

<i>ВИНОГРАДНА Віра</i>	Лесь Танюк: воїн честі й лицар культури	6
<i>ВИНОГРАДНА Надія</i>	Родина Терещенків: колекціонери та меценанти	9
<i>КУКСЕНКО Сергій</i>	Соціальна культура України в умовах глобалізації та російської агресії	11
<i>ПАРХОМЕНКО Тетяна</i>	Специфіка навчання в Університеті прикладних наук Санкт-Пельтена в рамках програми Erasmus+	14
<i>РУБАН Ельвіра</i>	Михайло Коцюбинський: імпресіонізм, психологізм та історичний контекст творчості	15
<i>ЩЕРБИНА Світлана , МАГЛЮВАНА-КОНЮШОК Наталія</i>	Юрій Липа: код української ментальності	17

### ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 2. СУЧАСНА ВІЗУАЛЬНА КУЛЬТУРА

<i>ВАКУЛЕНКО Ольга</i>	Маніпулятивні анімації в цифрових інтерфейсах як об'єкт UX-дослідження	20
<i>ВДОВИЧЕНКО Дарина</i>	Конструктивні переваги та деструктивні наслідки радикальних змін в ігровій ергономіці	22
<i>ВЕРЕТІЛЬНИК Анна, ПЕСТИЧ Алла</i>	Структура, форма, образ	28
<i>ГОРДІЄНКО Ілля</i>	Постер як інструмент візуальної комунікації	29
<i>ЗАПІСОЧНИЙ Сергій</i>	Особливості створення 2D персонажів у цифровому середовищі: від ідеї до реалізації	31
<i>КАСЬЯН Тетяна, ГАЛИЦЬКА Олена</i>	Вільна графіка як інструмент формування художньої виразності в дизайнерських проєктах студентів	34
<i>КЕДИК Анастасія</i>	Мультимедіа як синтез мистецтва та технологій	36
<i>КОВАЛЬОВА Софія</i>	Еволюція ігрового UI/UX дизайну	39
<i>КОТЕНКО Марія</i>	Мистецтво концепт-арту	42
<i>КУЗНЄЦОВА Єлизавета</i>	Сучасні особливості використання логотипу у брендингу	45
<i>ЛАДНОВА Олександра</i>	Дизайн фантастичних світів в іграх та ілюстраціях	46
<i>МАНЗЕНКО Іван</i>	Вплив технологічного розвитку тривимірного моделювання на суспільство	50
<i>МАЦУКА Вікторія</i>	Візуалізація даних у менеджменті як засіб підтримки корпоративної культури	52
<i>МИТРИЧЕВА Алісія</i>	Важливість брендингу для сучасного бізнесу	54

<i>МУЗИЧЕНКО Валентина</i>	Формування просторової компетентності засобами креслення та перспективи	56
<i>НАЗАРОВА Олександра</i>	Мікрözаємодії як інструменти емоційного их у контексті бізнес-ефективності	58
<i>ПАЗИНИЧ Владислава</i>	Когнітивне навантаження в інтерфейсах ігор та способи його оптимізації	60
<i>ПЕЧКО Каріна</i>	Основні характерні риси вишивки волині та поділля	62
<i>ПОЛИГАЧ Аліна</i>	Стилізація та декоративність як засоби художньої виразності у живописі	65
<i>РОМАНЕНКО Єлизавета</i>	Життя і творчість Георгія Нарбути в українській книжковій графіці	67
<i>СІРА Оксана</i>	Характеристика та методи стилізації елементів орнаменту в графічному та мультимедійному дизайні	71
<i>ТАРАНУХА Аліна</i>	Генеративний дизайн у бренд-айдентиці	73
<i>ТАРАХТІЙ Леся, КУЛИК Вероніка</i>	Соціальний плакат: особливості створення	75
<i>ТИМОШЕНКО Олександр</i>	Художні та технічні аспекти 3D моделюванням у сучасному світі	78
<i>ХРАМОВА-БАРАНОВА Олена, СТЕПАНЕНКО Анастасія</i>	Стилістика в асоціативній фешн-ілюстрації	80
<i>ЯКУБОВИЧ Людмила, ТИЩЕНКО Ярина</i>	Вплив візуальних засобів на формування емоційної взаємодії в мультимедійних проєктах	82
<i>ЯЦЕНКО Яна</i>	Творчість Євгена Сивоконя та його вплив на розвиток української експериментальної анімації	86

### ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 3. КОМУНІКАЦІЙНА МОВНА КУЛЬТУРА

<i>BORYSENKO Olena</i>	Learning Ukrainian Traditions in English Lessons	90
<i>MUSTAFA Oksana</i>		
<i>BORYSOV Tymofii and DONCHENKO Yurii</i>	Linguistic Immersion Through the ‘Big Three’: Ukrainian Gaming Franchises as Catalysts For coil and Cultural Resistance	92
<i>VOROBIOVA Valentyna</i>	Steampunk Mystery Lab: Developing an Educational Escape Room for Teaching Data Visualization Skills	93
<i>HANZHUGA Anna</i>	Breakout Learning as a Tool for Overcoming Language Barriers in the U.S.-Ukraine Business Communication & Culture Exchange Coil Project	95
<i>HOLETS Stanislava</i>	Ukrainian Ornamental Patterns in Modern Design	97
<i>DMYTRYUK Svitlana</i>	The Role of Visual Content in Distance Learning of English	98
<i>MARTYNENKO Maksym and YANCHYSHEN Yan</i>	Metro Exodus as Critical Design and the Rhetoric of Information Isolation	100
<i>MOTAILENKO Oleksandr</i>	Rebuilding Identity and Community in Minecraft	101
<i>RIYABYKIN Dmytro</i>	Evaluating the Efficacy of AI-Powered Platforms in Fostering Collaborative Dialogue	102
<i>SKUBII Yevheniia,</i>	Linguistic Markers of Intercultural Communication	103



<i>KUDINOV Matvii</i>	in Digital Media: a Theoretical Analysis	
<i>STETSENKO Yana</i>	Analyzing Procedural Persuasion and Cultural Mindsets in Ostriv	107
<i>TSIOMA Vitalii</i>	The Infinite Loop of Precarity: Procedural Rhetoric and Capitalist Absorption in Luck Be a Landlord	108
<i>TYSHCHENKO Yaryna ,</i>	Design Thinking as a Cognitive Strategy for Innovation	109
<i>YAKUBOVYCH Liudmyla</i>	and Human-Centric Problem Solving Abstract	
<i>SHAKALOV Oleksandr</i>	Research on the Effectiveness of the Bert Architecture in Automated Essay Scoring	110
<i>YATSENKO Matvii</i>	Ethnographic Archetypes and the Rhetoric of Resilience in the S.T.A.L.K.E.R. Series	111



# Соціально-культурні дисципліни

## ЛЕСЬ ТАНЮК: ВОЇН ЧЕСТІ Й ЛИЦАР КУЛЬТУРИ

*Віра ВИНОГРАДНА,  
студентка групи ЗД-24  
відділення дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу*

*Науковий керівник: Викладач-методист Світлана ЩЕРБИНА  
Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Леся Танюк – український режисер театру та кіно, шістдесятник, засновник та президент Клубу творчої молоді «Сучасник», театральний критик, перекладач, сценарист, народний артист України (2008), засновник і голова Всеукраїнського товариства «Меморіал» імені Василя Стуса, народний депутат України.

Леся Танюк – справді належить до тих постатей, чий вплив виходить далеко за межі однієї сфери. Його багатогранність проявилася одразу в кількох напрямках: театр, громадська діяльність, політика, наука й переклад. Про нього згадуватимуть, віддаючи шану в контексті складної боротьби за незалежність України, а його мистецтвознавчі праці та переклади й надалі слугуватимуть джерелом для інтелектуалів.

Під час Другої світової війни, ще трирічною дитиною, він разом із батьками опинився в німецьких концтаборах. Після завершення війни родині заборонили повертатися до Києва, тож Танюки оселилися на Волині.

У повоєнний період, закінчивши школу, він працював ливарником-формульником на Луцькому механічно-ливарному заводі. Водночас захопився театром і навчався в культосвітньому технікумі. Згодом його талант помітили, і юнака прийняли до акторської трупи Волинського обласного музично-драматичного театру. [1]

1963 р. закінчив режисерське відділення Київського інституту театального мистецтва ім. І. Карпенка-Карого. Згідно зі спогадами Леся Танюка, йому, майбутньому генію театального мистецтва, двічі відмовляли під час вступу до інституту ім. Карпенка-Карого через його «націоналістичний» вигляд (вишиванка та вуса) і впертий характер.

Леся Танюк став одним із ініціаторів створення та президентом Клубу творчої молоді «Сучасник» (КТМ). Організація діяла в Києві, у приміщенні кінозалу Жовтневого палацу, і об'єднала найактивніших представників руху шістдесятників: Аллу Горську, Івана Дзюбу, Василя Симоненка, Миколу Вінграновського, Опанаса Заливаха, В'ячеслава Чорновола, Ліну Костенко, Василя Стуса, Галину Севрук, Івана та Надію Світличних та багатьох інших.

Однією з найвизначніших подій, організованих «Клубом творчої молоді», став вечір пам'яті Леся Курбаса у Києві 14 травня 1962 року. Це стало однією з перших резонансних акцій шістдесятників, спрямованих на відновлення пам'яті про репресовану українську культуру. Ініційований Лесем Танюком захід відкрито вшанував засновника модерного театру, ім'я якого замовчувала радянська влада. Після цієї знакової події восени 1962 року саме Леся Танюк, Алла Горська та Василь Симоненко увійшли до складу комісії КТМ, що вперше дослідила місце поховання жертв сталінських репресій поблизу Броварів (нині – Биківня під Києвом), де у 1930-х роках відбувалися розстріли.

*“Вони були перші: Леся Танюк, Василь Симоненко і Алла Горська, хто розказали всім що творилося в Биківні. Через рік після цього Симоненко загинув. Загадкове побиття, допит, рак нирок. Ще через сім – Горську убито, обставини теж дивні, убивство не розкрито. Їх було троє, хто розказав про Биківню, залишився лиш він – шістдесятник – Леся Танюк...” [2]*

На думку дружини Леся Танюка – **Неллі Корнієнко**, така зацікавленість та відданість цій темі, його щире захоплення Лесем Курбасом та намагання просунути в маси ідеї Розстріляного відродження були зумовлені його походженням та таким нелегким дитинством. Без сумніву, найбільше Леся сформувала його мама, яка була надзвичайно освіченою та походила з давнього роду Кенігфестів, та його інтерес безпосередньо до Биківні частково був зумовлений справою його дядька – відомого київського адвоката Кенігфеста, розстріляного саме в Биківні за його відверту неприязнь до влади. Також примітно, що його батько Стефан Самійлович – викладач української мови та літератури – свого часу мав тісні зв'язки з Симоном Петлюрою.[3]

Леся Танюк понад усе прагнув зберегти генетичну пам'ять української нації та показати всі злочини, що коїла радянська влада. Все це, і зокрема про Биківню, він описав у своїх мемуарах. Протягом 60 (!) років – від 1956-го до 2016-го – Леся Танюк вів щоденник, 37 томів якого він устиг видати.

**Мирослав Маринович** (релігієзнавець, експолітв'язень, член-засновник Української Гельсінської групи) у своїх працях підсумовує роль мемуарів Леся Танюка, називаючи їх потужними пластами золотоносної породи, що несподівано відкрилися на схилі гори. У них, окрім власне щоденникових записів, зібрано унікальні документи тієї доби, аналітичні тексти й п'єси (чимало з яких нині майже недоступні в архівах), особисті портрети сучасників автора, листування – словом, живу плоть української культури того часу, передусім театральної. І головне – це неоціненний літопис багатьох визначальних подій в історії України.

*“Для мене, колишнього дисидента й політв'язня, важливо наголосити, що в "Щоденниках" автора – безцінні свідчення про переслідування громадських і культурних діячів, навіть ретельні списки репресованих осіб, матеріали судилищ тощо”.*

Також М. Маринович підкреслює, що гостинна оселя Леся Танюка та його дружини Неллі Корнієнко, особливо в період їхнього вимушеного перебування в Москві, стала прихистком для багатьох дисидентів, які прямували до рідних у різні куточки того «каторжного архіпелагу». Тож про страждання українського (і не лише) суспільства Леся Танюк знав із безпосереднього досвіду. [4]

Йдеться про московський період Танюка: у 1965 році через утиски з боку влади Леся Танюк був змушений переїхати до Москви, де суспільна атмосфера була дещо вільнішою, ніж в УРСР. Проте й там він залишався під пильним наглядом КДБ. Понад два десятиліття його московська квартира, де він жив разом із дружиною Наталією Миколаївною, слугувала прихистком для українських гостей і фактично стала неофіційним осередком дисидентського руху. Москва ж була лише вимушеним етапом у його житті: в Україні для нього – режисера й активного громадського діяча – не знаходилося місця аж до 1986 року.

*Ось що думав з цього приводу В'ячеслав Чорновіл: “Леся Танюк – один із чинних шістдесятників, президент знаменитого Клубу творчої молоді, що в часи хрущовської відлиги разом з Іваном Світличним, Аллою Горською, Євгеном Сверстюком, Іваном Дзюбою зачинав справу відродження замордованої сталінищиною України. Коли після блискучих режисерських дебютів Танюк зусиллями номенклатури був виштовханий з України, його московська квартира стала у столиці імперії одним з небагатьох прихистків і для родин політв'язнів, що добиралися на побачення до Володимирського централу, в Мордовію чи на Урал, і для самих політзасланців, що поверталися в Україну. В цій квартирі по дорозі на Захід переховували український самвидав, звідси зав'язували такі потрібні тоді зв'язки з демократами Росії, Прибалтики, Кавказу”.*

Та незважаючи ні на що, Леся Танюк ніколи не забував про свою Батьківщину і свій справжній характер. Навіть у своїх московських виставах він вправно та завуальовано критикував радянську владу і, незважаючи на це, підкорив театральне життя Москви своїм новаторством та професіоналізмом.

*Олег Єфремов, російський режисер: “Леся Танюк... пропагував у Москві справжню Україну”.*

**Володимир Панченко** у своїй статті звертає увагу на політичне життя **Леся Танюка**: “Повернення до Києва сталося в часи горбачовської “перестройки”, тож не дивно, що далі в його житті все поглинула політика. У 1990-1994 рр. я був свідком діяльності **Танюка-депутата**, оскільки працював під його орудою в комітеті з питань культури й духовності Верховної Ради України, брав участь у законотворчій роботі, що велася в комітеті. Але **Лесь Степанович** ще довго працював і в парламенті наступних скликань; одним із найближчих йому політиків був **В’ячеслав Чорновіл**, з яким він і йшов поруч у тій боротьбі, яка в нас, здається, ніколи не вицухала...”

**Лесь Танюк** (з інтерв’ю 2004 року): “Політика – одна з іпостасей мого режисерського, а в ширшому сенсі – артистичного Я... Все, чим я займаюся, сприймаю через призму театру...”

Культурна, освітня, моральна програма – ось що спроможне витягти нашу економіку. Не монетарна політика і не приватизація! Передусім моральна акція, моральне очищення суспільства! Ось куди в першу чергу треба вкладати і енергію душі, і кошти. (Про це постійно твердить і **Мирослав**. – Л. М.)

Україна – держава серця, і цим завжди відзначалися її сильні і слабкі сторони. Вона ще не знайшла себе на рівні європейського раціоналізму та прагматизму...”

**Леонід Череватенко**, мистецтвознавець: “Нам пощастило з **Танюком**, що відшукався він в Україні на крутих поворотах нашої з вами історії... Його місце і роль у сучасному процесі державотворення – унікальні”.

**Володимир Яворівський**: “**Лесь Танюк** виконав свою яскраву місію в українській історії. Смерть **Леся** лише переписала його ім’я на свіжу сторінку новітньої історії. Назавжди”.[5]

Л.С.Танюк помер 18 березня 2016 р. внаслідок тяжкої хвороби.

**Любов Маринович** з теплом згадує **Леся Танюка**, На її переконання, як театральний режисер він повернув із забуття постаті українського Розстріляного Відродження, зокрема **Леся Курбаса** та **Миколу Куліша**. У період «хрущовської відлиги» – нетривалий час, що згодом у добу **Брежнєва** обернувся новими утисками, – він згуртував навколо себе людей, які відроджували українську культуру й історію. У сучасну добу національно-державного відродження України він став одним із провідних діячів, своєрідним “режисером” парламентаризму, адже мав природний хист до лідерства.

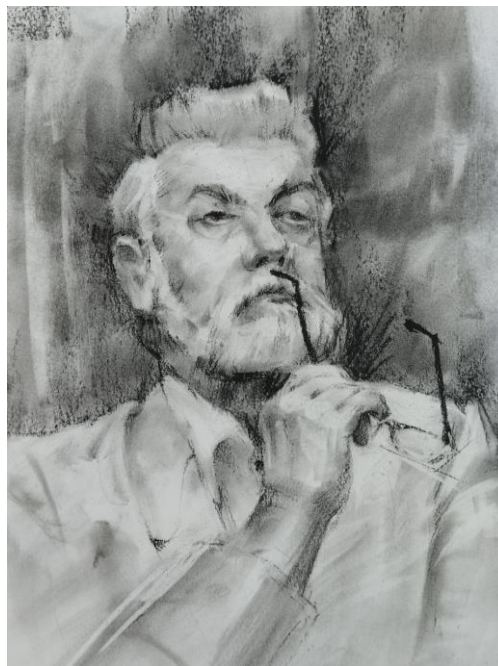


Рис. 1. “**Лесь Танюк**” - Виноградна Віра, вугілля, А4. 2026р.

## Список використаних джерел

1. Олена Бондаренко / Громадський рух Миколи Томенка «Рідна країна».
2. Вистава-мюзикл «Ребелія [1991]» - МУР.
3. Інтерв'ю Неллі Корнієнко для ГІТ «Постать Леся Танюка у спогадах дружини Неллі Корнієнко.»
4. Мирослав Маринович «Лесь Танюк. Самовидець сучасності» / Історична правда.
5. «Лесь Танюк: ренесансна енергія» / Київ: Світ знань, 2020.
6. Володимир Панченко «Лесь Танюк: кілька життів в одному..» / З перщих уст.
7. Любов Маринович «Воїн честі й лицар культури» / Збруч.

## РОДИНА ТЕРЕЩЕНКІВ: КОЛЕКЦІОНЕРИ ТА МЕЦЕНАТИ

**Надія ВІНОГРАДНА**  
*студентка групи ІП-24*  
*відділення дизайну*

*Черкаського-державного фахового бізнес-коледжу*

**Науковий керівник: Викладач-методист Світлана ЩЕРБИНА**  
*Черкаський-державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Рід Терещенків походив з Глухівського козацтва та міщанства, але імператорським указом від 12 травня 1870 року Артемій Терещенко з усім майбутнім потомством був возведений у дворянський статус за значний внесок у розвиток економіки та благодійність. Як зазначається в історичних джерелах, «піднесення родини Терещенків було тісно пов'язано з розвитком підприємництва в Україні XIX століття». [1]

Артемій Терещенко розбагатів, постачаючи Російській імператорській армії харчі та дрова під час Кримської війни. Згодом успішно зайнявся цукровим виробництвом, яке стало основою родинного бізнесу.

Сім'я Терещенків побудувала бізнес за принципом “від поля до столу” вони самі вирощували буряк, перероблювали його на власних заводах і продавали готовий цукор. Завдяки такому повному циклу Україна стала головним постачальником цукру у світі XIX столітті. Олена Компан підкреслювала, що “Товариство цукрових та рафінадних заводів братів Терещенків” було зразком капіталістичного господарювання, де прибуток інвестувався в технологічне оновлення. [3]

Його сини Микола та Федір Терещенки також були відомими меценатами, вони заснували Київський та Глухівський музей. Колекції мистецтва Миколи Терещенка стали основою Київської картинної галереї, що знаходиться на вулиці Терещенківській 9 у колишньому маєтку його брата Федора. Віталій Ковалинський, історик-киянознавець, стверджував, що Терещенки сприймали благодійність не як “відкуп”, а як обов'язок перед громадою міста, витрачаючи на це до 80% свого чистого прибутку. [4]

Микола Терещенко, син Артема, був з одних найбагатших людей Імперії. За оцінками істориків, «капітали родини Терещенків вимірювалися мільйонами рублів і постійно зростали». [1]

Він не лише контролював цукрову галузь володіючи понад десятьма заводами, але й мав ранг таємного радника та був відомим політиком у Глухові.

Взагалі пристрасть до живопису Миколі вселив його син Іван, Терещенки мали 15 тис. картин. Дослідники зазначають, що «колекціонування мистецтва було важливою частиною культурної діяльності української буржуазії». [5]

Варвара Ханенко, донька Миколи Терещенко, меценатка, колекціонерка. Разом зі своїм чоловіком Богданом Ханенко зібрали близько 1250 художніх творів. Вони бажали створити власний музей, щоб кожен простолюд мав змогу насолодитись мистецтвом. На

сайті музею зазначається, що «зібрання Ханенків стало основою одного з найважливіших музеїв України». [6]

Варвара також захоплювалась давніми українськими іконами та італійську майоліку. А свій маєток у Волинівця переробила на ремісничу школу для дітей. Також відкрила в Лондоні магазин для українських майстрів.

У 1919 році музей Ханенків націоналізовано. Історики підкреслюють, що «після революції приватні колекції часто переходили у власність держави». [2]

Михайло Терещенко – поєднав у собі риси успішного бізнесмена, інтелектуала та державного діяча. Здобув ґрунтовну освіту, володів кількома іноземними мовами та був добре інтегрований у європейське культурне середовище.

Під час Російської революції 1917 року Михайло Терещенко відіграв важливу роль у державному управлінні: він обіймав посаду міністра фінансів, а також був міністром закордонних справ Тимчасового уряду. [1]

Кузен Михайла Федір Терещенко у своєму маєтку під Житомиром переобладнав стайні і почав збирати перші літаки, які отримали назву “Терещенко” – це була одна з перших ініціатив у галузі авіації. Всього було випущено сім моделей що поставлялися у Російську імператорську армію під час Першої Світової війни. [7]

1917 став роком катастрофи для багатьох українських заможних сімей і Терещенки не стали винятком. Як зазначається в історичних працях «після Жовтневого перевороту маєтки Терещенків були націоналізовані, культурні та благодійні проекти зупинилися а більшість членів родини були змушені тікати за кордон». Частина їхнього багатства була конфіскована на користь нової радянської держави а частина втрачена в хаосі революційних змін. І хоча частина культурної спадщини пов’язаної з Терещенками збереглася, як от картини з їхньої колекції або будівлі, що досі прикрашають Київ. Але їхній внесок у формування української ідентичності був майже знищений. [2]

Попри всі ці негаразди сім’я Терещенків вижила і нащадки Михайла продовжували жити у Монако та Франції.

Після відновлення незалежності представники роду Терещенків повернулися і досі відіграють активну роль в українському суспільстві.

Мішель Терещенко, онук Михайла, повернувся до України у 2005 році. Відновив громадянство і став мером Глухова.[5]

#### Список використаних джерел:

1. Енциклопедія історії України: у 10 т. Київ: НАН України, 2003-2013.
2. Історія української економіки: навч. Посібник / за ред. В. М. Гаєця. Київ, 2011.
3. Компан О.С. Міста України в другій половині ХІХ ст. Київ: Наукова думка, 1963.
4. Ковалинський В. В. Меценати Києва. Київ, 1998.
5. Полонський-Василенко Н. Історія України. Київ: Лебідь, 1992.
6. Офіційний сайт Музею мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків.
7. Історія авіації України: наукові дослідження. Київ, 2010.

## СОЦІАЛЬНА КУЛЬТУРА УКРАЇНИ В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ ТА РОСІЙСЬКОЇ АГРЕСІЇ

*Сергій КУКСЕНКО*

*канд. істор. наук,*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Українське суспільство на сучасному етапі перебуває у стані глибоких трансформацій, зумовлених впливом глобалізаційних процесів та збройної агресії росії. З одного боку, глобалізація сприяє інтеграції до світового соціокультурного простору, а з іншого – війна актуалізує питання національної ідентичності, безпеки та соціальної згуртованості. Як засвідчують регулярні моніторингові дослідження Інституту соціології НАН України, Центру Разумкова, Київського міжнародного інституту соціології, Фонду «Демократичні ініціативи» ім. Ілька Кучеріва, Соціологічної групи «Рейтинг» [1-8], війна викликала масштабні та суперечливі зміни у соціальних процесах, настроях і ціннісних орієнтаціях українців.

«Соціальна культура», на відміну від більш загальної категорії «культура», акцентує увагу не на продуктах творчої діяльності, а на способах соціальної взаємодії, системі соціальних норм, цінностей, інститутів і моделей поведінки. Вона становить «світ відносин», «визначає спосіб взаємодії між людьми, формує моральні принципи, цінності та норми поведінки..., ключові соціальні компетенції, що допомагають людям ефективно взаємодіяти в суспільстві» [9, С. 15]. У межах даного дослідження «соціальна культура» розуміється як багаторівнева система, що включає: ціннісний рівень (ідеали, переконання); нормативний рівень (соціальні норми); поведінковий рівень (соціальні практики); символічний рівень (мова, традиції, символи); інституційний рівень (соціальні інститути та організації).

Глобалізація є багатовимірним процесом, що охоплює економічну, політичну, інформаційну та культурну сфери. Вона сприяє формуванню єдиного світового простору, інтенсифікації міжкультурних контактів і поширенню універсальних соціальних стандартів. Переважна більшість дослідників більшу увагу приділяє аналізу економічної складової, явно недооцінюючи соціально-культурні чинники, які розвиваються разом із змінами в економіці, але часто за власними сценаріями. Оскільки, на даному етапі, основним рушієм глобалізації є країни ліберальної демократії (Захід), то саме притаманні їм моделі, практики і цінності поширюються на інші країни. В українському контексті глобалізація впливає на соціальну культуру як інструмент (пост)модернізації та проявляється у таких ключових процесах: цифровізація соціальних відносин (зокрема через державні сервіси); поширення демократичних норм і правових стандартів; інтеграція до європейського соціокультурного простору; трансформація комунікаційних і споживчих практик. Тривала боротьба між проєвропейським цивілізаційним вибором (актуалізованим Революцією Гідності) та російськими наративами сприяла не лише відкритості, а й гострішому усвідомленню власної культурної відмінності від «російського світу», який намагався видавати себе за альтернативний проєкт глобалізації.

Разом із тим глобалізація має амбівалентний характер і поряд із значними позитивними змінами породжує проблеми «екологічно-ресурсного, соціального та глобально-регулятивного походження» [10, С. 10]. Глобалізація створює ризики культурної уніфікації та втрати національної ідентичності; зростання соціальної нерівності; посилення інформаційних впливів; девальвації традиційних цінностей. Так, поширення примітивних стандартів суспільства масового споживання, доступність інформації, віртуалізація соціальних відносин та поява цифрової ідентичності при збереженні стереотипів «соціальної поведінки та масової свідомості» [11, С. 5] породжують ряд негативних наслідків, серед яких зниження рівня і престижності освіти та науки. Таким чином, глобалізація виступає водночас чинником модернізації та джерелом нових соціокультурних викликів.

Збройна агресія РФ, що триває з 2014 р. і набула повномасштабного характеру з 2022 р., стала визначальним чинником трансформації українського суспільства. Війна спричинила: консолідацію національної ідентичності; зростання ролі громадянських цінностей; активізацію волонтерського руху та горизонтальних мереж; підвищення значущості безпеки, свободи та гідності. [3, С. 44-52, 56, 62-64; 12, С. 17-18; 13, С.10, 13]. Відповідно до теорії ціннісних змін, можна спостерігати поєднання матеріалістичних і постматеріалістичних орієнтацій: прагнення до фізичного виживання співіснує з боротьбою за свободу і самореалізацію. Це зумовлює необхідність комплексного осмислення трансформацій соціальної культури як важливого ресурсу національної стійкості. Моніторингові дослідження засвідчують значні трансформації соціальної культури: ідентичності – від постколоніальної невизначеності («пострадянськість») до консолідації навколо проєвропейських цінностей (вихід українців з російського соціокультурного простору; національної консолідації чи, можливо, і завершення формування політичної нації, у якій громадянська ідентичність переважає над етнічною; мовно-культурних практик – зростання ролі української мови та українських культурних продуктів [13, С.10], перейменування топонімів, пов'язаних з імперським минулим; мілітаризація культури – формування спротиву і оборони; посилення європейської спрямованості та модернізаційних процесів, зростання значущості свободи, гідності, безпеки, солідарності – стрімкий перехід у 2022 р. від суспільства споживання до суспільства взаємодопомоги); мережевої самоорганізації – спалах солідарності, волонтерської культури, невідконтрольних державним інститутам [3, С. 62-64;13,С.13]; резильєнтності – адаптація до життя в умовах постійного ризику без втрати функціональності стає повсякденною компетенцією широких верств населення; нової соціальної стратифікації та нерівності – поява нових груп населення, які виникли у зв'язку з відмінностями особистого досвіду війни: військові, ветерани, особи з інвалідністю, вдови та вдівці, ВПО, емігранти, репатріанти та люди, які проживали/проживають в окупації, колаборанти; зростання запиту на радикальну справедливість та особлива чутливість суспільства до дій представників влади [3, С. 72-79; 12, С.17-18;13, С. 6 -58. С.9 – 11, 24-33].

Війна несе українському суспільству непоправні втрати, має великий руйнівний вплив на всі аспекти життєдіяльності країни, породжує низку складних соціокультурних проблем: накопичення соціальної втоми; поширення травматичного досвіду; зростання соціальної та майнової нерівності; формування нових ліній соціального поділу [3, С. 114-119]. Їх посилюють такі деструктивні чинники, як корупція, бюрократія [3, С. 112-114; 13, С.11, 39-40], «централізація прийняття рішень без урахування місцевих потреб», «незаконні затримання, насильство або інші зловживання з боку силових структур» [14, С. 69], зростання частки знедолених, нерівномірність розподілу тягаря війни між різними групами населення [2, С. 189; 13, С. 11, 39-40], інформаційні атаки ворога, «безвідповідальність, відвертий популізм та кваліфікаційна невідповідність управлінців викликам часу» [14, С. 109]. Все це може зруйнувати довіру та солідарність українського суспільства, стати пусковим механізмом виникнення конфліктів і криз, поділу на «своїх» і «чужих». Водночас глобалізаційні процеси продовжують впливати на суспільство, формуючи нові моделі поведінки, що не завжди узгоджуються з умовами воєнного часу.

Таким чином, соціальна культура українського суспільства зазнає глибоких, багатовимірних трансформацій. З одного боку, глобалізація виступає драйвером модернізації, прискорюючи цифровізацію, інтеграцію європейських цінностей (свобода, толерантність, гендерна рівність) та формування відкритого суспільства. З іншого боку, російська агресія вимушено активує архаїчні механізми колективного захисту, мілітаризує свідомість та консервує стан «оточеної фортеці», що створює внутрішню напругу між прагненням до індивідуалізму (постмодерн) та вимогою жертвності заради спільного виживання.

Війна стала безпрецедентним каталізатором завершення формування політичної нації, подолання постколоніальної невизначеності та консолідації довкола цінностей гідності й суверенітету. Соціальна культура виступає ключовим ресурсом резильєнтності (стійкості)



держави. Однак, як засвідчують дані моніторингові, з третього року повномасштабної агресії відсутність чітких часових перспектив та результатів завершення війни деструктивно впливають на українське суспільство. Зростаюча втома від війни, соціальна стратифікація за досвідом та нерівномірністю розподілу тягаря війни посилюються відсутністю обіцяних/очікуваних перемог, частими тривогами та блекаутами, гальмуванням євроінтеграційних реформ. Якщо ці виклики залишатимуться поза увагою державної політики, соціальна культура може трансформуватися з фактора єднання на фактор фрагментації.

Системні трансформації соціальної культури потребують не ситуативного реагування, а формування довгострокової стратегії. Така стратегія має базуватися на постійному соціологічному моніторингу (врахуванні запиту на справедливість) і включати: запровадження програм психосоціальної підтримки для подолання колективної травми; забезпечення соціальної справедливості та розвитку комунікації між різними групами населення (ветерани, ВПО, місцеві громади), створюючи умови для посилення єдності і солідарності суспільства; дебюрократизацію управління та децентралізацію прийняття рішень із урахуванням локальної специфіки.

### Список використаних джерел:

1. Українське суспільство: моніторинг соціальних змін. 2020-2023. URL: <https://isnasu.org.ua/publish/ukrainske-suspilstvo/issues.php>.
2. Українське суспільство в умовах війни. Рік 2024: Колективна монографія. Київ: Інститут соціології НАН України, 2024. 450 с.
3. Українське суспільство в умовах війни. Рік 2025: Колективна монографія. Київ: Інститут соціології НАН України, 2025. 404 с.
4. Фонд «Демократичні ініціативи» ім. Ілька Кучеріва. URL: <https://dif.org.ua/category/publications?years=2026%2B2025%2B2024%2B2023%2B2022&page>
5. Центр Разумкова. URL: <https://razumkov.org.ua/napriamky/sotsiologichni-doslidzhennia>
6. Київський міжнародний інститут соціології. URL: <https://www.kiis.com.ua/>
7. Соціологічна група «Рейтинг». Новини та прес-релізи. URL: <https://www.ratinggroup.ua/news>
8. Київський міжнародний інститут соціології. Прес-релізи та звіти. URL: <https://kiis.com.ua/?lang=ukr&cat=reports&page=4>
9. Куксенко С. І., Шаповал В. Соціальна культура: міст між минулим і майбутнім. Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація: традиції та сучасність: матеріали II Всеукраїнської наук.-практ. конф., м. Черкаси, 28 листопада 2024 р. Черкаси: ЧДБК, 2024. С.14-17.
10. Сіденко В.Р. Нові глобальні виклики та їх вплив на формування суспільних цінностей. *Український соціум*. 2014. №1. С. 7 – 21. URL: [https://ukr-socium.org.ua/wp-content/uploads/2014/01/7-21\\_no-1\\_vol-48\\_2014\\_UKR.pdf](https://ukr-socium.org.ua/wp-content/uploads/2014/01/7-21_no-1_vol-48_2014_UKR.pdf)
11. Куксенко С. І. Правосвідомість і життєві цінності українського суспільства та європейських демократій. *Вісник Чернівецького факультету Національного університету «Одеська юридична академія»*. 2020. №1. С. 3-7.
12. Аналіз основних тенденцій у сфері колективних ідентичностей українського суспільства: виклики національній безпеці: аналіт. доп. Київ: НІСД, 2024. 68 с. URL: <https://doi.org/10.53679/NISS-analytrep.2024.13>
13. Українське суспільство – 2025: зміни, спричинені війною, очікування та виклики на шляху переходу до миру, роль ветеранів у суспільно-політичних процесах. Соціологічне дослідження Центру Разумкова за підтримки Представництва Фонду Конрада Аденауера, листопад 2025 р. *Національна безпека і оборона*. 2025. № 3-4. С. 6 -57.

14. Суспільно-політична солідарність в Україні в умовах війни: монографія. Київ : ІПіЕнД ім. І. Ф. Кураса НАН України, 2024. 400 с.

## СПЕЦИФІКА НАВЧАННЯ В УНІВЕРСИТЕТІ ПРИКЛАДНИХ НАУК м. САНКТ-ПЕЛЬТЕНА В РАМКАХ ПРОГРАМИ ERASMUS+

*Тетяна ПАРХОМЕНКО*

*координатор програми*

*академічної мобільності Еразмус+*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Черкаський державний фаховий бізнес-коледж постійно розширює коло по співпраці з європейськими навчальними закладами-партнерами за міжнародною програмою академічної мобільності Еразмус+. Окрім підписання угоди про співпрацю з Університетом прикладних наук міста Фульда в Німеччині, також у 2024 році ЧДБК уклав угоду про співпрацю з Університетом прикладних наук міста Санкт-Пельтен, Австрія. Тим самим надавши студентам коледжу ще одну можливість отримати досвід навчання та познайомитись з культурною спадщиною Австрії.

Санкт-Пельтен – стародавнє місто, яке було засноване у 791 році братами Тегернзейського монастиря Адальбертом і Оттокарром. На той час монастир знаходився в центрі колишнього давньоримського міста Еліум Цетіум та мав на думку мешканців дивну назву «монастир святого Іполіта Римського». Тому мешканці в спілкуванні стали називати його Полит, а пізніше – Пельтен. Згодом монастир отримав назву Санкт-Пельтен, а з часом і місто, яке з'явилося та розрослося навколо монастиря, отримавши статус міста з 1050 року.

Сучасний Санкт-Пельтен розташований на березі річки Трайзен, в 65 кілометрах на захід від Відня та на північ від Альп. Місто знаходиться в південно-західному регіоні Нижньої Австрії.

Місто відоме своїми розкішними будівлями в стилі барокко, мальовничими площами, історією та сьогоденням культурного життя, які цікавлять туристів. Кількість населення міста Санкт-Пельтен на 2026 рік офіційно визнана приблизно 55 тисяч осіб. Також, за офіційними даними в місті мешкають більше 80 відсотків громадян Австрії та менше 20 відсотків мешканців, які мають іноземне громадянство.

В місті розташовано декілька університетів, одним з яких є USTP – Університет прикладних наук, який є партнером Європейського університетського альянсу E<sup>3</sup>UDRES<sup>2</sup>, постійно розширює міжнародну діяльність, наукові дослідження та соціальні трансформації.

Університет прикладних наук пропонує бакалаврські програми з цифрових технологій, медіа, ІТ – безпеки, мобільності, охорони здоров'я, соціальних наук та управління. Це найбільший вищий навчальний заклад у Санкт-Пельтені, адаптований на практичну підготовку.

**EPS (European Project Semester)** або європейський проектний семестр – це спеціальна програма академічної мобільності для студентів-бакалаврів. Вона пропонується кількома університетами Європи, серед яких і університет прикладних наук у Санкт-Пельтені. EPS розрахована на один семестр (близько 15 тижнів) і включає в себе міжнародну мобільність, командні проекти, які складаються на основі різних навчальних дисциплін, навчання відбувається англійською мовою. Проектна робота виконується для реальних потреб індустрії для фактичних замовників або для лабораторій університету з метою наукового дослідження.

Під час розробки проекту студенти працюють у міжнародних командах від 3 до 6 осіб, де членами команди є студенти з різних країн. Керівником виступає викладач або

ментор. Теми можуть бути дуже різні – від створення цифрових технологій до розробки конструкторського рішення для індустрії. Беручи участь у проєкті, студенти застосовують знання з програмування, дизайну, аналітики, інженерії та інших галузей. По закінченні проєкту команда захищає звіт та має надати доказову інформацію про ефективність проєкту.

Тому, скориставшись можливістю отримання навчання за такою програмою, студент набуває міжкультурний досвід роботи в команді, поглиблені практичні навички, використання сучасних технологій. Все це буде великою перевагою в майбутній професійній діяльності та подальшому навчанні студента.

### Список використаних джерел

1. USTP – University of Applied Sciences St. Polten.  
URL: <https://www.ustp.at/en/onepager/welcome-to-ustp> (дата звернення: 21.02.2026).

## МИХАЙЛО КОЦЮБИНСЬКИЙ: ІМПРЕСІОНІЗМ, ПСИХОЛОГІЗМ ТА ІСТОРИЧНИЙ КОНТЕКСТ ТВОРЧОСТІ

*Ельвіра РУБАН*  
*студентка групи 2Д-24*  
*відділення дизайну*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

*Науковий керівник: Викладач-методист Світлана ЩЕРБИНА*  
*Черкаський-державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

М. М. Коцюбинський - одна з ключових постатей української літератури кінця XIX - початку XX століття, чия творчість стала важливим етапом у переході від реалістичної традиції до модерністських пошуків. Письменник органічно поєднав у своїх творах соціальну проблематику з глибоким психологізмом і елементами імпресіонізму. Водночас, попри значну увагу дослідників, окремі аспекти його творчості, зокрема вплив історичних подій на формування світогляду митця, потребують більш детального аналізу.

Його творча спадщина демонструє не лише еволюцію української прози, а й відображає суттєві суспільні зрушення в умовах імперської політики Російської імперії, революційних подій та процесів становлення національної ідентичності. У сучасному літературознавстві творчість Коцюбинського доцільно трактувати як своєрідний міст між реалізмом і модернізмом, однак питання впливу історичних обставин на його художній світ залишається актуальним.

Дослідженням творчості письменника займалися С. Єфремов, М. Жулинський, Т. Гундорова, І. Дзюба, Г. Костюк, Д. Чижевський та інші. Зокрема, С. Єфремов акцентував увагу на соціальному змісті його творів, тоді як Т. Гундорова розглядала Коцюбинського як одного з перших українських модерністів, який активно впроваджував імпресіоністичну естетику [4; 6]. Водночас І. Дзюба підкреслює глибину національно-культурного контексту його творчості [5].

Михайло Михайлович Коцюбинський народився 17 вересня 1864 року у Вінниці в родині дрібного чиновника. Його дитинство і юність припали на період жорсткої русифікаційної політики, зокрема після Валуєвського циркуляру 1863 року та Емського указу 1876 року, які суттєво обмежували використання української мови. Це формувало середовище, у якому українська культура зазнавала тиску, що безпосередньо вплинуло на становлення національної свідомості майбутнього письменника.

Освіту Коцюбинський здобував у Шаргородському духовному училищі, однак не зміг продовжити навчання через матеріальні труднощі. Велику роль у його формуванні відіграла самоосвіта, а також знайомство з творами українських і європейських авторів. У 1890-х роках він долучається до «Братства тарасівців», діяльність якого була спрямована на утвердження української національної ідеї. Саме тоді формується його розуміння літератури як важливого засобу національного відродження.

Ранні твори Коцюбинського («Харитя», «Ялинка», «П'ятизлотник») створювалися в умовах соціальної нерівності та аграрної кризи. Вони змальовують життя селянства, його злиденність і безправ'я. Водночас автор прагнув не лише відтворити реальність, а й дати їй моральну оцінку. Як зазначає М. Жулинський, ці твори продовжують традиції критичного реалізму, проте вже містять елементи психологічного аналізу [7].

На початку ХХ століття суспільно-історичні події істотно вплинули на творчість письменника. Революція 1905 року, загострення соціальної напруги та селянські виступи змінюють загальний культурний клімат. У цей період Коцюбинський відходить від виключно соціальної проблематики і зосереджується на внутрішньому світі людини.

Повість «Fata Morgana» є яскравим прикладом реакції автора на соціальні зміни в селі. Назва твору символізує ілюзорність надій селян, пов'язаних із землею та реформами. У творі показано, як історичні події породжують очікування, які згодом руйнуються. Особливістю є поєднання соціального аналізу з психологічним осмисленням дійсності. Як зазначає С. Єфремов, у цьому творі письменник переходить від опису до глибшого аналізу суспільних процесів [6].

Новела «Intermezzo» тісно пов'язана з особистим і історичним контекстом. Вона була написана після періоду емоційного виснаження автора, який працював у статистичному бюро та постійно стикався з людськими трагедіями. У той же час суспільство перебувало у стані напруження після революційних подій.

У творі відображено внутрішній конфлікт митця між обов'язком перед суспільством і потребою в особистому спокої.

Символічні образи («залізна рука міста», «сонце», «ниви») передають як психологічний стан героя, так і загальну атмосферу епохи.

Повість «Тіні забутих предків» створена під впливом подорожей письменника на Гуцульщину. У цей період в українській культурі зростає інтерес до фольклору та етнографії. У творі автор не лише описує побут гуцулів, а й передає їхній світогляд, систему вірувань і міфологічні уявлення. За словами І. Дзюби, цей твір є прикладом органічного поєднання фольклору з модерністською естетикою [5].

Важливою рисою творчості Коцюбинського є її зв'язок із європейськими літературними тенденціями. Письменник активно використовує елементи імпресіонізму, символізму та психологізму. Як зазначає Т. Гундорова, його метою було передати не об'єктивну реальність, а суб'єктивне її сприйняття людиною [4].

Історичний контекст проявляється і в тематиці творів. Соціальні зміни, національний рух і культурне відродження знаходять відображення у його прозі. Г. Костюк підкреслює, що письменник інтегрував українську літературу у європейський культурний простір [8].

Важливим є також зображення інтелігенції, яка переживає внутрішню кризу в умовах суспільних змін. Герої Коцюбинського часто перебувають у стані сумніву, шукають своє місце в житті та намагаються осмислити навколишню дійсність.

Таким чином, творчість Михайла Коцюбинського є результатом складної взаємодії історичних умов, особистого досвіду та літературних впливів. Вона відображає не лише соціальні процеси, а й глибокі психологічні зміни, характерні для епохи.

Поглиблюючи аналіз імпресіоністичної поетики, варто зазначити її синтетичний характер. Вона формується під впливом не лише літератури, а й інших видів мистецтва - передусім живопису та музики. У текстах простежується застосування художніх прийомів, близьких до акварельної манери живопису: образи подаються через мінливі враження, кольорові й звукові асоціації.

Характерною є також мозаїчність композиції. Твори будуються як сукупність окремих вражень, що разом створюють цілісну емоційну картину. Це дозволяє передати складність людського сприйняття.

Важливу роль відіграють контрасти (життя - смерть, світло - темрява), які допомагають розкрити внутрішній стан персонажів. Психологізм проявляється у відтворенні динаміки переживань, а також у прийомі «роздвоєного Я».

Пейзаж у творах виконує функцію відображення емоційного стану героя. Зміни в природі часто символізують внутрішні процеси людини.

У ширшому культурному контексті творчість Коцюбинського відображає кризу традиційних цінностей початку ХХ століття та перехід до нового типу художнього мислення, орієнтованого на внутрішній світ особистості.

Отже, імпресіонізм і психологізм у творчості письменника постають як цілісна естетична система, сформована під впливом історичних і культурних чинників.

### *Список використаних джерел*

1. Авраменко О. Українська література (10 клас). - К.: Грамота, 2018.
2. Вдович О. Імпресіоністичний пейзаж у прозі М. Коцюбинського // Наукові праці. - 2015. - С. 45-50.
3. Грушевський М. Історія України-Руси. - К.: Наукова думка, 1991.
4. Гундорова Т. Імпресіонізм в українській літературі. - К.: Либідь, 2005.
5. Дзюба І. З криниці літ: у 3 т. - К.: Обереги, 2001.
6. Єфремов С. Історія українського письменства. - К.: Феміна, 1995.
7. Жулинський М. Історія української літератури ХХ століття. - К.: Либідь, 1998.
8. Костюк Г. Українська література ХХ століття. - К.: Либідь, 1993.
9. Коцюбинський М. Fata Morgana. - К.: Дніпро, 2009.
10. Коцюбинський М. Intermezzo // Вибрані твори. - К.: Дніпро, 2008. - С. 120-135.
11. Коцюбинський М. Твори: у 7 т. - К.: Наукова думка, 1973-1975.
12. Коцюбинський М. Тіні забутих предків. - К.: Школа, 2011.
13. Наливайко Д. Теорія літератури й компаративістика. - К.: Києво-Могилянська академія, 2006.
14. Павличко С. Дискурс модернізму в українській літературі. - К.: Либідь, 1999.
15. Черемська О., Масло О. Імпресіоністична мовотворчість М. Коцюбинського // Вісник. - 2019. - С. 78-82.
16. Чижевський Д. Історія української літератури. - К.: Академія, 2003.
17. Енциклопедія сучасної України: Імпресіонізм. URL: <http://esu.com.ua/>

## **ЮРІЙ ЛИПА: КОД УКРАЇНСЬКОЇ МЕНТАЛЬНОСТІ**

**Світлана ЩЕРБИНА,**

*викладач-методист*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

**Наталія МАГЛЮВАНА-КОНЮШОК,**

*соціальний педагог*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Ю. І. Липа – людина енциклопедичних знань, яка на початку своєї діяльності проявила себе як поет, письменник, публіцист. У 30-х рр. ХХ ст. займався проблемами геополітики та історіософії. Але, на жаль, наукова діяльність Юрія Івановича мало вивчена, особливо його соціологічні дослідження.

Найменш опрацьованим є перший етап політичної діяльності Юрія Липи, так званий «одеський», коли за словами О. Янчука юнака приваблювала суспільно-політична тематика



та історія України. Молодий учений починає задумуватися над роллю і місцем України в європейській політиці [6, 113].

Перші політичні публікації Ю. Липи аналізує український науковець Ю. Кушнір [6, 113]. Він зазначає, що становлення державних поглядів молодого публіциста припадає на період початку національно-визвольних змагань українського народу у 1917-1918 рр.

Досить детально творчі доробки Ю. Липи з акцентом на його трилогію «Призначення України», «Розпад Росії» та «Чорноморська доктрина» розглядають І. Козій та Р. Казанков.

Роман Казанков у своїх статтях більше уваги приділяє геополітичним поглядам вченого та зазначає, що новий спалах інтересу до його ідей відбувся на початку 90-х рр. ХХст., коли в Україні з'явилися перекладені твори українських політиків-емігрантів. Ґрунтовний аналіз даних творів здійснив С. Василенко в роботі «Чорноморська доктрина. Україна та її сучасні виміри», що корелює погляди Ю.Липи до сучасної геополітики.

Іван Козій у своїх роботах більше уваги звертає на дослідження Липою ментальних особливостей українців, їхньої психології, духовності, традицій [4, 62]. Він зазначає, що хоча мало хто з сучасних українських філософів вивчає джерельну базу політолога, але більшість дослідників його наукових доробок вважають, що його думки з приводу формування української ментальності з впливом на це географічного детермінізму – це нове слово в українській філософській школі.

У першій половині ХХ ст. наукові теорії Юрія оцінював український історик І. Крип'якевич, який піддавав критиці вузьку геополітичну теорію чорноморського панування України, вважаючи її однобокою [5,103]. Науковець у своїй праці «Відвічна вісь України» дає позитивну оцінку пошукам Липою геополітичної вісі України та векторів її зовнішньої політики.

Знаковим дослідженням робіт Юрія Липи стали праці його товариша Д. Биковського «Апостол нового українства», 1946, «Публіцистика Ю. Липи», 1955, «Юрій Липа як політик у практиці», 1952. Відзначивши великий вклад публіциста у розробку питань української геополітики того часу, Л. Биковський позитивно оцінив запропоновані ідеї орієнтації українських сил Південь, повністю підтримуючи теоретичні роздуми свого друга [3, 145].

Молодий науковець Юрій погоджується з думкою французького філософа Ш. Монтеск'є, що географічне середовище впливає на формування менталітету націй, знання менталітету свого народу потрібно лідерам для організації звершень. «Українські генеральні ідеї – це більш чи менш глибокі вияви українського расового «я». Можна їх узяти в тій чи іншій ієрархії, підвищувати чи понижувати їх, але вони завжди існуватимуть в характері раси. Бо цей характер є так само органічний, як і інші явища природи» [7,145].

Публіцист у своїй праці «Українська раса» вводить і тлумачить термін «раса», як сукупність спільних для певних груп людей звичаїв, культурних традицій; як «острів із власним життям, власними святкуваннями та загальнолюдськими цінностями» [4, 61]. Світоглядне питання історії та філософії «Хто творить історію народ чи харизматичні особи?» теж цікавить вченого. На його думку, чим старша нація (раса), тим більше у неї можливостей витворити певні державні ідеї. Українська раса не виховала зі свого середовища великих провідників, таких як Наполеон, Петро I, що могли нав'язувати своїм народам ідеї. Натомість українські лідери з'являлись як результат розвитку певного історичного періоду і були носіями думок сучасного українського суспільства. Своєю появою вони завершували певний період вітчизняної історії. Тому вони виражали ідеї та думки свого народу (раси), а своєю діяльністю втілювали їх у життя. Доказом цього, за словами Липи, були такі діячі української історії: «Святослав Завойовник успішно підбиває волзько-закавказький шлях, але розпочали його підбивати п'ять століть тому ще готи з-над Дніпра... Урочисте прийняття християнства Володимиром Святим прийшло по кількох століттях зросту християнства над Дніпром і Чорним морем... Богдан Хмельницький завершував два-три століття козацької стратегії й устрою. Навіть Симон Петлюра не висловив би того, що висловив, без попередньої, майже столітньої мурашиної праці української еліти» [4, 62].

Дослідник велику увагу приділяє основним рисам української ментальності, до яких відносив українські культурні звички, традиції, традиції військового мистецтва, міфи та

демонологію. Ю.Липа визначає «українські круги» як круги хліборобської цивілізації, що веде свій початок від егейської та трипільської культур, а ті в свою чергу зародилися ще в далекій Месопотамії. Для представників хліборобської цивілізації притаманні такі ментальні риси: хоробрість, відвага, шанобливе ставлення до жінки-матері. У хліборобських цивілізаціях традиційно панує жіночий культ, бо жінки відігравали головну роль у господарському житті землеробських племен. «Поняття матері, – пише науковець, – за сучасною біологією – це поняття вище від мужеського чи жіночого первня, воно сполучає в собі розуміння і відчуття обох первнів, це є нормативна стабільна сила в людському житті. Материнськість переносить традиції родини, а тим самим і раси, з покоління в покоління. З цього приводу вивіщення первня материнськості в найдавнішому хліборобському крузі цілком зрозуміле» [4, 62]. Вчений розглядає ієрархізоване суспільство, де чітко виділено роль начальника (вождя) в общині (родині).

Відновлення Української держави Ю. Липа оцінює як національну революцію, що відродить соціально-правові норми, господарські традиції, українську духовність, традиції побуту та пошани до хліборобської праці, до приватної власності, любові до природи та близьких людей, повага до українського державотворення та української еліти.

Потужний духовний потенціал української нації дасть їй можливість створювати власну державу у визначеному їй геополітичному просторі.

Юрій Липа у своїх творах «Призначення України», «Розподіл Росії», «Чорноморська доктрина» узагальнив світоглядні традиції українців, що проявлялись у їхніх звичаях, традиціях і піснях.

Найважливіша риса української раси, на думку дослідника, є етнічність і духовна єдність. У духовній спадщині української нації Ю.Липа бачив можливість стати лідером у певному геополітичному просторі.

### Список використаних джерел

1. Биковський Л. Юрій Липа як політик у практиці. Нові дні. Торонто, 1952. Ч. 30. С. 19-23.
2. Василенко С. «Чорноморська доктрина» України та її сучасні виміри / С. Василенко // Людина і політика. – 2002. – № 4. – С. 11–25.
3. Казанков Р. Геополітичні погляди Ю. Липи в українській історіографії // Каразінські читання (історичні науки): Тези доповідей 63-ї міжнар. наук. конф.(м. Харків, 23 квітня 2010 р.). – Х.: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2010. – С. 144–146.
4. Козій І. Історіософські погляди Юрія Липи // Наука. Релігія. Суспільство. – 2008. – № 1. – С. 60–65.
5. Крип'якевич І. «Відвічна вісь» України // Наш Крим, 2015. – №1. – С. 103–108.
6. Кушнір. О. Ідеї визволення України в публіцистиці Юрія Липи // Наукові записки Інституту журналістики. – 2007. – Т. 26. – С. 113–117.
7. Липа Ю. Призначення України / Юрій Липа. – Львів: Каменяр, 2020. – 501 с.
8. Липа Ю. Чорноморська доктрина. Одеса: Український чорноморський Інститут, 1942. 169 с.
9. Рудич Ф.М. Політологія: Підручник. – К.: Либідь, 2004. – 480 с.
10. Янчук О. Одеський період діяльності Юрія Липи (1900-1918) // Творчість Юрія Липи в культурно-історичному контексті ХХ століття. – С. 62-69.

# Сучасна візуальна культура

## МАНІПУЛЯТИВНІ АНІМАЦІЇ В ЦИФРОВИХ ІНТЕРФЕЙСАХ ЯК ОБ'ЄКТ UX-ДОСЛІДЖЕННЯ

**Ольга ВАКУЛЕНКО**

*старший викладач кафедри інформаційних,  
мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

Феномен маніпулятивних анімацій у цифрових інтерфейсах як окремий вид деструктивних UX-практик мало досліджений в наукових колах. У даному дослідженні визначено психологічні механізми їхнього впливу на користувачів, запропоновано авторську класифікацію та виявлено прогалини в існуючих дослідженнях. Доведено необхідність розгляду маніпулятивних анімацій як самостійного об'єкта в межах UX-досліджень.

Сьогоднішній цифровий простір перенасичений анімованими елементами, які забезпечують навігацію, інформування та емоційний відгук. Поряд із функціональною анімацією, що оптимізує користувацький досвід, дедалі частіше з'являються рішення, спрямовані на маніпулювання діями користувача для досягнення бізнес-цілей. Такі методи є невід'ємною складовою «темних патернів» (dark patterns) — явища, що стає дедалі помітнішим у сучасному дизайні.

Термін «темні патерни» (dark patterns), запропонований UX-дизайнером Г. Бріньюллом у 2010 році, визначає комплекс навмисних інтерфейсних стратегій, спрямованих на дезорієнтацію користувача [1]. Згідно з результатами спільного дослідження FTC, ICPEN та GPEN (2024), 76% із 642 проаналізованих цифрових платформ застосовують принаймні один тип темних патернів, причому 67% досліджених ресурсів використовують їх у комбінації. Попри наявність значного масиву емпіричних даних щодо феномену темних патернів загалом, анімація як автономний інструментарій маніпулятивного впливу наразі недостатньо висвітлена в науковому дискурсі, що зумовлює актуальність цього дослідження.

Маніпулятивна анімація в цифровому інтерфейсі інтерпретується як кінетичний елемент UI, що використовує візуальні характеристики руху (трансформацію форми, кольору, масштабу, прозорості, темпоральних параметрів) з метою формування викривленого сприйняття ситуації або стимуляції нерелексивних дій користувача шляхом мінімізації свідомого прийняття рішень. Диференціація між неякісним дизайном та маніпулятивною анімацією ґрунтується на критерії інтенційності: якщо складність інтерфейсу може бути наслідком недосконалості архітектури, то маніпулятивна анімація є свідомо впровадженим інструментом впливу [2].

Ефективність маніпулятивної анімації спирається на чотири психологічні механізми:

1. *Мимовільна увага (attentional capture)*. Еволюційно зорове сприйняття людини налаштоване на автоматичне реагування на рух. Анімовані об'єкти миттєво перехоплюють увагу, навіть якщо користувач зосереджений на іншому, що дозволяє завуалювати альтернативні варіанти.

2. *Когнітивне навантаження та «Система 1»*. Анімація збільшує когнітивне зусилля, змушуючи мозок переходити в режим «автоматичного мислення» та приймати імпульсивні рішення [3]. Науково доведено, що емоційно забарвлена анімація здатна відчутно коригувати поведінку споживача під час вибору.

3. *Гіперболічне дисконтування*. Використання анімованих таймерів та лічильників дефіциту активує схильність ігнорувати довгострокові ризики заради миттєвої дії, виключаючи можливість раціонального обдумування.

4. *Ефект кінетичного праймінгу*. Виділення кнопки підтвердження за допомогою анімації (пульсація, підсвічування) порівняно зі статичною кнопкою скасування створює

візуальну ієрархію, яка нав'язує потрібну дію без використання прямого вербального маніпулювання.

Типологію маніпулятивних анімаційних патернів було запропоновано після аналізу академічних джерел і аудиту цифрових платформ:

*Анімація штучної терміновості (False Urgency Animation)* — використання фіктивних таймерів зворотного відліку та показників обмеженої кількості товару, що не відповідають дійсності. Мета — позбавити користувача можливості ухвалити виважене рішення.

*Анімація відволікання (Misdirection Animation)* — застосування динамічних візуальних елементів поруч із малопомітними або прихованими кнопками відмови. Механізм базується на перемиканні фокуса уваги користувача на периферійні об'єкти.

*Анімація хибної ієрархії (False Hierarchy Animation)* — кінетичне виділення комерційно вигідного для бізнесу вибору на тлі статичності інших варіантів. Це метод підміни вербальної маніпуляції візуальним сигналом «цінності» за допомогою руху.

*Анімація емоційного тиску (Confirmshaming Animation)* — поєднання маніпулятивного тексту з активною анімацією кнопки підтвердження та одночасним візуальним «згасанням» кнопки відмови, що створює психологічний тиск.

*Анімація прихованого утримання (Sneaky Retention Animation)* — навмисне затягування часу за допомогою скелетних екранів або імітації прогресу, щоб утримати користувача на сторінці та завадити йому змінити своє рішення.

Попри значне зростання академічного інтересу до вивчення темних патернів (у період з 2010 по 2024 рік у базах IEEE Xplore, Scopus, ACM Digital Library та Google Scholar було опубліковано понад 900 праць [4]), роль анімації як самостійного інструменту маніпуляції досі залишається недостатньо висвітленою. У наявних таксономіях анімація розглядається лише як допоміжний засіб реалізації ширших стратегій — таких як Sneaking, Urgency, Misdirection або Interface Interference, — проте вона не класифікується як окрема категорія. Серед ключових прогалів:

- відсутність спеціалізованої таксономії анімаційних темних патернів;
- брак емпіричних досліджень ефективності на основі об'єктивних методів (eye-tracking, біометрія);
- відсутність досліджень диференційованого впливу на вразливі групи: нейродивергентних користувачів, дітей, людей похилого віку;
- відсутність крос-платформного аналізу поведінки одних і тих самих патернів у веб, мобайл та XR-середовищах.

Маніпулятивна анімація — це малодосліджений вид десептивного дизайну, що поєднує інструменти моушн-дизайну з психологічними механізмами когнітивних викривлень. Її ключова ознака полягає у здатності впливати на користувача на підсвідомому рівні, оминаючи критичне мислення. Зростання ролі анімації в цифрових інтерфейсах, посилення регуляторного тиску (зокрема DSA 2024, GDPR та рішення FTC щодо Amazon), а також брак ґрунтовних академічних розвідок у цій сфері зумовлюють необхідність виділення маніпулятивної анімації в окремий об'єкт UX-досліджень. Подальші зусилля мають бути зосереджені на створенні системної типології, емпіричній перевірці ефективності таких патернів та формуванні етичних стандартів у моушн-дизайні.

### Список використаних джерел

1. Brignull H. Dark Patterns: Deception vs. Honesty in UI Design. A List Apart. 2011. URL: <https://alistapart.com/article/dark-patterns-deception-vs-honesty-in-ui-design/>
2. Gray C. M. et al. The dark (patterns) side of UX design. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 2018. CHI '18: Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Paper No.: 534, Pages 1 – 14.
3. Kahneman D. Thinking, Fast and Slow. Farrar, Straus and Giroux. 2011. 496 p.
4. Meng Li, Xiang Wang, Liming Nie, Chenglin Li, Yang Liu, Yangyang Zhao, Lei Xue, and Kabir Sulaiman SAID. 2018. A Comprehensive Study on Dark Patterns. In Proceedings of



Make sure to enter the correct conference title from your rights confirmation email (Conference acronym 'XX). ACM, New York, NY, USA, 29 pages.

5. Mathur A. et al. Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. P Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, Volume 3, Issue CSCW Article No.: 81, Pages 1 – 32.

6. Cheng Tang, Karthikeya Puttur Venkatraj, Hongbo Liu, Christina Schneegass, Gijs Huisman, and Abdallah El Ali. 2025. Dark Haptics: Exploring Manipulative Haptic Design in Mobile User Interfaces. 1, 1 (April 2025), 11 pages.

## КОНСТРУКТИВНІ ПЕРЕВАГИ ТА ДЕСТРУКТИВНІ НАСЛІДКИ РАДИКАЛЬНИХ ЗМІН В ІГРОВІЙ ЕРГОНОМІЦІ

*Дарина ВДОВИЧЕНКО*

*студентка групи ГД-24*

*кафедри інформаційних, мультимедійних  
технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Науковий керівник: старший викладач*

*кафедри інформаційних, мультимедійних  
технологій та дизайну*

*Ольга ВАКУЛЕНКО*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

Сучасна гейм-індустрія функціонує як висококапіталізований сектор цифрової економіки із загальним обсягом, що перевищує 200 млрд доларів США. У цьому контексті ергономіка інтерфейсів та UX-дизайн виступають не допоміжними, а визначальними факторами, що прямо впливають на поведінку користувачів, тривалість ігрових сесій, рівень утримання аудиторії та, як наслідок, капіталізацію компаній.

Розвиток технологій зумовлює перехід від класичних моделей взаємодії до більш адаптивних систем. Нейроінтерфейси більше орієнтовані на індивідуальну фізіологію користувача. У цих умовах ергономіка стає ключовим інструментом балансування між інноваціями та звичками гравців[1].

*Конструктивний кейс: гра «Manor Lords».* Гра «Manor Lords» (2025–2026 pp.) є показовим прикладом успішної інтеграції інновацій в ергономіку. Розробники свідомо відмовилися від традиційного інформаційного перевантаження у вигляді чисел, таблиць і HUD-елементів на користь концепції Dynamic HUD (Head-Up Display) [2].

Замість абстрактних індикаторів інформація була інтегрована безпосередньо в ігрове середовище: ресурси відображаються через фізичні об'єкти (стоси дров, заповнені склади тощо), що дозволяє гравцеві інтуїтивно оцінювати стан системи без додаткового когнітивного навантаження (Рис 1-3).



Рис 1. Меню налаштування персонажів на прикладі гри «Manor Lords».



Рис 2. Інтегровані індикатори в середовищі гри «Manor Lords».

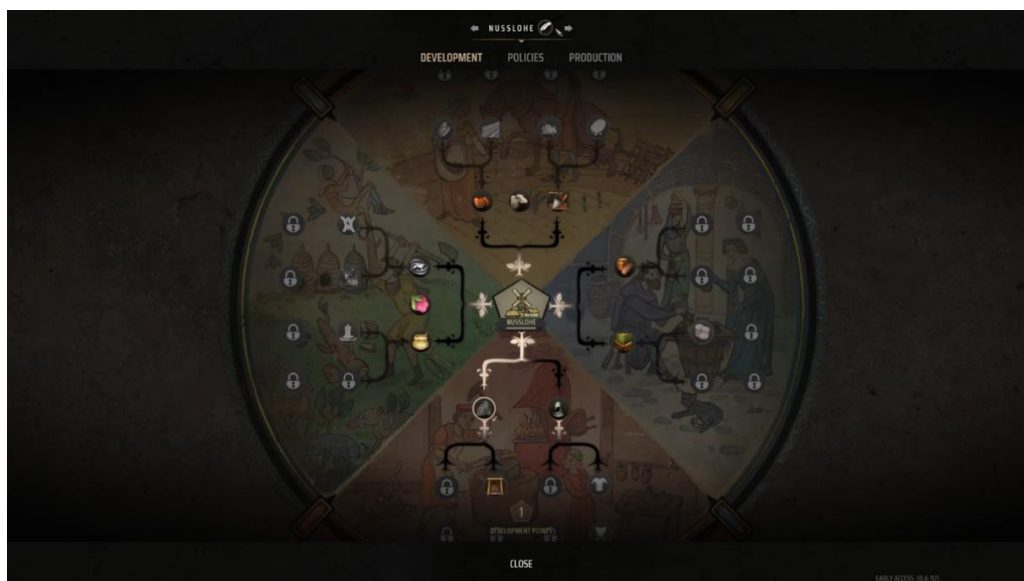


Рис 3. Карта еволюцій в грі «Manor Lords».



Це рішення дозволило подолати ефект «когнітивного тунелю» та оптимізувати розподіл уваги. За оцінками, навантаження на зорову систему зменшилося приблизно на 18%, а середня тривалість ігрової сесії зросла з 90 до 120 хвилин.

Економічні результати підтверджують ефективність такого підходу:

- понад 3,45 млн проданих копій у перші тижні раннього доступу;
- близько 87,3 млн доларів виторгу за перші три місяці;
- рівень повернень на 30% нижчий, ніж у конкурентів;
- аномально високий рівень позитивних відгуків для складного симулятора.

Водночас, навіть успішний підхід має обмеження. Відмова від жорстких інструментів планування (таблиць, сіток) викликала критику з боку «хардкорної» аудиторії. Крім того, акцент на RTS-механіках призвів до зниження перебування гравців онлайн з пікових 173 тис. до стабільних 4–6 тис. у 2026 році. Наявність елементів інтерфейсу з позначкою «Coming Soon» сформувала відчуття незавершеності продукту.

*Деструктивний кейс: гра «Payday 3».*

Гра «Payday 3» (2023–2024 рр.) демонструє протилежний сценарій – як радикальні інтерфейсні зміни можуть призвести до UX-катастрофи та фінансових втрат [4,5,6].

Ключовою помилкою стало видалення системи «Crime.net» (з «Payday 2»), яка представляла собою інтерактивну карту міста. Вона виконувала роль ергономічного хабу: гравці бачили доступні місії, складність, заповненість лобі та могли миттєво підключитися до конкретної гри. У «Payday 3» ця система була замінена на спрощений плитковий інтерфейс із автоматичним matchmaking (автоматизована система в багатокористувацьких іграх, яка з'єднує гравців у спільну ігрову сесію.). Це призвело до втрати ситуаційної обізнаності та контролю: гравці більше не бачили, хто і де грає, де знаходяться друзі, і не могли обирати конкретні сесії. Інтерфейс фактично став «сліпим», що є критичним порушенням базових принципів ергономіки [3-4, 7].

Також, додатково було змінено вікно покращення навиків, що кардинально відрізнялося від «Payday 2», чим змушувало користувачів «з нуля вчити» знайомий інтерфейс. Користувачі писали відгуки що навички були сильно урізаними. Розробникам «Starbreeze Studios» довелося швидко повертати старий вид цього вікна, задля збереження користувачів (Рис 4-6).



Рис 4. Вікно навиків у грі «Payday2».

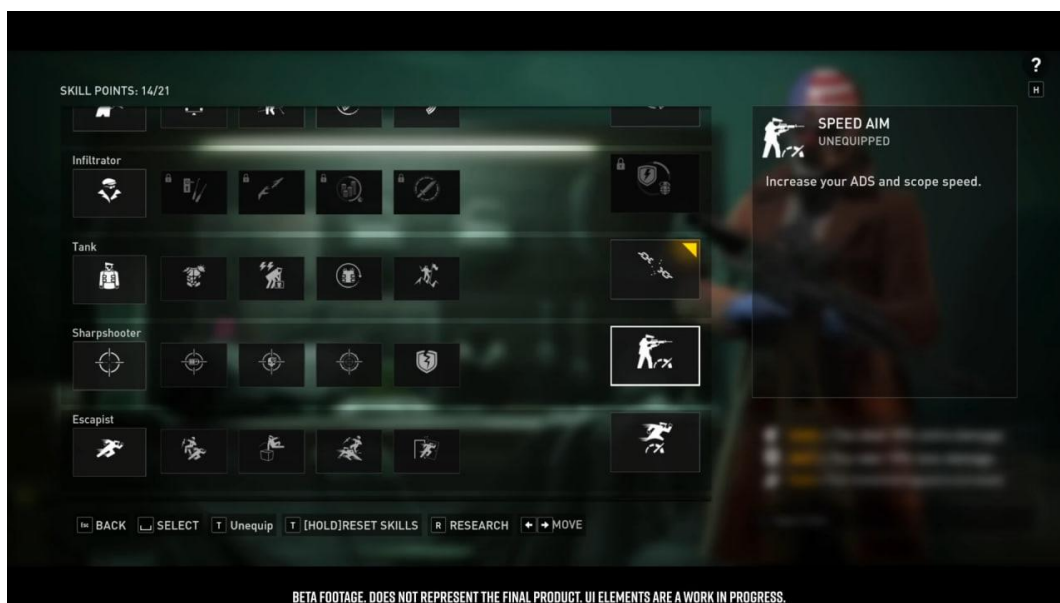


Рис 5. Вікно навиків, що спершу запропонували «Starbreeze Studios» для «Payday 3».

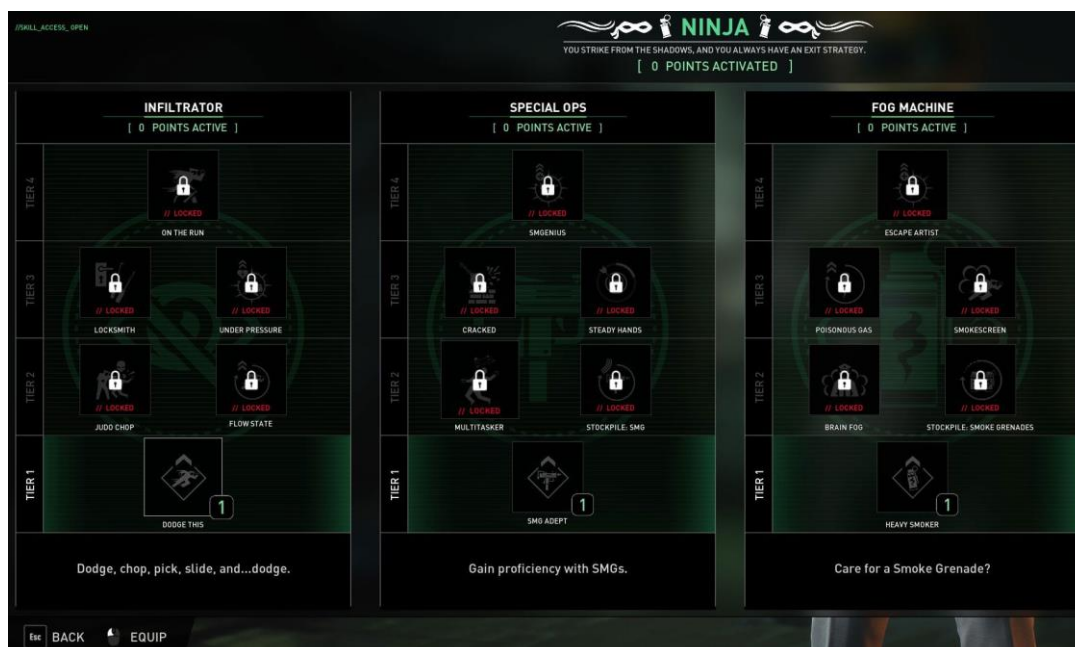


Рис 6. Вікно навиків, що було перероблено розробниками «Starbreeze Studios» на основі попередньої версії для «Payday 3».

Додатково ситуацію погіршила система «Always Online», яка зробила навіть одиночну гру залежною від серверного пошуку. Це збільшило час очікування приблизно на 500% у порівнянні з попередньою P2P-моделлю, створюючи штучні бар'єри між наміром користувача та його дією.

Наслідки цих рішень проявилися комплексно. Уже в перший тиждень після релізу онлайн різко знизився до 3–5 тисяч гравців, тоді як «Payday 2» продовжував утримувати 30–40 тисяч активної аудиторії. Згодом ці показники ще більше погіршилися, що свідчить про системний відтік користувачів і їх повернення до попереднього продукту. Така поведінка є формою «ринкового сигналу», коли аудиторія прямо демонструє неприйнятність змін.

Фінансовий вимір кризи був не менш значним: акції компанії втратили близько 90% вартості, що поставило студію на межу фінансової нестабільності. У відповідь було ініційовано програму «Medic Bag», яка фактично стала спробою відновлення базового функціоналу. На це було витрачено від 15 до 20 мільйонів доларів і близько року

розробки. Водночас компанія зазнала значних непрямих втрат, включаючи недоотриманий прибуток від мікротранзакцій у розмірі 40–50 мільйонів доларів через низьку залученість користувачів.

Критичним фактором стала негнучкість технічної архітектури: новий інтерфейс був жорстко інтегрований у серверну логіку «Always Online», що ускладнило процес його модифікації та зробило відкат змін ресурсозатратним. Це призвело не лише до технічних, але й до організаційних наслідків, включаючи зміну керівництва у 2024 році.

*Практичні рекомендації та висновок.* На основі проведеного аналізу доцільно сформулювати розширену систему практичних рекомендацій для розробників.

Перш за все, інновації повинні впроваджуватися з урахуванням існуючої м'язової пам'яті користувачів. Інтерфейс у іграх – це не лише візуальна система, а й набір автоматизованих дій, які гравець виконує без свідомого аналізу. Будь-яка зміна розташування елементів або логіки взаємодії змушує користувача витратити додаткові когнітивні ресурси, що викликає фрустрацію. Тому радикальні зміни повинні або впроваджуватися поступово, або залишатися опціональними. Доцільною практикою є паралельна підтримка класичного інтерфейсу або його ключових елементів ще на етапі проектування.

Другим важливим принципом є збереження інформативності. Мінімалізм як дизайнерський тренд не повинен призводити до втрати даних, необхідних для прийняття рішень. Користувач не сприймає відсутність інформації як спрощення – він сприймає це як обмеження. Тому замість видалення інформації доцільно змінювати форму її подачі. Ефективним підходом є інтеграція інформаційних сигналів у ігрове середовище, що дозволяє зберегти як функціональність, так і занурення.

Третій принцип стосується тестування. Інтерфейсні рішення мають проходити багаторівневу перевірку із залученням різних груп користувачів. Особливо важливо включати досвідчених гравців, оскільки саме вони найбільш чутливі до змін у звичних сценаріях взаємодії. Обмеження тестування лише внутрішніми командами або новачками призводить до системних помилок, які проявляються вже після релізу. А/В тестування повинно бути обов'язковим етапом перед впровадженням радикальних змін (Рис 7) [9,10].

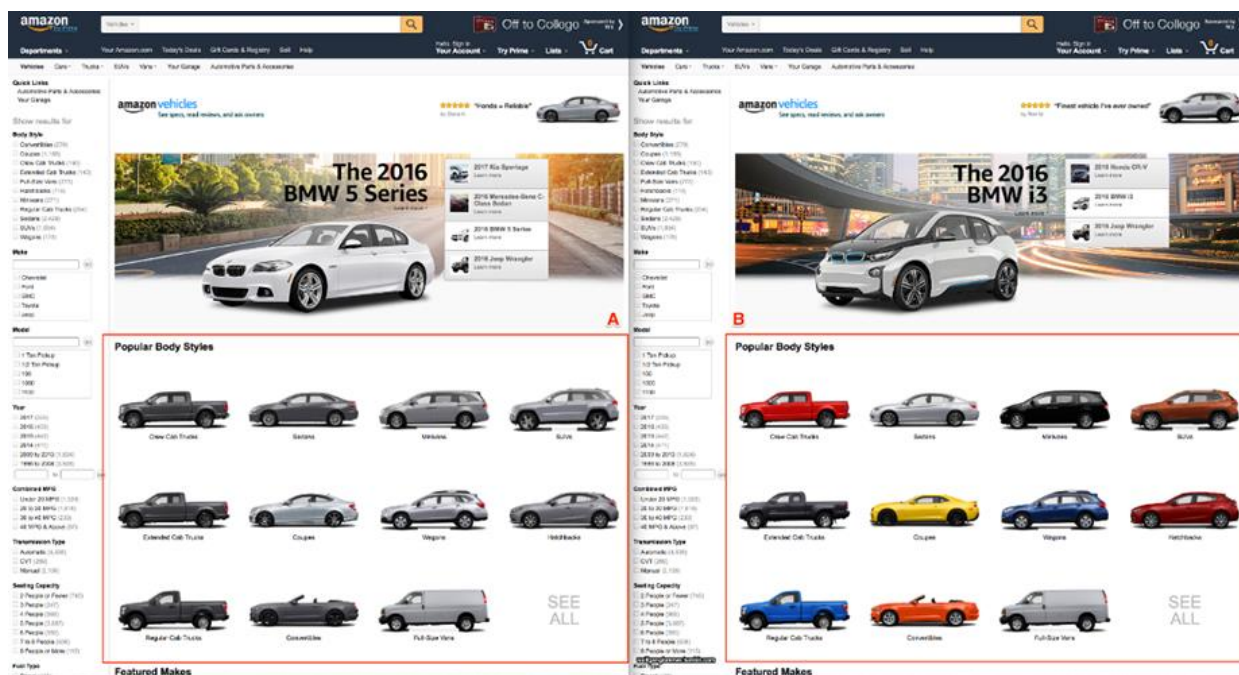


Рис 7. Приклад А/В тестування від «Amazon».

Четвертий аспект – оптимізація взаємодії. Кількість натискань, час очікування та складність доступу до базових функцій мають безпосередній вплив на задоволеність користувачів. Збільшення цих показників навіть на незначну величину може мати кумулятивний ефект і призводити до відтоку аудиторії. Інтерфейс повинен мінімізувати бар'єр між наміром користувача та його дією [8].

П'ятий принцип – гнучкість архітектури. Інтерфейс не повинен бути жорстко прив'язаний до технічної реалізації (наприклад, серверної логіки), оскільки це ускладнює внесення змін у майбутньому. Модульність і можливість швидкого відкату рішень є критично важливими для зниження ризиків.

Нарешті, слід враховувати економічний аспект UX-рішень. Кожна зміна інтерфейсу має оцінюватися не лише з точки зору дизайну, але й через потенційні фінансові наслідки. Помилки в UX можуть призвести до подвійних витрат: спочатку на впровадження невдалого рішення, а потім – на його виправлення.

Отже, у сучасній гейм-індустрії ергономіка набуває стратегічного значення, перетворюючись на інструмент управління не лише користувацьким досвідом, але й економічною ефективністю продукту. Кожне дизайнерське рішення повинно розглядатися як інвестиція з потенційною віддачею або ризиком, а його оцінка має базуватися на комплексному аналізі впливу на поведінку користувача, технічну реалізацію та довгострокову фінансову стійкість.

#### Список використаних джерел

1. Бойчук О. В. Дизайн-ергономіка комп'ютерних середовищ. Київ: КНУКиМ, 2018. 198 с.
2. Manor Lords у Steam. 2026. URL: [https://store.steampowered.com/app/1363080/Manor\\_Lords/](https://store.steampowered.com/app/1363080/Manor_Lords/)
3. Payday 2: Crimewave Edition. Starbreeze Studios. URL: <https://www.paydaythegame.com/static/payday2/>
4. Payday 3. Starbreeze Studios. URL: <https://www.paydaythegame.com/payday3/>
5. Відгуки спільноти Steam :: PAYDAY 3. 2026. URL: <https://steamcommunity.com/app/1272080/reviews/>
6. Starbreeze Studios. Year-End Report 2023. Stockholm, 2024. URL: <https://corporate.starbreeze.com/en/press/press-releases/starbreeze-ab-publ-year-end-report-2023-8b499cab/>
7. PC Gamer. Payday 3 player count drops below Payday 2 amid UI and matchmaking issues. 2024. URL: <https://www.pcgamer.com/payday-3-is-finally-getting-an-offline-mode-as-starbreeze-ceo-admits-sales-and-player-numbers-are-significantly-lower-than-he-would-like/>
8. Usability heuristics and competition in games. 2026. URL: <https://uxdesign.cc/usability-heuristics-and-competition-in-games-707cac36ff12>
9. DOU. Перевірено на людях, або Як і для чого починати А/В-тестування. 2020. URL: <https://dou.ua/lenta/articles/what-is-a-b-testing/>
10. GameAnalytics. 5 A/B tests to run during your soft launch 2025. URL: <https://www.gameanalytics.com/blog/five-ab-tests-to-run-during-your-soft-launch>

## СТРУКТУРА, ФОРМА, ОБРАЗ

*Анна ВЕРЕТІЛЬНИК,*

*Викладач відділення дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Алла ПЕСТИЧ,*

*Викладач відділення дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

Українська культура має глибокі корені, що проявляються у візерунках народної вишивки, у символіці писанок, у декоративному розписі. Ці традиційні форми не лише зберігають нашу ідентичність, а й стають джерелом натхнення для сучасних дизайнерів. Водночас новітні технології цифрова графіка, інтерактивні медіа, 3D-моделювання відкривають нові горизонти для творчості та формоутворення.

Композиція та формоутворення допомагають зрозуміти, що традиція — це не застигла форма, а живий фундамент, який можна переосмислювати й трансформувати у відповідь на виклики часу. Майбутні дизайнери не лише мають володіти сучасними інструментами, а й відчувати культурну спадщину, щоб кожна їхня робота була не просто візуальним рішенням, а носієм української ідентичності. У сучасному світі, де дизайн стає ключовим інструментом комунікації, надзвичайно важливо поєднувати традиційні засади української культури з новітніми тенденціями. Українська ідентичність проявляється через орнамент, символіку, кольорову гаму та образність, що мають глибоке коріння у народному мистецтві. Відомі українські митці та дизайнери, такі як Георгій Нарбут, засновник української графічної школи, Василь Кричевський архітектор, художник, графік, а також сучасні студії дизайну та реклами «SOLASS», «Ноога». Георгій Нарбут - одна з ключових постатей українського мистецтва початку ХХ століття, яка має особливе значення для сучасних графічних дизайнерів. Він став засновником української графічної школи та фактично сформував візуальну ідентичність молодій державі. Його роботи з гербом Української Народної Республіки, перших українських банкнот і поштових марок були не просто художніми творами, а прикладами раннього державного брендингу. Г. Нарбут поєднував традиційні українські орнаменти, символи та історичні мотиви з модерністськими композиційними прийомами, створюючи нову мову графіки, яка й сьогодні залишається актуальною. Він був ректором Української академії мистецтв і виховав цілу плеяду молодих митців, серед яких Павло Ковжун та Роберт Лісовський. Його підхід до композиції, структури та формоутворення показує, як образ може бути носієм культурної пам'яті та ідентичності [1. с. 94]. Для сучасних дизайнерів Г. Нарбут є прикладом того, як через графіку можна поєднувати традицію та сучасність, створювати цілісні культурні образи й водночас відповідати на виклики часу.

Також особливе місце у розвитку українського мистецтва та дизайну займає Василь Кричевський який заклав основи сучасної української візуальної культури. Його роботи демонструють унікальне поєднання традиційних орнаментальних мотивів із новими композиційними принципами. Кричевський активно використовував комбінаторику утворення орнаментів, де елементи народної символіки трансформувалися у нові структури, зберігаючи при цьому національну самобутність. Прикладом є його розробка державного герба Української Народної Республіки, де він поєднав давні символи з модерністською стилістикою. У декоративних орнаментах Кричевський застосовував принципи ритмічного повтору, симетрії та варіативності, що дозволяло створювати нові форми на основі традиційних елементів [5. с. 37].

«Ноога» та інші, демонструють, як національні мотиви можуть інтегруватися у сучасні форми та структури. Дослідження категорій «структура», «форма» та «образ» є ключовим для розуміння композиції. Структура - це організація елементів у просторі, що

забезпечує гармонію та цілісність. Форма - зовнішнє вираження ідеї, яке може бути як традиційним, так і інноваційним. Образ - художнє узагальнення, що формує емоційний та культурний контекст. Для українського дизайну важливо, щоб форма та структура не лише відповідали сучасним вимогам, але й зберігали національну самобутність. Образ у цьому контексті стає носієм культурної пам'яті та ідентичності. Поєднання традиції та сучасності у графічному дизайні дозволяє створювати унікальні візуальні рішення.

Традиційні мотиви можуть бути переосмислені через сучасні технології, такі як цифрова графіка, 3D-моделювання та інтерактивні медіа, що відкриває нові можливості для формоутворення, зберігаючи при цьому культурну спадщину. Дослідження теми «структура, форма, образ» у контексті української ідентичності є надзвичайно важливим для студентів-графічних дизайнерів, оскільки воно допомагає зрозуміти, як традиція може стати основою для сучасних рішень, а сучасність — інструментом для розвитку національної культури. Творчість Г. Нарбути, В. Кричевського та успішних дизайн-студій є яскравим прикладом того, як структура, форма та образ можуть поєднувати традицію з сучасністю, формуючи нову мову українського графічного дизайну.

### Список використаних джерел

1. Мудрак, Мирослава. Образний світ Георгія Нарбути і творення українського бренду: Монографія / Мудрак, Мирослава; Пер. з англ. Я.Стріха. - К.: Родовід, 2021. – 160с.
2. Ковальчук О. «Композиція у графічному мистецтві». Львів, 2018.
3. Drozdova N. «Ukrainian Visual Identity in Contemporary Design». Journal of Design Studies, 2021.
4. Сидоренко В. «Василь Кричевський: традиція та новаторство». Харків, 2010
5. Василь Кричевський: орнаментні композиції : альбом / передм. М. Р. Селівачов, А. О. Пучков ; упоряд. О. О. Савчук. — Харків : Видавець Олександр Савчук, 2023. — 312 с. : 220 іл.
6. Журавель-Змеєва Л., Стрельцова С. «Сучасні тенденції в проектуванні графічного дизайну України початку XXI ст.» <https://doi.org/10.24919/2308-4863/84-1-23>

## ПОСТЕР ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

**Ілля ГОРДІЄНКО**

*студент групи ГД – 24*

*кафедри інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: викладач кафедри інформаційних,**

*мультимедійних технологій та дизайну*

**Іван МАНЗЕНКО**

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Постер є одним із найдієвіших та найпопулярнішим засобом візуальної комунікації, оскільки вдало поєднує в своїй структурі: графічні, текстові та композиційні елементи для швидкого й зрозумілого висвітлення та подачі інформації для широкої аудиторії. У сучасному світі, переповненому інформацією, де люди щодня стикаються з великою кількістю різної якості контенту, постер виконує роль миттєвого візуального сигналу, який не лише привертає увагу, а й передає ключову ідею та залишає емоційний або смисловий слід.



Візуальна комунікація як спосіб передачі інформації, що формується через образи створені за допомогою гармонійно використаних форм, кольору, композиції та символіки, забезпечує швидке й ефективне сприйняття змісту, що впливає на емоційний стан публіки, сприяє формуванню цілісного уявлення про спожитий образ, символ чи повідомлення. У цьому контексті постер виступає концентрованою формою повідомлення, де кожна деталь має своє значення і працює на реалізацію загальної мети. Головною характеристикою постеру є його здатність миттєво сприйматися: здебільшого глядач витрачає на перегляд кілька секунд, тому він має бути лаконічним, зрозумілим, та візуально виразним.

Історично постери виникли як спосіб масової комунікації XIX століття завдяки розвитку друкарських технологій які дозволили створювати яскраві афіші для реклами вистав, концертів і товарів. У XX столітті вони активно використовувались для пропаганди, соціальної комунікації та мистецького самовираження. З часом постери адаптувались до сучасних технологій та форматів, проте їхня головна функція – швидка передача повідомлення, залишилась незмінною.

На сьогодні постери використовуються не тільки в друкованому виді, а й у цифровому. Соціальні мережі, вебсайти й мобільні платформи стали новими каналами їх поширення. Сучасні плакати створюються адаптивними, враховуючи різні варіації розміру, і вирізняються більшою наповненістю та візуальною чіткістю, задля ефективної конкуренції за увагу глядача.

Композиція відіграє ключову роль у створенні ефективного постера, оскільки саме вона визначає порядок розташування елементів, що впливає на послідовність та чіткість сприйняття інформації глядачем. Організація та використання простору безпосередньо впливає на те, наскільки швидко аудиторія сприйме основний зміст постеру. Використання композиційного центру дає змогу виділити головний елемент для фокусування уваги, тоді як допоміжні елементи підкреслюють та підтримують основну ідею. Важливим фактором є баланс, що створює гармонійний розподіл візуальної ваги між елементами, який створює естетичну рівновагу композиції. Симетричні рішення зазвичай додають впорядкованості та стабільності, тоді як асиметричні підходи надають динамічності та виразності. Не менш значущою є ієрархія елементів: композиційне рішення має чітко визначати головні та другорядні елементи.

Колір є важливим елементом кожного постеру, він слугує потужним інструментом візуального впливу, що створює потрібні емоційні асоціації. Правильне використання кольору здатне вплинути на бажану психологічну реакцію, заохотити до погодження із змістом повідомлення плакату. Контрасти дозволяють акцентувати увагу на основні елементи, особливо при швидкому перегляді, тоді як гармонійна палітра сприяє цілісності та естетичній привабливості. Водночас надмірне використання кольорів може перевантажувати візуальне сприйняття, тому для досягнення чіткості та єдності, зазвичай використовують обмежену колірну палітру.

Типографіка також є невід'ємною складовою дизайну постера, поєднуючи практичну функцію текстової інформації з художньою виразністю. Вона забезпечує зручне сприйняття тексту, водночас впливаючи на загальну атмосферу та стиль роботи через вибір шрифту, його розмір та розташування. Особливо в мінімалістичних постерах типографіка відіграє головну роль, впливаючи на характер, композицію та об'єми, роблячи текст не лише носієм інформації, а й естетичним елементом.

У сучасному світі постер грає важливу роль як універсальний інструмент візуальної комунікації, що активно застосовується в освіті, культурі, рекламі та соціальних проектах. Поєднання тексту та зображення дозволяє швидко, лаконічно й ефективно передати інформацію широкій аудиторії, привертаючи її увагу та формуючи ставлення до певної, події, ідеї чи продукту. У цифрову епоху значущість постерів лише зростає: вони поширюються через соціальні мережі та онлайн-майданчики, постійно адаптуються до нових форматів і способів подання інформації. Це сприяє зміні в підході до створення постерів, оскільки потрібно враховувати особливості сприйняття на екрані та поведінкові моделі користувачів у цифровому середовищі. Плакати адаптують для ще швидкого сприйняття.



Використовуються ще більш різкі контрасти, великі елементи, мінімізація та ієрархія. Важливим етапом стає адаптивний підхід: макети розробляються з урахуванням різних співвідношень сторін, що забезпечує масштабованість без втрати читабельності основних елементів. Також не менш важливим стало врахування роздільної здатності екранів та їх кольоропередачу. До того ж цифрові постери дедалі частіше інтегруються з мультимедійними форматами, включаючи motion-дизайн та короткі відео. Це дає змогу підвищити залученість аудиторії і посилювати ефективність комунікації за допомогою динамічних візуальних засобів.

Таким чином, плакат залишається актуальним інструментом впливу і комунікації в сучасному інформаційному просторі. Завдяки універсальності він успішно працює як у реальному середовищі, так і в цифровому форматі, привертаючи увагу аудиторії та формуючи її емоційну реакцію.

### Список використаних джерел

1. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору. Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss, 2022. 96 с.
2. Костенко О. В. Основи графічного дизайну. – Київ: Видавництво КНУКіМ, 2018.
3. Шпак В. М. Візуальні комунікації в сучасному дизайні. – Харків: ХДАДМ, 2020.
4. Meggs P. B., Purvis A. W. History of Graphic Design. – 6th ed. – Hoboken: Wiley, 2016.
5. Heller S., Vienne V. 100 Ideas that Changed Graphic Design. – London: Laurence King Publishing, 2012.
6. Norman D. A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. – New York: Basic Books, 2004
7. Plass J. L., Um E. Emotional design in multimedia learning. Journal of Educational Psychology. – 2012. – Vol. 104, No. 2.

## ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ 2D ПЕРСОНАЖІВ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ВІД ІДЕЇ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ

*Сергій ЗАПІСОЧНИЙ*

*викладач кафедри інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Сучасні технології сильно змінили те, як ми створюємо зображення, особливо у дизайні та ілюстрації. Одна з важливих тем - створення 2D персонажів. Вони потрібні для книг, коміксів, мультфільмів, ігор, реклами. Персонаж – це не просто картинка, він допомагає передати думку, почуття та характер. Тому важливо вивчити, як саме створюються 2D персонажі на комп'ютері, використовуючи як мистецтво, і сучасні програми [1].

Мета цієї роботи - зрозуміти, з чого складається процес створення 2D персонажів на комп'ютері, і як зробити їх виразними, щоб передати задум автора за допомогою класичних методів малювання та сучасних технологій [1; 2].

Створення 2D персонажа - це складний процес, який включає продумування ідеї та її технічне втілення. Спочатку треба вигадати, яким буде персонаж. Це залежить від завдання, для кого він робиться і для чого потрібний, яку суть та ідею він несе в собі. На цьому етапі вирішують, який у нього буде характер, які емоції він відчуватиме, як поводитиметься, яка в нього історія і в якому стилі він буде намальований.

Наступним етапом є пошук форми та силуету. Силует дуже важливий, тому що він допомагає дізнатися про персонажа, навіть якщо він не промальований детально. Коли форма проста і зрозуміла, персонаж легко помітити і відрізнити від інших [2, с. 45].

Також важлива стилізація. Це означає, що реальні форми роблять простіше та змінюють, щоб створити художній образ. Стилiзація допомагає підкреслити головні риси персонажа, виділити важливе та створити свій стиль. Для цього часто збільшують форми, видаляють дрібні деталі, використовують контраст і роблять елементи ритмічними. Також важливо, щоб у дизайні персонажа розповідалася історія. Через деталі, форму, одяг та загальний стиль дизайнер показує, що було з персонажем раніше, яким він і де живе. Так глядач одразу розуміє щось про персонажа та бачить його як цілісний образ (рис. 1).

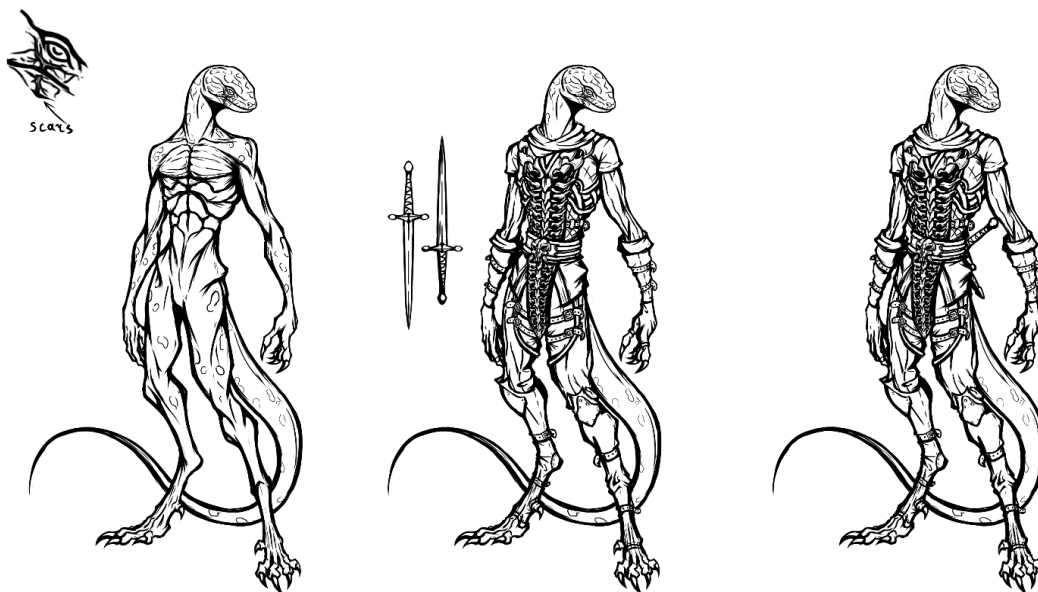


Рис. 1. Цілісний образ персонажа.

Колір допомагає зробити персонажа більш пізнаваним. Він не просто прикрашає, а й показує, що відчуває і який у персонажа характер. Коли кольори підбрані добре, образ виглядає цілісно та приємно (рис. 2,3).

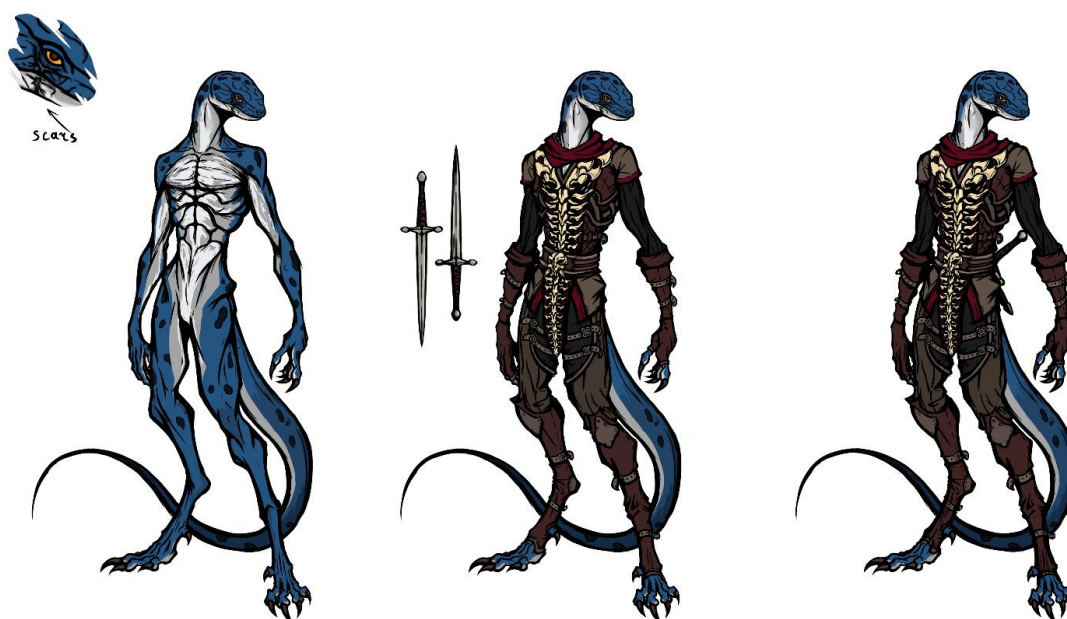


Рис. 2. Цілісний образ персонажа в кольорі.

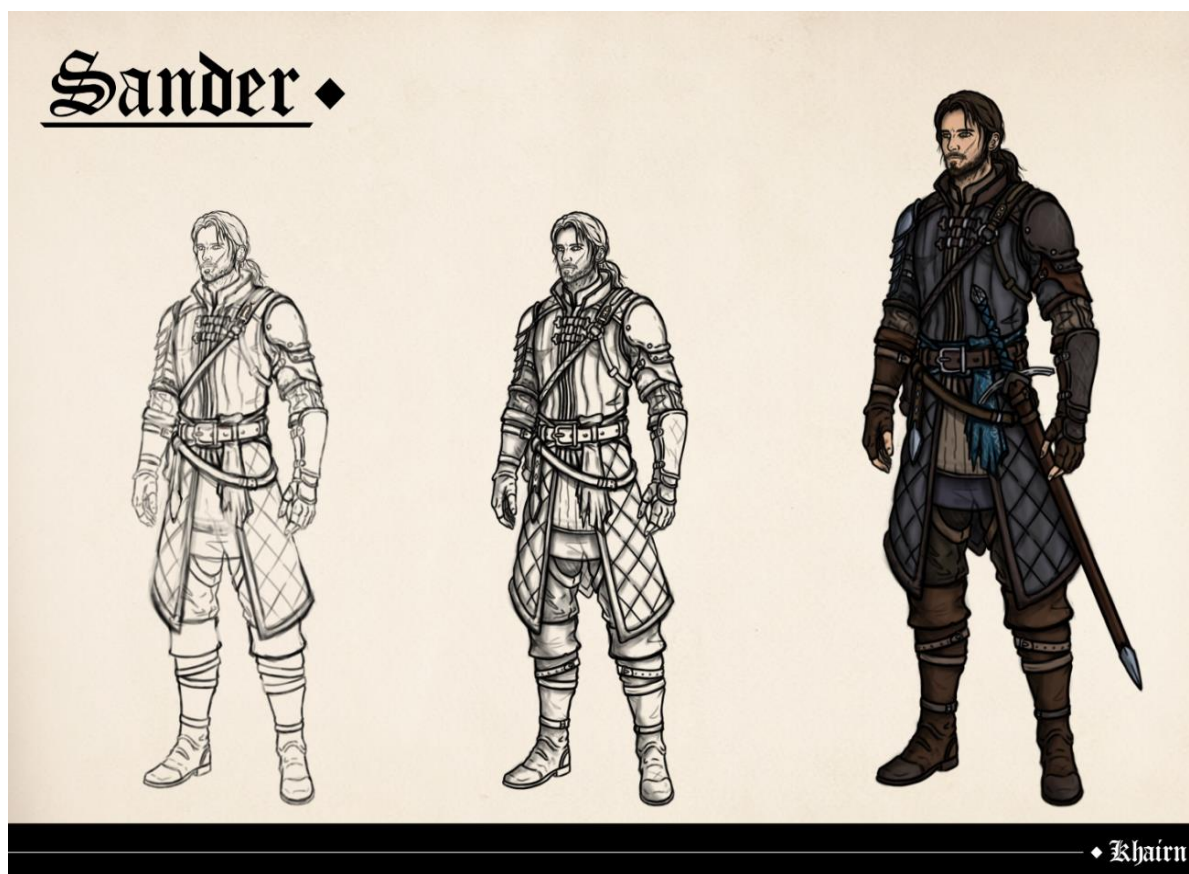


Рис. 3. Цілісний образ персонажа в кольорі.

Створювати персонажів допомагають програми, як Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. З їх допомогою можна малювати по-різному, щоб отримати потрібний ефект, вони використовують растрову та векторну графіку. Ці програми роблять роботу з формами, кольорами та композицією, простіше, що допомагає знайти найкраще рішення.

Досвідчений дизайнер теж дуже важливий. Робота в програмах допомагає не лише втілити ідею, а й виробити свій стиль, що є важливим для розвитку в мистецтві в цілому і в дизайні вчасності.

Отже, створення 2D персонажів у цифровому середовищі є поєднанням творчого підходу та технічних можливостей. Цей процес включає роботу з ідеєю, формою, стилізацією, кольором і цифровими інструментами. Важливими характеристиками успішного персонажа є його виразність, впізнаваність і здатність передавати зміст без додаткових пояснень. В той же час цифрові технології відкривають широкі можливості для реалізації творчих задумів, але водночас підкреслюють значення авторського підходу, адже саме він визначає унікальність кінцевого результату.

#### Список використаних джерел

1. Bancroft T. Creating Characters with Personality. New York : Watson-Guptill, 2006. 192 p.
2. Williams R. The Animator's Survival Kit. London : Faber & Faber, 2012. 342 p.
3. Lupton E. Thinking with Type. New York : Princeton Architectural Press, 2010. 224 p.
4. Посилання на мої роботи [https://www.behance.net/gallery/246296903/Khairn-\(Grime-fantasy-board-game\)/modules/1423509265](https://www.behance.net/gallery/246296903/Khairn-(Grime-fantasy-board-game)/modules/1423509265)

## ВІЛЬНА ГРАФІКА ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ В ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРОЄКТАХ СТУДЕНТІВ

**Тетяна КАСЬЯН**

заслужений художник України, кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри графічного дизайну, моди та стилю,  
Черкаський державний технологічний університет, м. Черкаси

**Олена ГАЛИЦЬКА**

старший викладач кафедри графічного дизайну, моди та стилю,  
Черкаський державний технологічний університет, м. Черкаси

Динамічні зміни у сфері графічного дизайну зумовлені активним розвитком цифрових технологій, поширенням гібридних художніх практик та зростанням значення авторської виразності у процесах візуальної комунікації. У цьому контексті вільна графіка дедалі частіше постає як ефективний засіб індивідуалізації дизайнерських рішень, що підсилює їхню художню виразність і комунікативний потенціал.

У сучасному дизайні вільна графіка розглядається як ефективний засіб художньої виразності, що сприяє індивідуалізації візуальних рішень і розширенню образно-комунікативних можливостей дизайнерських проєктів. На відміну від чітко регламентованих графічних технік, вона базується на експериментальному підході, елементі спонтанності та суб'єктивній авторській інтерпретації. Такий характер творчого процесу надає дизайнеру можливість формувати оригінальну пластичну мову та посилювати емоційну виразність візуального образу.

Важливе місце серед різновидів вільної графіки займає монотипія – техніка, що поєднує ознаки живопису та друкованої графіки. Її характерною особливістю є створення унікального відбитка, який неможливо повністю відтворити у тиражі, завдяки чому кожна робота набуває ознак неповторності та авторської унікальності. Завдяки пластичній свободі виконання, різноманітності фактурних ефектів і колористичних варіацій монотипія широко застосовується у сучасних дизайнерських практиках – від ілюстрації та розробки айдентики до рекламної графіки й експериментальних форм візуальної комунікації.

На рисунку №1 показано використання техніки «монотипія» за допомогою цифрового друку в авторському календарі «МОНО».



Рис. 1. Дипломний проєкт ОР «Бакалавр» на тему: «Авторський календар «МОНО»», 2019 р., монотипія, цифровий друк, студентка гр. ДЗ-51 О. Білоус

У контексті цифровізації вільна графіка зазнає суттєвих трансформацій, інтегруючись із цифровими технологіями, програмними середовищами та мультимедійними платформами. Оцифрування авторських графічних робіт, які виконані в різних техніках «ала-прима», їх подальша обробка та комбінування з цифровими інструментами сприяють виникненню гібридних форм дизайну, у яких вільна графіка поєднується з можливостями цифрового моделювання, анімації та інтерактивності (рис. 2). Така інтеграція розширює межі застосування вільної графіки.



а) дріпінг, цифровий друк



б) флюїд-арт, цифровий друк



в) флюїд-арт, цифровий друк



г) флюїд-арт, цифровий друк

Рис. 2. Приклади застосування вільної графіки у проектах здобувачів ЧДТУ: (а) А. Степаненко. Оформлення чехла моб.тнлфону, 2025; (б) І. Усік. Дизайн футляру для платівки, 2025; (в) Д. Левицький. Флюїд-арт картини в інтер'єрі, 2025; (г) І. Усік. Оформлення стіни в інтер'єрі, 2025.

Отже, вільна графіка відіграє важливу роль у формуванні художньої виразності сучасного дизайну, оскільки сприяє створенню індивідуалізованих візуальних рішень і розширює образно-комунікативні можливості дизайнерських проєктів. Її застосування дозволяє поєднувати експериментальні художні підходи з функціональними вимогами дизайну, що сприяє формуванню оригінальної авторської мови та підсиленню емоційної виразності візуального образу.

Використання вільних графічних технік відкриває широкі можливості для творчого пошуку, інтеграції традиційних мистецьких практик із сучасними технологіями та формування нових форм візуальної комунікації. У цьому контексті вільна графіка постає не лише як засіб художнього експерименту, але й як важливий інструмент розвитку сучасного графічного дизайну.

Таким чином, дослідження художньо-виражальних можливостей вільної графіки сприяє поглибленню теоретичного осмислення її ролі в дизайні та визначенню перспектив її подальшого використання у професійній дизайнерській практиці.

### Список використаних джерел

1. Белічко Н. Ю., & Лагутенко О. А. (2006). Графіка : Енциклопедія Сучасної України / Редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]; НАН України, НТШ. К. : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, URL: <https://esu.com.ua/article-26851>
2. Горбатенко М. К. (2023). Формування графічних умінь у процесі опанування монотипії майбутніми вчителями образотворчого мистецтва. URL: <https://surl.it/juolpb>
3. Деюн А. В. (2017, 27-28 квітня). Монотипія як різновид графіки / А. В. Деюн ; наук. кер. С. Г. Пашукова. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі : тези доповідей XVI Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів* (с. 520-521). К. : КНУТД, 2017. Т. 1 : Сучасні матеріали і технології виробництва виробів широкого вжитку та спеціального призначення.
4. Задніпряний Г. Т. (2022). Види графіки. URL: [https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/44084/1/H\\_Zadnypranyi\\_TG\\_4k.pdf](https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/44084/1/H_Zadnypranyi_TG_4k.pdf)

## МУЛЬТИМЕДІА ЯК СИНТЕЗ МИСТЕЦТВА ТА ТЕХНОЛОГІЙ

*Анастасія КЕДИК  
студентка групи МД-25  
кафедри інформаційних,  
мультимедійних технологій та дизайну  
Черкаського державного фахового бізнес-коледжу*

*Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО  
Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрових технологій мультимедіа набуває особливого значення як явище, що поєднує художню творчість і технічні інновації. Синтез мистецтва та технологій відкриває нові форми вираження, трансформує традиційні підходи до створення та сприйняття мистецьких творів, а також змінює роль глядача, який дедалі частіше стає активним учасником творчого процесу. Актуальність теми зумовлена зростанням впливу цифрового середовища на культуру, поширенням інтерактивних форм мистецтва, розвитком віртуальної та доповненої реальності, а також необхідністю теоретичного осмислення цих процесів. Мультимедіа відіграє важливу роль у забезпеченні

доступності мистецтва, оскільки завдяки інтернет-технологіям культурні продукти стають доступними для широкої аудиторії. Завданням є дослідження особливостей взаємодії мистецтва і технологій, їхнього впливу на формування нових культурних практик та естетичних цінностей. Тому мультимедіа, як синтез мистецтва і технологій, потребує більш детального вивчення у теоретичному і в практичному аспектах.

Попри численні переваги, мультимедіа як культурне та мистецьке явище має низку суттєвих недоліків які необхідно враховувати при його комплексному аналізі. Варто відзначити високу залежність мультимедіа від технологій. Процеси створення, відтворення, поширення мультимедійних творів безпосередньо пов'язані з використанням спеціалізованого обладнання та програмного забезпечення, що потребує відповідних фінансових ресурсів і професійних компетенцій. Виникає проблема доступності, як для митців так і для аудиторії. Швидкі темпи розвитку технологій призводять до швидкої втрати актуальності проектів, вони можуть стати технічно несумісними з новими платформами. Не менш важливим є ризик зниження змістової глибини мультимедійних творів. [5]

Орієнтація на візуальну ефектність і технологічну новизну іноді призводить до домінування форми над змістом. У таких випадках художня цінність може відходити на другий план, поступаючись місцем видовищності, що знижує інтелектуальний та естетичний рівень мистецького продукту. [1]

Окремої уваги заслуговує проблема багатшаровість мультимедійних творів, велика кількість одночасних стимулів (звук, зображення, рух, інтерактивність) може перевантажувати глядача, ускладнюючи концентрацію та глибоке осмислення. Не всі глядачі готові до такого формату взаємодії, що може знижувати ефективність комунікації між автором і аудиторією. [4] (рис. 1)



Рис. 1. Взаємодії, що можуть знижувати ефективність комунікації між автором і аудиторією

Досить актуальною є проблема збереження та архівації мультимедійного мистецтва. На відміну від традиційних творів які існують століттями, цифрові формати швидко застарівають, а носії інформації можуть втрачати дані. Це створює труднощі для довготривалого збереження культурної спадщини.

Щоб не бути занадто залежними від дорогих чи складних технологій, варто користуватися більш доступними інструментами для створення мультимедійного контенту. Це можуть бути безкоштовні програми, універсальні рішення, які працюють на різних платформах, та стандартні формати файлів. Так митці й аудиторія отримають більше можливостей без великих витрат. Також важливо регулярно оновлювати технічне обладнання й одразу враховувати нові платформи ще на етапі планування проекту. Це допоможе зробити контент сучасним і зручним для використання. [2] (рис.2)



Рис. 2. Регулярне оновлення технічного обладнання та одразу врахування нових платформ.

Для збереження змістової глибини мультимедійних творів необхідно зміщувати акцент із технологічної ефектності на концептуальну складову. Це передбачає посилення ролі художньої ідеї, сценарію та смислового наповнення. Важливим є також розвиток критичного мислення як у митців, так і в аудиторії, що сприятиме більш усвідомленому сприйняттю мультимедійного мистецтва.

Щоб мультимедійні твори були справді змістовними, важливо менше зосереджуватися на зовнішніх ефектах і більше — на самій ідеї та змісті. Головне не те, наскільки яскраво виглядає проект, а те, яку історію він розповідає і які думки чи емоції викликає.

Також важливо, щоб і митці, і глядачі розвивали критичне мислення. Це допоможе не просто дивитися на красиві картинки чи спецефекти, а розуміти, що саме хотів сказати автор і які сенси стоять за твором.

Щодо проблеми збереження та архівації мультимедійного мистецтва, ефективним рішенням є створення спеціалізованих цифрових архівів і платформ для зберігання таких творів. Використання хмарних технологій, резервного копіювання, а також регулярна міграція даних на нові носії та формати дозволяють зменшити ризик втрати інформації. Важливо також розробляти міжнародні стандарти збереження цифрової культурної спадщини. [3] (рис. 3)

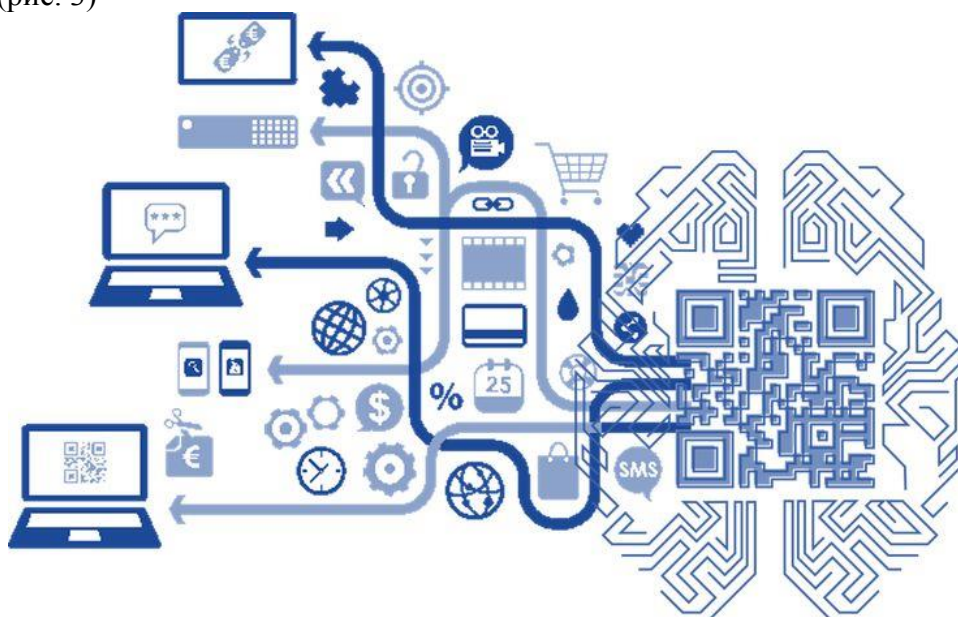


Рис. 3. Розробка міжнародних стандартів збереження цифрової культурної спадщини.



Отже, вирішення проблем мультимедіа потребує комплексного підходу, що поєднує технологічні інновації, розвиток освіти, міждисциплінарну співпрацю та усвідомлене ставлення до ролі мистецтва в умовах цифрової епохи.

### Список використаних джерел

1. Тетяна Совгира «Роль техніки та технології у мистецтві» (Київ: Ліра-К, 2021) С. 85-110.
2. «Цифрові інструменти Google» (О.Я. Петренко, В.В. Бондаренко, Київ: НУХТ, 2022) С. 40–70
3. «Культура цифрових медіа» (О.І. Пушкар, Є.М. Грабовський, Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2022). С. 170-190
4. «Історія кіно» Тетяни Конівіцької (Львів: Галич-Прес, 2024). С. 120-145
5. Є.М. Грабовського «Мультимедійні технології» (Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2016). С. 55–80 та 140–165.
6. Рис.1 URL: [https://vectormine.com/item/customer-journey-vector-illustration-outline-concept-2/?utm\\_source=Pinterest&utm\\_medium=organic](https://vectormine.com/item/customer-journey-vector-illustration-outline-concept-2/?utm_source=Pinterest&utm_medium=organic)
7. Рис.3 URL: <https://ru.linkedin.com/pulse/fine-tuning-convolutional-neural-network-cnn-david-adamson-mbcs?tl=ru>
8. Рис.2 URL: <https://www.uhy-prostir.com/blog/fop-dlya-it-yak-pravilno-obrati-kved-ta-yak-splachuvati-podatki/>

## ЕВОЛЮЦІЯ ІГРОВОГО UI/UX ДИЗАЙНУ

**Софія КОВАЛЬОВА**

*студентка групи МД-25*

*кафедри інформаційних, мультимедійних  
технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО**

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Швидкий розвиток мобільних пристроїв та їхня популярність перетворило мобільні та відео ігри на важливу частину повсякденного життя. Ігри є джерелом розваги та невід'ємною частиною попкультури. UI або інтерфейс користувача в іграх є способом залучення гравців або методом занурення користувачів у світ всередині самої гри. Успіх цих продуктів також критично залежить від користувацького досвіду або UX, що є процесом створення максимально зручного та захопливого продукту, який спроможний емоційно задовольнити гравця. У цій тезі обговорюється причини змін ігрових інтерфейсів та досвіду користувача, їх еволюція та напрямок їхнього розвитку [5].

Протягом історії створення та розробок ігор UI дизайн пройшов трансформацію від примітивного до складного, а їхня варіація лише збільшувалась. Ранні аркади відображали мінімальну кількість елементів у зв'язку з проблемами з роздільністю у тогочасних 13-дюймових екранах. Перші динамічні ігри з'явилися лише наступного десятиліття зі створення таких ігор як «Pac-Man» та «Magio», що стали популярними у ранні 80-ті [4].

Нове покоління відео ігор, було представлено компанією «PlayStation». Вони мали більше елементів ігрового інтерфейсу, створенні за допомогою технології CD-ROM. Прикладом гри цього покоління є «The Elder Scrolls III», що дозволяла гравцям налаштовувати розмір та змінювати порядок вікон інтерфейсу, яке стало важливим

нововведенням у сфері UI дизайну, а гра «Detroit: Become Human» пізніше дозволила гравцям зменшити присутність елементів інтерфейсу, що в свою чергу може допомогти отримати кращий ігровий досвід. Зменшення кількості елементів інтерфейсу не впливає негативно на враження користувачів, а навпаки робить занурення простішим [2].



Рис. 1

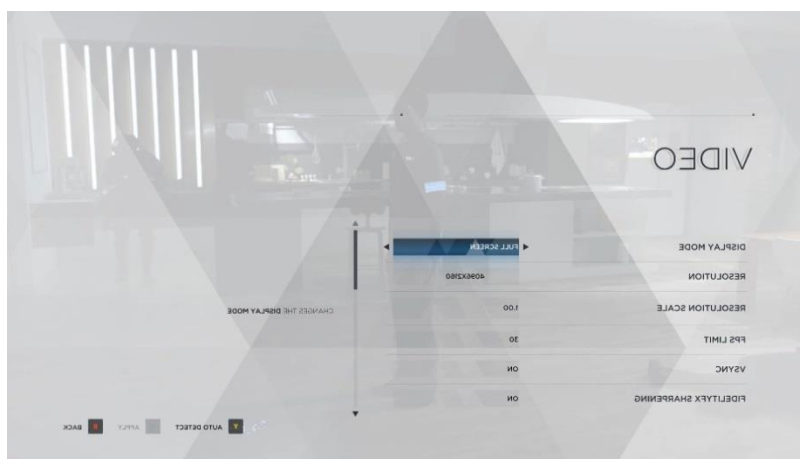


Рис. 2

На початку розробок відео ігор їх UX дизайн був відносно простим. В той час ігри проводилися на комп'ютерних системах або спеціалізованих консольях, що мали обмежену кількість кнопок та опцій введення. Як результат користувацький досвід був зосереджений на максимальному використанні цих обмежених технологій. Одна з найперших ігор «Pong» ідеально зображує такий примітивний дизайн. Сама гра складається виключно з ліній, кружечка на екрані та рахунку вгорі (Рис. 3). Гра керується за допомогою джойстика за допомогою якого користувач здатен рухати одну з ліній, аби відбити кружечок на іншу сторону. Незважаючи на простоту дизайну «Pong» був спроможним створити приємний ігровий процес з індивідуальним керуванням та легкою для розуміння графікою.

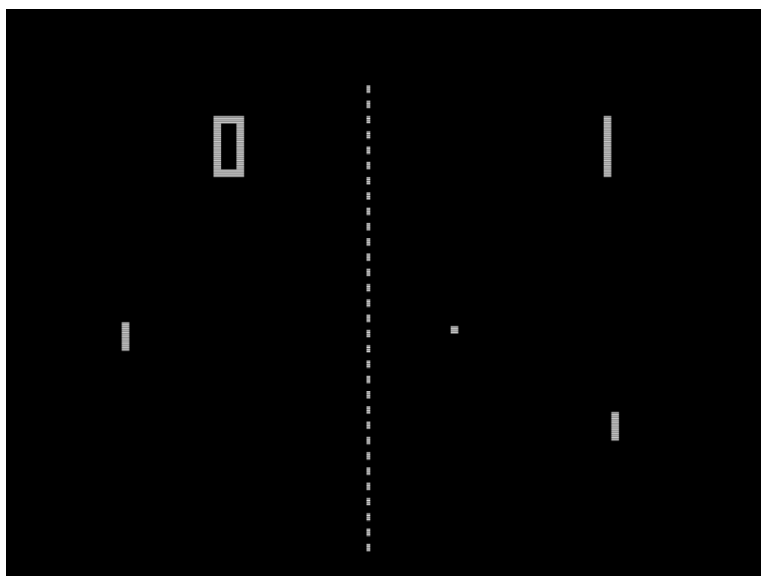


Рис. 3

90-ті роки принесли розвиток технологій та поширення 3D-графіки, що потребувало адаптації UX дизайну до нових можливостей апаратного забезпечення. Нові тенденції останніх років, ще більше революціонізували користувацький досвід в іграх, спонукаючи розробників до адаптації до нових платформ і змін у очікуваннях гравців. Ігри почали ставати складнішими, з більшою кількістю деталей та можливостей для налаштування персонажів і ігрової механіки. Одна гра яка демонструє еволюцію UX дизайну в еру 3D – це «The Legend of Zelda: Ocarina of Time». UX дизайн цієї гри був високо цінений гравцями за свій зручний та зрозумілий інтерфейс (Рис. 4). Управління грою було простим для розуміння та використання, а інтерфейс включає низку елементів, які допомагають гравцеві орієнтуватися в ігровому світі та керувати своїм інвентарем і ігровими параметрами [3].



Рис. 4

Наступною ланкою еволюції ігор стала поява технологій віртуальної реальності, яка створила нові виклики для UX дизайнерів. Тепер вони мали навчитись створювати інтуїтивно-зрозумілі VR-інтерфейси і враження, що використовують повний потенціал VR, що зможе вивести ігри на новий рівень занурення. Технології доповненої реальності дозволяють накласти цифровий контент на реальний світ. AR-ігри вимагають UX дизайну, що зможе ідеально інтегрувати віртуальне та фізичне середовища. Це поєднання реальності та технологій спонукає дизайнерів переосмислити те як гравець сприймає та взаємодіє з простором всередині гри. UX дизайнери досліджують передові технології тактильного зворотного зв'язку, що забезпечують користувачам нові відчуття, аналізують процес

створення більш захопливого досвіду та як тактильний зворотний зв'язок може покращити ігровий процес, створити глибше відчуття взаємозв'язку між користувачами та віртуальним світом, в який вони заглиблюються та ефективно передавати інформацію. Нові технології розпізнавання голосу та жестів демонструють те, як гравці взаємодіють з іграми. Ці інновації можуть спростити керування та покращити доступність, дозволяючи гравцям взаємодіяти з іграми за допомогою природних рухів та голосових команд [1].

Майбутнє ігрового UI/UX дизайну лежить на перетині вдосконалення технологій доповненої реальності та складних систем штучного інтелекту. Дослідники припускають, що проблеми з апаратними обмеженнями будуть вирішені в наступні п'ять років, AI технології зможуть переосмислити ігровий досвід, який розуміє психологічний досвід гравця. Замість того, щоб просто створювати механічні виклики, ці інтелектуальні системи відстежуватимуть поведінку гравця, щоб визначити конкретні мотивації та інтереси. Цей зсув позиціонує ШІ як автономного геймдизайнера або модератора, здатного курувати контент та соціальні взаємодії, унікально адаптовані до кожного користувача [6].

### Список використаних джерел

1. ARGENTICS: ігрова компанія, URL: <https://www.argentics.io/the-power-of-game-ux-design-in-modern-gaming>
  2. A. Scherbinina, A Look Into Game UI: From 1960s to the Present, 2020
  3. LAUNROSA: блог, URL: <https://luanrosa.com/the-evolution-of-ux-design-in-video-games/>
  4. R. Bernhaupt, User experience evaluation methods in the games development life cycle, in Game User Experience Evaluation, 2015, ст. 1-8.
  5. S. Xu, Research on the Evolution of Mobile Game UIs, Virginia Polytechnic Institute and State University, Blacksburg, 2023
- Will Wright. Майстерклас: The Future of Game Design, URL: <https://www.masterclass.com/classes/will-wright-teaches-game-design-and-theory/chapters/the-future-of-game-design>

## МИСТЕЦТВО КОНЦЕПТ-АРТУ

**Марія КОТЕНКО**

*студентка групи МД-25*

*кафедри інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: викладач Іван МАНЗЕНКО**

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Концепт-арт є важливим напрямом сучасного візуального мистецтва, що поєднує художню творчість і проектування з метою візуалізації ідей для подальшої реалізації у кіно, відеоіграх, анімації та дизайні (рис. 1). Його основною функцією є створення різноманітних образів персонажів, локацій та об'єктів, що визначають стилістику та атмосферу майбутнього продукту та будуть застосовані в його кінцевому варіанті. Таким чином концепт-арт є не тільки допоміжним етапом у довгому створенні цілісного продукту, але й має самостійну художню цінність.



Рис. 1. Приклад Концепт-арту

На відміну від традиційного мистецтва, концепт-арт орієнтований не стільки на повноцінний завершений твір, скільки на процес пошуку візуального рішення. Він поєднує у собі художню виразність із функціональністю, оскільки кінцевий продукт має відповідати загальній концепції проекту та технічним вимогам виробництва. Важливою характеристикою концепт-арту є його комунікативна функція. Концепт-художники виступають посередниками між всіма членами робочої групи. У кожної людини є своє бачення однієї ідеї і вданому напрямку чим більше ідей і концептів буде пропрацьовано тим краще. Відомі мультиплікаційні та ігрові студії часто випускають арт-буки по своїм успішним роботам, в них можна побачити наскільки різним може бути погляд на окремих персонажів та історію в цілому.

Витоки цього мистецтва можна простежити ще в традиційному мистецтві, ілюстрації та архітектурі. Художники на папері створювали безліч варіантів архітектурних споруд, дизайнів інтер'єру, театральних постановок, власних авторських картин або літературних творів. В ту пору

подібні роботи прийнято було називати чорновими або чорновиками. Як окремий напрям концепт-арт сформувався у XX сторіччі разом з активним розвитком кінематографу та анімації. Особливого значення набуло це мистецтво під час створення фільмів в жанрі наукової фантастики та фентезі. Багато фільмів було знято по мотивам чи будучи екранізацією популярних в перерахованих жанрах книжок. В книгах немає постійного опису головних героїв та їх оточення, іноді він майже відсутній, тому концепт-художники повинні були якось переносити створені в текстовому вигляді світи на екрани глядачів. У XXI столітті напрям концепт-арту активно розвивається з появою технологій та популяризацією відеоігор, де потреба детального і продуманого показу локацій, персонажів та предметів зросла вразі із-за неспроможності просто відзняти матеріал з реально існуючими об'єктами.

Сучасний концепт-арт тісно пов'язався з сучасними технологіями, що дозволяє значно швидше виконувати поставлені задачі і розширює функціонал та здатності художників. На сьогоднішній день концепт-арт є невід'ємним етапом у створенні медіапродуктів. Він допомагає створювати магію кіно на екранах, наділяє анімацію живістю та реалістичністю, з його допомогою створюються та продумуються нові архітектурні шедеври, а ігрові світи все більше захоплюють собою глядачів, найпопулярніші рекламні продукти, обкладинки хітових треків запам'ятовуються і виділяються завдяки цьому мистецтву.

Комусь може здатись, що бути концепт-художником доволі просто. Візуально показати надану ідею в декількох варіантах. Але концепт-арт справді є мистецтвом і його створення складне та багатоступеневе.

Першим етапом кожної роботи є аналіз поставленого завдання. На цьому етапі художник вивчає всі вимоги проєкту, визначає його головні цілі, бажаний стиль, та цільову аудиторію. Далі йде етап пошуку натхнення та формування перших образ вигляду створюваного продукту, або ж пошук референсів. Це може бути фото, роботи інших художників, ілюстраторів або концепт-артистів, кольорові поєднання, патерни, тощо. Наступним етапом йде створення великої кількості швидких ескізів, вони не повинні мати ідеальний вигляд оскільки несуть в собі перші концепти форм, кольорів та композиції продукту. Подібні швидкі роботи які потребують концентрації та генерації багатьох ідей називають брейнштурмінгом. З багатьох представлених концептів часто обирають декілька найвдаліших. Обрані ідеї починають розробляти. Починається детальніша розробка силуетів та форм які раніше були неточним ідейним образом. Фінал представляє замовникам завершену версію концептів з утвердженими кольорами, формою, стилістикою, текстурами та композицією. Як не дивно, але іноді під час завершення роботи залишають одразу декілька концептів. Часто вони йдуть або в інші проєкти, або вписуються в діючий з деякими переробками.

Концепт-художники сучасності переважно працюють за допомогою цифрових технологій, але притримуються традиційні художні принципи, що і роблять концепт-арти такими виразними. За допомогою кольору формується емоційний настрій об'єкту. Одну й ту саму річ можна по різному піднести глядачу за допомогою кольору. До емоційного сприйняття додається вибір текстур та світлотіні. Вдалі текстури приносять живість концепту й можуть навіть розповісти додаткову інформацію, наприклад по текстурі бруду та пилу на одязі персонажа глядач може зрозуміти фрагменти його повсякденного життя. Це так званий сторітелінг, мистецтво, що тісно пов'язане з концепт-артом. Концепт-художник повинен вміти передати через свої образи необхідну інформацію до глядача. Не менш важливими засобами є композиція, форма та силует. Хорошого персонажа одразу можна впізнати по його силуету, так працює з всіма популярними образами в медіа. Під час створення персонажів концепт-художник не думає тільки про те як виконати завдання, він намагається поставити себе на місце людини, яка вперше бачить кінцевий продукт. Чи на потрібні акценти він зверне свої увагу, як зчитає настрій та атмосферу, чи відчує необхідні емоції.

Концепт-художник знає все про свою роботу, на справді, саме він і нарощує деталі на отриманий каркас. Важко з усіма знаннями про проєкт уявляти себе особою, що баче проєкт вперше. Але тому концепт-арт і є мистецтвом. Він потребує від свого майстра досконалих знань художніх принципів, усвідомлення у смаках звичайних людей та неймовірній фантазії, яка подарувала нам безліч захопливих світів та історій.

### Список використаних джерел

1. [1, с.1] Unitianreal. com:What is concept art? – URL: <https://unityunreal.com/blog/4786-what-is-concept-art.html>
2. Wallace D. The Art of Game Design – CRC Press, 2008.
3. Ejsing J. Fantasy Art and Concept Design – 3DTotal Publishing 2018.
4. SKVOT: чим займається concept artist – URL: <https://skvot.io/uk/blog/ne-stydno-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist>
5. Вікіпедія: Концепт-арт – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>

## СУЧАСНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЛОГОТИПУ У БРЕНДИНГУ

**Єлизавета КУЗНЕЦОВА**  
*студентка групи МД-25*

*кафедри інформаційних, мультимедійних  
технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: викладач Іван МАНЗЕНКО**

*Черкаський фаховий державний бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасному середовищі логотип відіграє важливу роль у формуванні візуальної ідентичності бренду. Він є одним із перших елементів, з яким взаємодіє споживач, тому повинен не лише привертати увагу, а й передавати основні цінності компанії. Як зазначає А. Wheeler, ефективний логотип має бути простим, зрозумілим і таким, що легко запам'ятовується, адже саме ці характеристики забезпечують його довготривалу впізнаваність [1]. Актуальність логотипу в сучасному світі пояснюється зростаючою конкуренцією та перенасиченістю інформаційного простору, де брендам необхідно швидко привертати увагу споживачів. Логотип стає ключовим інструментом, який дозволяє виділити компанію серед інших та сформувати перше враження про неї.

Його важливість полягає у здатності створювати впізнаваність бренду, формувати довіру та передавати його характер і цінності. Крім того, логотип має стратегічне значення, оскільки використовується на різних носіях, від цифрових платформ до друкованої продукції, забезпечуючи цілісність візуальної комунікації та стабільність образу бренду в довгостроковій перспективі [2].

У процесі еволюції дизайну логотипів відбувся перехід від складних декоративних рішень до більш стриманих і функціональних форм. За словами S. Heller та V. Vienne, ранні логотипи часто містили детальні ілюстрації та складні композиції, що було характерно для друкованої продукції [3]. Однак із появою цифрових медіа виникла потреба у спрощенні візуальних образів, оскільки складні елементи погано відображаються на малих екранах і ускладнюють сприйняття. Однією з провідних тенденцій сучасного логодизайну є мінімалізм. D. Airey підкреслює, що прості логотипи легше сприймаються користувачами та краще запам'ятовуються, оскільки не перевантажують візуальну пам'ять [4]. Використання базових форм, обмеженої кольорової палітри та відсутність зайвих деталей дозволяє створити універсальний знак, який ефективно працює в різних умовах.

Ще однією важливою особливістю є адаптивність логотипів. Згідно з дослідженням платформи Responsive Logos, сучасні бренди потребують гнучких рішень, які можуть змінювати свою форму залежно від середовища використання [5]. Наприклад, логотип може мати повну версію для офіційних матеріалів і спрощену, для мобільних пристроїв або іконок. Такий підхід дозволяє зберегти впізнаваність бренду незалежно від формату. Крім того, у сучасному дизайні набувають популярності динамічні логотипи. За даними ресурсу Kreafolk, такі логотипи можуть змінювати окремі елементи, зберігаючи при цьому загальну стилістику бренду [6]. Це дає можливість компаніям виглядати більш сучасно та адаптувати свою айдентику до різних ситуацій і комунікаційних каналів. Важливе місце у розробці логотипів займає типографіка. Canva Design School зазначає, що використання унікальних шрифтів і нестандартних рішень у побудові тексту дозволяє створити виразний і впізнаваний образ бренду [7]. У багатьох випадках саме шрифтовий елемент стає ключовим у формуванні логотипа. Також значний вплив на розвиток логодизайну мають сучасні технології, зокрема штучний інтелект. За інформацією платформи Looka, AI може допомагати у створенні варіантів логотипів, аналізі кольорових рішень і формуванні дизайну відповідно до заданих параметрів [8]. Це відкриває нові можливості для дизайнерів і змінює підхід до процесу

розробки. Отже, сучасні тенденції розробки логотипів свідчать про переорієнтацію дизайну на простоту, адаптивність і технологічність. Як показує звіт 99designs, бренди все частіше обирають гнучкі та універсальні рішення, які можуть ефективно функціонувати у цифровому середовищі [9]. У майбутньому розвиток логотипів, ймовірно, буде пов'язаний із подальшою інтеграцією новітніх технологій і персоналізацією візуального контенту.

### Список використаних джерел

1. Wheeler A. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team, Wiley, 2017.
2. Wheeler, A. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. Wiley, 2017.
3. Heller S., Vienne V. Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities, Rockport Publishers, 2019. R. Bernhaupt, User experience evaluation methods in the games development life cycle, in Game User Experience Evaluation, 2015, ст. 1-8.
4. Airey D. Logo Design Love, New Riders, 2015.
5. Will Responsive Logos, URL: <https://responsivelogos.co.uk>
6. Kreafolk: Modern Logo Design Trends, URL: <https://kreafolk.com/blogs/articles/logo-design-trends>
7. Canva Design School, URL: <https://www.canva.com/learn/logo-design/>
8. Looka AI Logo Maker, URL: <https://looka.com>
9. 99designs: Logo Design Trends Report, URL: <https://99designs.com/blog/trends/logo-design-trends/>

## ДИЗАЙН ФАНТАСТИЧНИХ СВІТІВ В ІГРАХ ТА ІЛЮСТРАЦІЯХ

*Олександра ЛАДНОВА*  
*студентка групи МД-25*

*кафедри інформаційних, мультимедійних  
технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Науковий керівник: викладач Іван МАНЗЕНКО*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Дизайн фантастичних світів став ключовим елементом сучасної візуальної культури. На даний момент в світі дуже популярні фентезі, фантастика, казки. Люди люблять відволіктися від буденності і зануритися в незвичний для них світ. Саме тут приходять на допомогу чари та казка. Дизайн фантастичних світів включає розробку візуального стилю, архітектури, кольорової палітри та деталей, які формують атмосферу та впливають на сприйняття світу гравцем або читачем.

Гарним прикладом класично казкового світу є бестселлер Клайва Льюїса «Хроніки Нарнії». Автор брав за основу міфічних та казкових персонажів — кентаврів, фавнів, дріад і т.д. і вигадував навколо них історію надихав свій світ духом казки. В результаті в нього з'явилася чарівна країна Нарнія. Країна в якій живуть чарівні істоти та тварини що вмюють говорити, країна в якій панувала вічна зима під владою Білої Відьми, а весна поверталася лише з приходом Аслана, країна в яку може потрапити тільки дитина.

«Хроніки Нарнії» — одна з найпопулярніших дитячих історій, яку люблять не лише діти, а й дорослі, адже вона пропонує потужний ескапізм, моральні уроки та візуально яскравий фантастичний світ, що надихає покоління ілюстраторів, режисерів та геймдизайнерів. У цьому випадку дизайн світу базується на поєднанні знайомих казкових образів із унікальною атмосферою, що створює відчуття чарівності та затишку (рис. 1).



«Хроніки Нарнії» — одна з найпопулярніших дитячих історій, яку люблять не лише діти, а й дорослі, адже вона пропонує потужний ескапізм, моральні уроки та візуально яскравий фантастичний світ, що надихає покоління ілюстраторів, режисерів та геймдизайнерів. У цьому випадку дизайн світу базується на поєднанні знайомих казкових образів із унікальною атмосферою, що створює відчуття чарівності та затишку (Рис.1).



Рис.1. Кадр з фільму «Хроніки Нарнії».

Також не можна не відзначити мангу Камоме Шірахами «Ательє чаклунських капелюхів». Це світ де творчість буквально стає магією: чаклуни не проговорюють закляття, а малюють їх. Магія має чіткі правила, проте герої все одно мають свій власний стиль. Кожен з героїв вигадує свої власні магичні печатки, чаклує по своєму. Світ наповнений чарівними істотами (дракони, лускаті вовки, мерфони), літаючими екіпажами, казковими ландшафтами (Рис.2).

Автор старанно пророблює кожний шматочок свого світу. Дизайни будинків, чарметів (чарівних пристроїв), одяг персонажів. Вона вкладає в історію свої страхи, переживання, надії. Унікальний арт-стиль Шірахами а саме синтез Ар-Нуво, класичних дитячих ілюстрацій та вплив Міядзакі, робить кожну панель витвором мистецтва, що створює відчуття дива та надихає читачів на власну творчість.

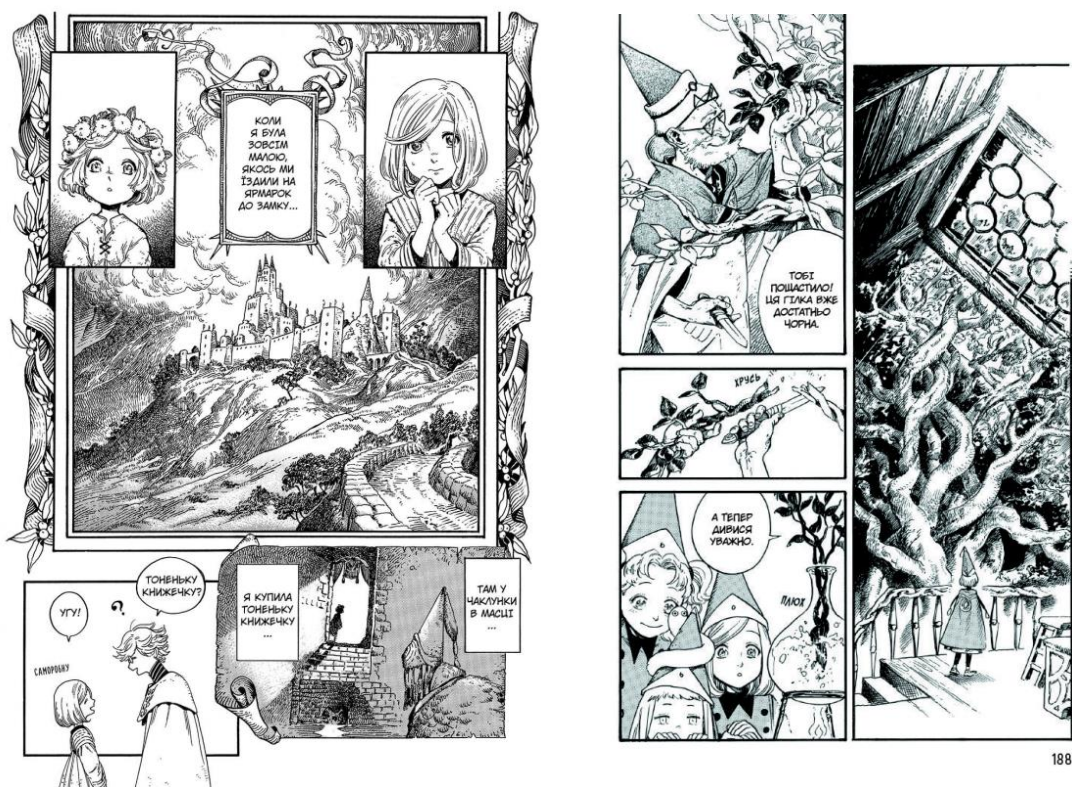


Рис.2. Сторінки з манги «Ательє чаклунських капелюхів».

Ще одним чудовим прикладом є гра Genshin Impact. Розробники HoYoverse відштовхуючись від реальних країн створили унікальний світ - Тейват. Кожен регіон гри має власну історію, культуру архітектуру, кухню, музику та навіть екосистему, натхненну реальними країнами:

Мондштадт – середньовічна Німеччина (вітрянні рівнини, готичні собори, лицарська естетика).

Ліюе – давній і сучасний Китай (портові міста, гірські хребти, контракти та фестиваль морських ліхтарів)

Інадзума – феодальна Японія (острови, самураї, грози та ідеал вічності)

Сумеру - Південна Азія, Близький Схід та Індія (джунглі, академії, філософія та пустелі)

Фонтейн – Франція з елементами стимпанку (суди, театр, вода та технології)

Натлан – Латинська Америка та корінні культури Америки й Африки (вулкани, племена, вогонь, війна, єдність та віра в рідних).

У цьому випадку дизайн світу поєднує референси з реального життя з художніми рішеннями, створюючи різноманітний, але цілісний світ. Гравець вірить в те що бачить. Вірить що подорожує чарівними регіонами де можуть зустрітися як маги безодні так і велетенські роботи. Все це робить світ живим та справжнім, дозволяючи гравцям не просто грати, а буквально подорожувати різними культурами (Рис.3).



Рис.3. Пейзаж з гри Genshin Impact.

В прикладах що було розглянуто, є готові фантастичні та казкові світи. Вони кардинально відрізняються один від одного, проте все одно кожен з них зміг стати культовим. Проте що робить ці світи такими популярними та улюбленими?

Кожен світ зроблений з любов'ю та бажанням щось донести до читачів та гравців. Автори старанно продумують історії та сетінги своїх історій. Як буде виглядати магія в Нарнії? А як в світі чаклунських капелюхів? Як працює магія в Тейваті? А чому вона так працює?

Саме продуманість правил, увага до деталей і внутрішня логіка роблять фантастичні світи не просто вигаданими, а живими та захопливими. Розробити дизайн фантастичного світу не так просто. Автор має продумати логіку та структуру і тільки потім пропрацювати більш вузькі аспекти. Потрібно ставити безліч питань про те що і як працює, і чому воно так працює. Адже саме від цих питань залежить фінальний вигляд світу. Інакше він вийде непродуманим та не оригінальним. За ним буде просто не цікаво спостерігати і читач чи гравець швидко забуде про нього.

Дизайн фантастичних світів включає розробку візуального стилю, архітектури, кольорової палітри та деталей, які формують атмосферу та сприйняття світу гравцем або читачем. Усі елементи (магія, культура, екологія) мають відповідати внутрішнім законам світу. Наприклад, магія в «Ательє чаклунських капелюхів» завжди буде основана на малюванні магичних печаток.

Також дуже важлива правдоподібність, адже навіть у казковому світі як Нарнія з вічною зимою потрібна внутрішня логіка, щоб світ відчувався «справжнім». В книзі є магичні правила, які ніхто не може порушити, навіть – Аслан той хто створив ці правила.

Найкращі світи беруть реальні референси і додають фантазію, уникаючи кліше. Так створювалися культури в Genshin Impact, казкові персонажі в Нарнії.

Розробник починає з глобальних питань: як працює магія? Які культурні норми? І лише потім переходить до деталей: кольорова палітра, архітектура, костюми, освітлення. Саме така продуманість робить світ цілісним та справжнім. Таким чином, дизайн фантастичних світів у іграх та ілюстраціях – це складний, але також вельми цікавий процес. Автор має з головою зануритися в свою історію і продумати навіть, здавалося, незначні деталі, які розкривають його світ з найдивовижніших сторін. Хочеться додати що мабуть найважливішим аспектом є бажання автора щось розповісти чи показати. Будь то Камоме Шірахама що хотіла показати творчий шлях маленької дівчинки та людей навколо неї, чи Клайв Льюїс, що хотів розповісти через казку про Бога та свою віру. Не важливо що саме, важливо те що через увесь світ, через всю історію ллється думка автора, та його бажання щось показати світові.

## Список використаних джерел

1. Льюїс К. С. Хроніки Нарнії : повне видання / пер. з англ. О. Тереха. Київ : Книжковий Клуб, 2019. 912 с.
2. Shirahama K. Witch Hat Atelier. Tokyo : Kodansha, 2016–2026. (Томи 1–15+).
3. Genshin Impact : офіційний сайт гри. HoYoverse, 2020–2026. URL: <https://genshin.hoyoverse.com/> (дата звернення: 22.03.2026).
4. The Chronicles of Narnia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Chronicles\\_of\\_Narnia](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Narnia) (дата звернення: 22.03.2026).
5. Witch Hat Atelier. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Witch\\_Hat\\_Atelier](https://en.wikipedia.org/wiki/Witch_Hat_Atelier) (дата звернення: 22.03.2026).

## ВПЛИВ ТЕХНОЛОГІЧНОГО РОЗВИТКУ ТРИВИМІРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ НА СУСПІЛЬСТВО

*Іван МАНЗЕНКО*

*викладач відділення дизайну*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасному світі, сповненому різноманітних технологій та відкриттів, тривимірне моделювання тісно інтегрувалось в наше життя. Даний інструмент, котрий охоплює безліч сфер діяльності, від медицини та військової інженерії до розробки візуального контенту, має великий потенціал та простір для розвитку й покращення нашого життя. За останні пів сторіччя відбувся стрімкий прогрес в даній галузі, від вузькоспеціалізованої технології до загальнодоступного інструменту, що дозволяє реалізовувати творчий та інженерний задум.

Досліджуючи шлях розвитку тривимірної графіки, ми не можемо ігнорувати традиційне моделювання, яке розвивалося протягом всієї історії людства. Адже саме тоді були закладені основні принципи та задачі цього процесу.

Класичне моделювання існувало задовго до появи комп'ютерних технологій [1]. Ще з часів античності людство активно опанувало мистецтво створення об'ємних фігур. Воно мало практичну та мистецьку цінність у різні історичні періоди [2]. Незмінним залишався тільки розвиток, покращення та інтеграція його у все більшу кількість сфер застосування.

Моделювання можна поділити на три основні напрямки: мистецький, архітектурний та інженерний. Характерною рисою людства є потреба постійно щось створювати, тому природно, що перші об'ємні декоративно-прикладні предмети з'явилися тисячі років тому. В античну еру скульптура стала невід'ємною частиною інтер'єрів та урбаністики, виконуючи декоративну, релігійну та естетичну функції.

З розвитком технологій та потреб людства удосконалювались методи моделювання. В епоху Ренесансу митці та архітектори почали створювати презентаційні макети своїх майбутніх проєктів, які виконували кілька завдань одразу: оцінка пропорцій та функціональності проєкту, попередня презентація замовникам [2].

Промислова революція та спричинені нею зміни ще сильніше закріпили важливість моделювання як допоміжного інструментарію, без якого не міг обійтися жоден кваліфікований інженер, архітектор чи винахідник. Індустріалізація зробила макет необхідним кроком для будь-якого конструкторського проєкту, адже на макеті можна було побачити недоліки, презентувати їх іншим фахівцям для обговорення, і, як наслідок, покращити якість виробу чи конструкції.

Тривимірне моделювання з'явилося як інструмент для інженерів та вчених у 60-х роках двадцятого сторіччя з появою перших CAD-систем. Батьком сучасного «3D» можна вважати Івана Сазерленда, розробника програмного забезпечення «Sketchpad», що мало

значний вплив на розвиток індустрії [1]. Спершу використовувались високоточні двовимірні креслення, попри це вони не могли повноцінно візуалізувати необхідні аспекти майбутньої моделі. У процесі вирішення даної проблеми виникла ідея про симуляцію тримірного простору в цифровому середовищі [1]. Таким чином ця технологія стала логічним продовженням традиційних методів моделювання в епоху цифровізації.

В силу специфіки та складності використання комп'ютерних систем того часу, певний період ця технологія була недоступною для широкого загалу. Однак у 1980-х роках, в результаті поширення персональних комп'ютерів та CAD-систем, доступ до інструментарію отримують більше спеціалістів [3]. Відповідно, моделювання починає використовуватися у нових сферах діяльності, наприклад у кіноіндустрії. Фактично в цей період зароджується поняття «3D», до якого ми звикли.

У 90-х роках комп'ютерні технології продовжують розвиватися та ставати все більш масовим явищем для звичайних користувачів. У результаті постійного зростання обчислювальних потужностей ПК відбувається покращення програмного забезпечення, що впливає на розвиток тривимірної графіки та інструментарію для її створення. З'являється таке ПЗ як 3D Max та Maya, що розширює можливості створення тримірних ігрових світів, анімації та графіки у фільмах [3]. У цей період з'являється нова для індустрії професія – 3D-художник.

У двадцять першому сторіччі продовжується загальна тенденція розвитку 3D-технологій. Особливою відмінністю є розвиток віртуальних торговельних майданчиків з продажу тривимірних моделей та створення безкоштовного програмного забезпечення для роботи з 3D-графікою, наприклад Blender [1]. Таким чином 3D-індустрія починає поступово ставати незалежною від великих компаній.

У наш час 3D набуло популярності та стало доступне всім, хто хоче його опанувати [1]. Це інструмент широкого спектру використання, який дозволяє не лише проявляти свою творчість, а й розробляти точні архітектурні макети та інженерні конструкції в промисловому дизайні.

Сучасне суспільство реалізувало й активно розвиває технології рендерингу в реальному часі та використання віртуальної та доповненої реальності [3]. Зараз ми маємо змогу не лише створювати 3D-моделі високої якості за допомогою зручних та просунутих інструментів, а також помістити глядача в інтерактивне середовище. Це дає безмежні можливості в створенні симуляторів для тренування вузько направлених спеціалістів різних професій, творчих просторів, інженерних інтерактивних моделей та, навіть, реконструкції історичних подій, локації та архітектури.

Не менш важливим, та навіть революційним є розвиток технології 3D-друку, що дає змогу конвертувати цифрові 3D-моделі у фізичні об'єкти [4]. Всупереч тому, що його використовують здебільшого для створення різноманітних декоративних та прикладних речей різного призначення, цей напрям має потенціал до розвитку та значного впливу на суспільство в недалекому майбутньому. Вже зараз активно досліджуються можливості створення повноцінних архітектурних конструкцій, використання в медицині та інших сферах діяльності, що забезпечують добробут людства [4].

Використання 3D-графіки у кіно, іграх, рекламі та інших візуальних медіа стало частиною нашого повсякдення [4]. Ми постійно споживаємо контент, зроблений з використанням 3D-технологій, рівень деталізації якого можна порівнювати з реальними об'єктами.

Активний розвиток штучного інтелекту не оминув сферу 3D-моделювання. Вже зараз існують генеративні моделі, що здатні створювати якісні віртуальні об'єкти. Тому спеціалістам, що працюють з тривимірним середовищем варто вміти його використовувати. Питання про доцільність його використання у творчих проєктах відкрите, проте застосування ШІ для створення 3D-моделей для інженерних проєктів є досить перспективним напрямом для розвитку з метою оптимізації процесу.

Підсумовуючи все вище описане, можемо стверджувати, що технологія «3D» як моделювання в цифровому просторі хоч і є відносно молодою, проте стрімко розвинулась і

має перспективу в майбутньому та є досить практичним та корисним в різних сферах діяльності людини. Початок використання тривимірних технологій є логічним кроком у розвитку процесу моделювання, яким людство користувалося та вдосконалювало його принципи століттями. Тривимірне моделювання пройшло шлях від інструменту, доступного для вузького кола спеціалістів до невід’ємного елемента сучасної науки, архітектури, медіа, візуального контенту та побутового використання. Також можемо спостерігати, що вже попри досягнення та високий рівень розвитку цієї технології, на сьогоднішній момент, в неї є ще багато перспективних напрямів для розвитку, що безпосередньо допомагатиме розвивати інші важливі сфери діяльності для людства.

### Список використаних джерел

1. Ufo3D. URL: <https://ufo3d.com/history-of-3d-modeling/> (дата звернення: 02.04.2026).
2. Architekton. URL: <https://www.architektonix.com/model-making/history-of-modeling/> (дата звернення: 03.04.2026).
3. Archicgi. URL: <https://archicgi.com/cgi-news/evolution-of-3d-modeling-retrospective/> (дата звернення: 03.04.2026).
4. GridPapperStudio. URL: <https://www.gridpaperstudio.com/post/the-evolution-of-3d-modeling-techniques-the-rise-of-3d-printing-a-comprehensive-overview> (дата звернення: 03.04.2026).

## ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ У МЕНЕДЖМЕНТІ ЯК ЗАСІБ ПІДТРИМКИ КОРПОРАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ

**Вікторія МАЦУКА**

*к.е.н., доцент*

*Маріупольський державний університет, м. Київ*

Сучасні організації дедалі частіше визнають corporate culture не лише як набір цінностей і поведінкових норм, але й як важливий актив, що підтримує конкурентоспроможність та інноваційну спроможність у цифрову епоху. Корпоративна культура визначає способи комунікації, прийняття рішень, взаємодії між підрозділами та поведінку співробітників у щоденних операціях. Одним із ключових засобів, що впливають на ці процеси, є візуалізація даних у менеджменті – перетворення складної аналітичної інформації в зрозумілі, інтерактивні образи, які допомагають організаціям ефективніше комунікувати цілі, оцінювати результати, мотивувати персонал та зміцнювати корпоративні цінності.

Суть візуалізації даних полягає в тому, щоб зробити інформацію максимально сприйнятною для людини. Вона охоплює інфографіку, діаграми, інтерактивні панелі (dashboards) та інші графічні репрезентації, що надають керівникам і співробітникам змогу «бачити» закономірності у цифрах та трендах і швидко діставати ключові висновки.

Корпоративна культура – це сукупність моделей поведінки та норм, які співробітники усвідомлюють і поділяють у своїй організації. Вона включає формальні і неформальні правила, система цінностей, традиції, символи та поведінкові очікування, що формують поведінку кожного члена організації.

Ефективна корпоративна культура підтримує відкритість, прозорість та довіру, і саме візуалізація даних може стати мостом між абстрактними корпоративними цінностями та конкретними показниками діяльності. Наприклад, інтерактивні панелі, що відображають ключові показники ефективності (KPI), дозволяють кожному співробітнику бачити свій внесок у загальний результат, сприяючи відчуттю спільної відповідальності та залученості [1].



Емпіричне дослідження впливу графічних дашбордів на якість прийняття управлінських рішень показало, що візуальні форми зменшують складність інформації, підвищують задоволеність користувачів інформацією та покращують якість рішень, що підтверджує важливість візуальних репрезентацій у менеджменті.

Управлінська візуалізація має кілька ключових функцій у підтримці корпоративної культури. По перше, вона забезпечує прозорість результатів діяльності: кожен співробітник може бачити загальні цілі та фактичні показники, а не лише отримувати їх у вигляді чисел у табличних звітах. По друге, графічні дані сприяють єдиному уявленню про ситуацію, що зміцнює корпоративну ідентичність та сприяє згуртованості команди. По третє, візуальні інструменти формують діалоги на основі даних між різними рівнями управління, що знижує суб'єктивізм у прийнятті рішень [4].

Одним із найпоширеніших прикладів є використання ВІ (Business Intelligence) дашбордів у великих міжнародних компаніях. Наприклад, у Великобританії багато організацій (включно з NHS – національною службою здоров'я) впровадили Power BI дашборди для моніторингу та управління операціями у реальному часі. Ці панелі дозволяють відстежувати завантаженість медичних служб, показники роботи відділень та ефективність ресурсів, що зміцнює культуру прозорої інформації та заснованих на даних рішень у складних умовах [6;7].

У комерційному секторі глобальні роздрібні мережі використовують Tableau для створення реальних дашбордів ефективності магазинів, що об'єднують дані з продажів, інвентаризації, трафіку клієнтів і розкладу персоналу. Це дозволяє менеджерам отримувати оперативні дані для ухвалення рішень щодо оптимізації роботи магазинів і водночас формується культура оцінювання результатів через загальнодоступні візуальні інструменти [5].

Ще один вагомий кейс полягає у корпоративному навчанні та розвитку навичок візуалізації даних. У багатьох українських компаніях після корпоративних тренінгів з Power BI та аналітики вдалося автоматизувати понад 60 % звітності та скоротити ручну роботу з Excel на 75 %, що призвело до покращення процесів прийняття рішень та зменшило інформаційні бар'єри між підрозділами [2].

На рівні теорії організаційної культури важливо врахувати, що візуалізація даних не діє ізольовано – вона взаємодіє з уже існуючою культурою. Наприклад, моделі корпоративної культури, такі як модель Діла-Кеннеді чи Денисона, підкреслюють важливість культурних артефактів, спільних цінностей та адаптивності, які можуть підсилюватися через візуальні рішення менеджменту. Це означає, що дані самі по собі не змінюють культуру – вони лише виступають інструментом, який може допомогти менеджерам проявляти і підтримувати ці культурні елементи візуально [3].

На практиці успішне впровадження візуалізації даних як частини корпоративної культури вимагає не лише технологічних інструментів, але й відповідної організаційної підтримки, навчання персоналу та стратегії управління змінами. Важливо, щоб топ керівництво не лише впроваджувало графічні панелі, але й активно просувало культуру прийняття рішень на основі даних серед усіх співробітників. Бізнес кейс з Fortune 500 компанії продемонстрував, що інтерактивні дашборди можуть підвищити швидкість прийняття рішень на 30 % та залучення користувачів до аналітики на 25 %, що свідчить про їхній безпосередній вплив на корпоративну культуру, орієнтовану на дані.

Таким чином, візуалізація даних у менеджменті виконує роль моста між абстрактними корпоративними цінностями та конкретними операційними рішеннями. Вона сприяє формуванню прозорості, довіри, комунікації на основі даних та залученості персоналу – всіх тих характеристик, які визначають позитивну та адаптивну корпоративну культуру.

### Список використаних джерел

1. Інфографіка для бізнесу: як візуалізація даних впливає на прийняття рішень. URL: <https://mind.ua/openmind/20230899-infografika-dlya-biznesu-yak-vizualizaciya-danih-vplivae->



- [na-prijnyattyarishen](#) (дата звернення: 21.03.2026).
2. Корпоративне навчання Power BI: як запровадити аналітику у ваш бізнес. URL: [https://nt.ua/corporate-training-in-power-bi?utm\\_source=chatgpt.com](https://nt.ua/corporate-training-in-power-bi?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 21.03.2026).
  3. Мацука В.М. Менеджмент корпоративної культури. Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матер. міжнар. наук. конф., 22-23 листопада 2023 р. У 2 ч. Ч. 1 / Під ред. доц. Н. Рябухи та ін. Харків: ХДАК, 2023. С. 70-71.
  4. Мацука В.М. Роль візуальної культури у контексті менеджменту організації. Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація: традиції та сучасність: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. (28 березня 2024 р., м. Черкаси). Черкаси: ЧДБК, 2024. С. 76-78. URL: <http://csbc.edu.ua/documents/student/110424.pdf> (дата звернення: 21.03.2026).
  5. 16 Business Intelligence Dashboard Examples In 6 Major BI Tools URL: [https://vidi-corp.com/business-intelligence-dashboard-examples/?utm\\_source=chatgpt.com](https://vidi-corp.com/business-intelligence-dashboard-examples/?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 21.03.2026).
  6. Data Visualization Techniques for Presenting Organizational Culture Metrics: Best Practices. URL: [https://blogs.psicosmart.net/blog-data-visualization-techniques-for-presenting-organizational-culture-metrics-best-practices-161186?utm\\_source=chatgpt.com](https://blogs.psicosmart.net/blog-data-visualization-techniques-for-presenting-organizational-culture-metrics-best-practices-161186?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 21.03.2026).
  7. Power BI dashboard examples: real-world use cases by industry. URL: [https://redeagle.tech/blog/power-bi-dashboard-examples?utm\\_source=chatgpt.com](https://redeagle.tech/blog/power-bi-dashboard-examples?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 21.03.2026).

## ВАЖЛИВІСТЬ БРЕНДИНГУ ДЛЯ СУЧАСНОГО БІЗНЕСУ

*Алісія МИТРИЧЕВА*  
*студентка групи МД-25*  
*кафедри інформаційних,*  
*мультимедійних технологій та дизайну*  
*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Науковий керівник: викладач Іван МАНЗЕНКО*  
*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасному світі конкуренція між компаніями надзвичайно висока, недостатньо просто створити якісний продукт й очікувати, що одразу з'явилось багато клієнтів. Кожного дня з'являються нові бренди, нові продукти та нові послуги, тому бізнесу стає все складніше привернути увагу споживача.

Головне вчасно замислитись, чому ж клієнт має обрати саме ваш продукт? На ринку існує безліч товарів із подібними характеристиками, тому вирішальним фактором вибору часто стає не лише функціональність, а й те, як продукт виглядає, як він подається та які емоції викликає у споживача. Саме дизайн приваблює погляд нових клієнтів. Проте, варто брати до уваги, що дизайн – це не лише естетика чи красива упаковка. Це потужний інструмент комунікації між брендом і споживачем. Багато підприємців помилково вважають, що достатньо створити гарний логотип – і бренд готовий. Проте насправді логотип є лише маленькою частиною для створення бренду. Без цілісної бренд-стратегії бізнес ризикує залишитися непоміченим серед безлічі конкурентів.

Логотип – це візуальний знак, який допомагає впізнати компанію. Він виконує роль символу, але сам по собі не створює емоційного зв'язку з цільовою аудиторією. Бренд, на відміну від логотипа, є набагато ширшим та складнішим поняттям. Це сукупність цінностей, ідей, історії компанії, її стилю комунікації та досвіду, який отримує клієнт. Професійно

створена айдентика формує впізнаваний образ бренду, підкреслюючи його характер. Саме завдяки ній компанія вибудовує емоційний зв'язок з аудиторією та формує впізнаваний образ, що запам'ятовується людьми. (Рис. 1.).



Рис. 1. Приклади створеного якісного брендингу

Більшість бізнесів програють саме тому, що взагалі не зосереджуються на зовнішньому оформленні. Навіть якщо вони створюють дизайн логотипа самостійно. Вони використовують готові шаблони або сучасні інструменти на основі штучного інтелекту й не працюють над позиціонуванням, характером бренду та стратегією комунікації. У результаті компанія можливо виглядає привабливо, але вона не має чіткої ідентичності. Клієнт не розуміє, чим цей бренд відрізняється від інших, і не відчуває причин, чому він має обрати саме його.

За допомогою дизайнера і маркетолога, професійний брендинг допомагає бізнесу виділитись на ринку, створити довіру та сформувати емоційний зв'язок із аудиторією. Люди купують не лише продукт – вони купують історію, атмосферу та цінності, які стоять за ним. Саме тому компанії з потужним брендом часто мають більш лояльних клієнтів, й за допомогою цього вони можуть встановлювати вищу ціну та легше масштабувати свій бізнес по всьому світу.

Ще однією важливою функцією брендингу є послідовність. Коли бренд використовує єдину візуальну систему – правильно підібрані кольори, шрифти, створена графіка чи стиль фотографій, формується впізнаваність. Чим частіше споживач бачить знайомий стиль, тим швидше він ідентифікує бренд серед великої кількості інших пропозицій, що підсилює маркетингову ефективність. Саме впізнаваність і формує довгострокову репутацію компанії. Без правильної системи бізнес виглядає хаотично, а його комунікація стає розпорошеною та менш ефективною.

Таким чином, різниця між логотипом і брендом полягає у глибині. Логотип – це знак. Бренд – це сенс, історія та емоція, яку має відчути клієнт. Бізнеси, які інвестують тільки у візуальний символ, зазвичай залишаються непомітними. Ті ж, хто буде справжнім брендом, отримують не просто клієнтів, а спільноту людей, які довіряють компанії та повертаються до неї знову і знову.

Він допомагає компанії не просто існувати на ринку, а формувати власну унікальну позицію та довготривалу цінність. Саме тому сильний брендинг і продуманий дизайн сьогодні є важливими складовими розвитку будь-якого сучасного бізнесу.



Отже, брендинг є важливим стратегічним інструментом, який впливає на позиціонування компанії на ринку та її довгостроковий розвиток. У сучасному бізнесі саме сильний бренд стає одним із ключових факторів успіху та стійкості компанії.

Саме завдяки гармонійному поєднанню бізнес отримує можливість не лише виживати в конкурентному середовищі, а й впевнено зростати та досягати успіху.

### Список використаних джерел

1. Ноймаєр М. Розрив бренду: як поєднати бізнес-стратегію та дизайн. – Київ: ArtHuss, 2019.
2. Вілер А. Дизайн айдентики бренду: повний посібник зі створення бренду. – Київ: ArtHuss, 2020.
3. Аакер Д. Створення сильних брендів. – Київ: Наш Формат, 2018.
4. Келлер К. Стратегічний бренд-менеджмент: створення, оцінка та управління брендом. — Київ: Основи, 2017.
5. Годін С. Фіолетова корова! Як створити продукт, про який говоритимуть. – Київ: Наш Формат, 2018.
6. Міллер Д. Метод StoryBrand: поясніть про свій бренд так, щоб вас почули. – Київ: Vivat, 2020.
7. Ейрі Д. Любов до дизайну логотипів: створення культових брендів. – Київ: ArtHuss, 2019.
8. Pinterest – URL: <https://www.pinterest.com/pin/2392606048843829/>
9. Pinterest – URL: <https://www.pinterest.com/pin/1618549865016285/>

## ФОРМУВАННЯ ПРОСТОРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ КРЕСЛЕННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

*Валентина МУЗИЧЕНКО*

*викладач-методист, завідувачка відділення дизайну  
Черкаський державний фаховий бізнес коледж, м. Черкаси*

У сучасному освітньому просторі, орієнтованому на розвиток візуальної культури та ефективної комунікації, особливої ваги набуває формування просторової компетентності здобувачів освіти. Вона виступає важливою складовою загальних і фахових компетентностей, забезпечуючи здатність до візуалізації, аналізу та інтерпретації просторових форм. Умови активної цифровізації дизайну зумовлюють необхідність переосмислення фундаментальних дисциплін професійної підготовки.

Предмет «Основи креслення та перспективи» розглядається як складова єдиної системи, що сприяє формуванню цілісного уявлення про простір, закономірності його побудови та відтворення у візуальній практиці. Їх інтеграція в освітньому процесі забезпечує не лише опанування технічних навичок, а й сприяє розвитку аналітичного та образного мислення, формує здатність до візуалізації та ефективної комунікації, що є важливим у контексті сучасної візуальної культури та міждисциплінарної підготовки здобувачів освіти.

Попри впровадження сучасних цифрових технологій у навчальний процес, спостерігається тенденція зменшення уваги до академічних засад побудови форми та простору. Це може призводити до фрагментарності професійного мислення та поверхневого засвоєння інструментальних навичок без глибокого розуміння конструктивної логіки зображення. Виникає потреба в переосмисленні ролі креслення й перспективи як взаємопов'язаних складових єдиної системи формування просторової компетентності.

Креслення забезпечує точність, структурність і логіку побудови форми, тоді як перспектива дозволяє передати глибину простору та закономірності візуального сприйняття.

У поєднанні ці складові формують здатність студента мислити об'ємно, аналізувати конструкцію об'єкта та трансформувати її у професійно грамотне візуальне рішення. Конструктивну основу форми як носія змісту акцентував Василь Кандинський: «Усяка форма є вираженням внутрішнього змісту» [1].

З огляду на це креслення виступає не лише технічною дисципліною, а засобом структурованого осмислення форми, що дозволяє дизайнеру свідомо поєднувати конструктивність і художню виразність у сучасному графічному середовищі.

В умовах активного впровадження 3D-моделювання, САD-систем та цифрових платформ креслення і перспектива не втрачають актуальності, а трансформуються в базову компетентнісну основу, що забезпечує ефективну інтеграцію традиційних академічних знань із сучасними технологіями графічного дизайну. Вона забезпечує не лише технічну грамотність, а й концептуальну цілісність проєктного мислення, що є необхідною умовою конкурентоспроможності фахівця у глобальному дизайн-просторі.

В контексті підготовки графічного дизайнера ці дисципліни формують: просторове та конструктивне мислення, розуміння пропорцій і масштабування, здатність аналізувати форму, навички візуальної точності й структурності, професійну культуру графічної подачі. В сучасних умовах креслення виступає універсальною професійною мовою, що забезпечує комунікацію між фахівцями різних галузей. Навички креслення та побудови перспективних зображень реалізуються в таких напрямках:

1) Формування айдентики та знакових систем, що забезпечує побудову логотипів на основі модульних сіток, пропорційних схем і геометричних конструкцій. Знання перспективи дозволяє створювати об'ємні або просторово трансформовані варіанти знаків для цифрових носіїв, анімації та 3D-візуалізації бренду.

2) Дизайн пакування, де важливе конструювання розгортки, визначення пропорцій і геометрії об'єкта, моделювання об'ємної форми упаковки. Перспективне зображення використовується для презентації продукту та створення реалістичних візуалізацій.

3) Рекламна графіка, де виникає необхідність створення ілюзії глибини, масштабу й просторової динаміки в площинній композиції, використання лінійної та кутової перспективи посилює емоційний вплив та візуальну виразність.

4) Інфографіка та візуалізація даних, де відбувається побудова аксонометричних схем, структурних моделей, просторових діаграм і пояснювальних зображень, що забезпечують точність і зрозумілість подачі інформації.

5) Розуміння принципів перспективи спрощує роботу в програмах тривимірного моделювання та рендерингу, дозволяє контролювати ракурс, масштаб, пропорції та композицію кадру, без чого не можна обійтись в 3D-графіці та цифровій візуалізації.

6) В проєктній презентації важлива професійна подача концепції через побудову перспективних сцен, макетів, віртуальних стендів або демонстраційних матеріалів для клієнтів і міжнародних партнерів.

Таким чином, креслення і перспектива виступають не лише академічною основою, а й практичним інструментом формування конкурентоспроможного графічного дизайнера, здатного працювати в умовах сучасного глобалізованого ринку. Як пишуть дослідники, «просторове мислення є ключовою когнітивною здатністю, що забезпечує розуміння, уявлення та трансформацію візуально-просторових об'єктів у процесі навчальної та професійної діяльності» [2].

Отже, креслення та перспективу доцільно розглядати не як ізольовані навчальні дисципліни, а як цілісну систему формування просторового й конструктивного мислення майбутнього графічного дизайнера. Навички з предмету залишаються фундаментальною складовою професійної компетентності графічного дизайнера навіть в умовах активної цифровізації. Інтеграція традиційних академічних методів із сучасними технологіями не лише зберігає їх актуальність, а й підсилює якість проєктного мислення, конкурентоспроможність фахівця та його здатність працювати в глобальному дизайн-середовищі.

## Список використаних джерел

1. Кандинський В. Про духовне в мистецтві / пер. з нім. Київ : Основи, 1996. 192 с.
2. Uttal D. H., Cohen C. A. та ін. *The Malleability of Spatial Skills: A Meta-Analysis of Training Studies*. 2022.

## МІКРОВЗАЄМОДІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТИ ЕМОЦІЙНОГО UX У КОНТЕКСТІ БІЗНЕС-ЕФЕКТИВНОСТІ

**Олександра НАЗАРОВА**  
*студентка групи МД-25*  
*кафедри інформаційних,*  
*мультимедійних технологій та дизайну*  
*Черкаського державного*  
*фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО**  
*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сфері мультимедійного дизайну, особливо в ігровій індустрії, досвід користувача є критичним фактором успіху продукту. На відміну від традиційних цифрових платформ на кшталт веб-сайтів чи мобільних додатків, ігри будуються навколо емоційного залучення, де кожна взаємодія впливає на мотивацію користувача продовжувати перебування у цих іграх [1; 3]. У цьому контексті мікровзаємодії є одним із ключових інструментів, який поєднує UX-дизайн із успіхом бізнесу [2].

Мікровзаємодії в іграх – це короткі звукові, візуальні або тактильні реакції системи на дії гравця [2]. Вони включають анімації натискання, звукові ефекти, зміни стану інтерфейсу, візуальні підсилення дій персонажа або середовища. Їх функція полягає не лише у передачі інформації, а й у створенні емоційного підкріплення, на яке користувач може не звернути увагу, проте воно вплине на його підсвідомість [1].

З точки зору бізнесу, мікровзаємодії безпосередньо впливають на показники залученості (engagement) та утримання користувачів (retention) [3]. У мобільних іграх, наприклад, кожна дія гравця супроводжується візуальним або звуковим акцентом: збір нагород, завершення рівня або отримання бонусу. Такі елементи створюють ефект миттєвої винагороди, що мотивує користувача продовжувати гру [4]. Окрім того, якщо гра націлена на залучення фінансів користувача, мікровзаємодії стають частішими, яскравішими та більш агресивними.

Мікровзаємодії часто використовуються у casual-іграх, де анімації підсилюють навіть найпростішу дію. Наприклад, при поєднанні елементів (match-3 механіки) гравець отримує серію візуальних і звукових ефектів, які підсилюють відчуття досягнення. Це підвищує тривалість сесії та ймовірність повторного входу в гру [4].

У free-to-play моделях мікровзаємодії також впливають на монетизацію. Візуально привабливе відкриття нагород (loot boxes, бонуси, досягнення) створює емоційний пік, що підсилює бажання здійснити покупку або продовжити взаємодію з продуктом [3; 4]. Таким чином, мікровзаємодії стають частиною механіки стимулювання внутрішньоігрових витрат.

Крім того, у складніших ігрових системах (наприклад, RPG або симуляторах) мікровзаємодії допомагають зменшити когнітивне навантаження. Візуальні підказки, плавні переходи між станами та реакції інтерфейсу дозволяють гравцеві швидше орієнтуватися в системах інвентарю, прокачування або навігації [9]. Це знижує ймовірність розчарування користувачів та їхнього виходу з гри.

Ще одним важливим аспектом є формування емоційного зв'язку з продуктом. У відеоіграх мікрвзаємодії часто стають частиною стилю – наприклад, унікальні анімації інтерфейсу або характерні звуки взаємодії. Це створює впізнаваність і підсилює бренд гри, що має вагомe значення для її позиціонування на ринку [1; 4].

Водночас надмірне або недоречне використання мікрвзаємодій може негативно впливати на досвід. Занадто інтенсивні ефекти або перевантаження інтерфейсу знижують концентрацію гравця та можуть викликати втому [2]. У бізнес-контексті це призводить до скорочення ігрових сесій і зниження показників утримання (retention).

Технічна реалізація також є критичною. Затримки у відгуку після кліку або низька продуктивність анімацій можуть порушити відчуття контролю, що є особливо важливим у динамічних іграх, та викликати у гравця напругу і роздратування [9]. Це безпосередньо впливає на задоволеність користувача та його готовність продовжувати взаємодію.

Таким чином, у мультимедійному дизайні мікрвзаємодії виконують не лише допоміжну, а і стратегічну роль. Вони формують емоційний досвід, впливають на поведінку користувача та забезпечують досягнення бізнес-цілей, зокрема підвищення залученості, утримання та монетизації [2; 3]. Рациональне використання мікрвзаємодій дозволяє ігровим продуктам залишатися конкурентоспроможними та привабливими для аудиторії.

#### Список використаних джерел:

1. Norman D. A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York: Basic Books, 2004. 257 p.
2. Saffer D. Microinteractions: Designing with Details. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013. 171 p.
3. Hassenzahl M. Experience Design: Technology for All the Right Reasons. San Rafael: Morgan & Claypool, 2010. 95 p.
4. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. 489 p.
5. Пустюльга С. І., Самчук С. П., Шаповалова А. А., Клак Ю. В. Аналіз тенденцій та трендів у дизайні інтерфейсів сучасних мобільних додатків. Art and Design. 2023. № 4. URL: <https://artdesign.knutd.edu.ua/wp-content/uploads/sites/33/2024/02/12-AD-4-2023.pdf>
6. Норман Д. А. Емоційний дизайн: чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас. Київ : ArtHuss, 2019. 304 с.
7. Шмиг Р. А., Боярчук В. М., Добрянський І. М., Барабаш В. М. Термінологічний словник-довідник з будівництва та архітектури / за заг. ред. Р. А. Шмига. Львів, 2010. 176 с.
8. Гуржій А. М., Лапінський В. В. Мультимедійні технології в освіті та науці. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. 280 с.
9. Кучеренко В. С. Особливості проектування інтерфейсів користувача в цифрових середовищах. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. 2021. № 2. С. 112–118.

## КОГНІТИВНЕ НАВАНТАЖЕННЯ В ІНТЕРФЕЙСАХ ІГОР ТА СПОСОБИ ЙОГО ОПТИМІЗАЦІЇ

**Владислава ПАЗИНИЧ**  
студентка групи МД-25

кафедри інформаційних,

мультимедійних технологій та дизайну

Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси

**Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО**

Черкаський державний бізнес-коледж, м. Черкаси

У сучасній індустрії відеоігор, з появою нових ігрових механік, зростанням числа функцій, систем та візуальних елементів інтерфейси стають дедалі складнішими, що часто перевищує можливості пам'яті людини. Основною проблемою виступає когнітивне перенавантаження, спричинене не завжди складністю гри, а часто невдалим дизайном інтерфейсу.

Когнітивне навантаження – це загальна кількість розумових зусиль, необхідних користувачу для розуміння, обробки та взаємодії з інтерфейсом. У UX-дизайні мета полягає не в усуненні когнітивного навантаження, а в його ефективному управлінні, для того щоб користувачі могли зосередитися на досягненні своїх цілей без втоми та плутанини. [1]

Робоча пам'ять людини діє як «панель управління» мозку. Вона одночасно може зберігати всього декілька значущих фрагментів, тому кожен відволікаючий фактор змагається за місце у цьому невеликому просторі. Перенавантажені користувачі стають повільнішими, менш точними, дратуються та можуть відразу відмовитись від використання продукту.

Спектр когнітивного навантаження в іграх:

- **Високе навантаження:** Гравцям важко обробити всю інформацію та вони перетомлені, тому можуть покинути гру (Рис. 1).



Рис. 1. Приклад високого навантаження в інтерфейсі гри (World of Warcraft (2004))

- **Оптимальне навантаження:** Гравці залучені та виконують задачі без перенавантаження.
- **Занадто низьке навантаження:** Гравцям нудно через відсутність достатнього навантаження та викликів [2].



## Типи когнітивного навантаження в іграх:

1. Intrinsic cognitive load (Внутрішнє навантаження) – це тип навантаження, який пов'язаний із самою складністю завдання та розумовими зусиллями, які необхідні для його розуміння та виконання. Це, наприклад, велика кількість правил або складна механіка гри. Його неможливо усунути повністю, так як це частина ігрового процесу.

2. Germane cognitive load (Корисне навантаження) – це розумова робота, яка сприяє навчанню та розумінню системи. Це навантаження проявляється в іграх, коли користувач вивчає механіку, освоює нові навички та формує стратегію.

3. Extraneous cognitive load (Стороннє навантаження) – це перевантаження, що виникає через непродуманий дизайн інтерфейсу або подання інформації. Наприклад, перевантаженість, хаотичне розміщення елементів, незрозумілі інструкції і таке інше. Саме цей тип навантаження дизайнер має максимально зменшувати.

Інтерфейс відеоігор поєднує в собі багато елементів, серед яких: HUD (Дисплей на рівні погляду), меню, інвентар, підказки тощо. Якщо всі ці елементи подані неправильно, користувачу потрібно витратити більше когнітивних ресурсів на розуміння інтерфейсу, ніж на процес гри. Серед частих помилок у дизайні інтерфейсу ігор можна виділити: переповнені макети без чіткої ієрархії, в яких всі елементи змагаються за увагу; складна навігація; відсутність зворотнього зв'язку (користувачі не розуміють чи їх дії були успішними); використання незрозумілих позначок без текстового пояснення.

Важливість оптимізації когнітивного навантаження в інтерфейсі ігор, особливо для інді-розробників, полягає в утриманні та залученості гравців, їх задоволеності від ігрового процесу, ринковій привабливості гри та доступності її для більшої кількості користувачів.

### Способи оптимізації когнітивного навантаження:

- Спрощення елементів інтерфейсу. Зменшити навантаження можна за допомогою видалення непотрібних елементів та представлення інформації в зрозумілій та організованій формі (Рис. 2).



Рис. 2. Приклад представлення потрібної інформації в організованій формі за допомогою голограм (Dead Space (2008))

- Пріоретизація інформації. Потрібно прибрати всю надлишкову інформацію, а все важливе виділити за допомогою кольору, підказок та розміру. Це допоможе побудувати ієрархію, спрямувати увагу користувачів та допомогти їм зосереджуватись на потрібних елементах.

- Надання чітких та зрозумілих інструкцій. Навчання користувача має відбуватись поступово, необхідна інформація має надаватись на кожному кроці. Складність має проявляться поступово, коли користувач стає більш залученим. Розширені параметри чи додаткова інформація



мають з'являтися лише за потреби.

- Мікровзаємодії. Для того щоб користувач розумів, що його дії були успішними та система реагує, краще додати стани завантаження, повідомлення підтвердження та ефекти наведення курсора.
- Фрагменти інформації. Краще розділити складні завдання чи інформацію на менші фрагменти. Інформація, яку подають невеликими порціями, ефективніше сприймається та засвоюється користувачами.
- Оптимізація продуктивності. Інтерфейс має швидко та плавно реагувати на дії користувача. Можна використовувати візуальний або звуковий зворотній зв'язок для підтвердження дій. Затримки або повільність збільшують когнітивне навантаження.
- Автоматизація рутинних завдань. Це дає користувачу можливість зосередитись на значущих рішеннях.

У підсумку, можна сказати, що впровадження цих стратегій допомагає користувачам краще взаємодіяти з інтерфейсом, зменшує непотрібне розумове навантаження, підвищує доступність для більшої кількості користувачів (наприклад, контроль когнітивного навантаження дуже важливий для користувачів з когнітивними вадами чи розладами) та покращує загальну взаємодію з користувачами.

### Список використаних джерел

1. Anamol R. Cognitive Load. Codecademy. 28.04.2025. URL: <https://www.codecademy.com/resources/docs/uiux/cognitive-load>.
2. Blood Moon Interactive. Cognitive Load in Game Design. Blood Moon Interactive. Game Design. URL: <https://www.bloodmooninteractive.com/articles/cognitive-load-in-game-design.html>.
3. Budi R. Working Memory and External Memory. NN/Group. Articles&Resourses. 29.04.2018. URL: <https://www.nngroup.com/articles/working-memory-external-memory/>.
4. Kharkiv National University of Radio Electronics. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології (PMW-2025): тези доповідей X Міжнародної науково-технічної конференції. 2025. URL: <https://pmw.nure.ua/>
5. Understanding Cognitive Load in UI/UX Design. Versions. Articles. URL: <https://versions.com/topics/cognitive-load/>.
6. Whinton K. Minimize Cognitive Load to Maximize Usability. NN/Group. Articles&Resourses. 22.12.2013. URL: <https://www.nngroup.com/articles/minimize-cognitive-load/>.

## ОСНОВНІ ХАРАКТЕРНІ РИСИ ВИШИВКИ ВОЛИНИ ТА ПОДІЛЛЯ

**Каріна ПЕЧКО**  
студентка групи МД-25  
кафедри інформаційних,  
мультимедійних технологій та дизайну  
Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси

**Науковий керівник: викладач Оксана СІРА**  
Черкаський державний фаховий бізнес-коледж м. Черкаси

Українська народна вишивка є важливою складовою традиційної культури, що відображає історичний розвиток, світоглядні уявлення та естетичні цінності народу. Вона формувалася протягом тривалого часу, зберігаючи тяглість традицій і водночас зазнаючи впливу соціально-історичних та культурних чинників. У різних регіонах України склалися

самобутні вишивальні школи, які відрізняються техніками виконання, орнаментальними мотивами та колористичними особливостями. Показовими у цьому контексті є традиції вишивки Волині та Поділля, які репрезентують два різні художні підходи до оздоблення тканини.

Вишивка Волині характеризується стриманістю, лаконічністю та чіткою структурною організацією орнаменту. Однією з її визначальних рис є обмежена кольорова палітра. Переважають червоний і чорний кольори, інколи з додаванням синього або сірого. Така колористична стриманість сприяє виразності орнаменту та підкреслює його графічний характер. Окреме місце посідає техніка «білим по білому», яка вирізняється витонченістю та свідчить про високий рівень виконавської майстерності.

Орнаментальна система волинської вишивки базується переважно на геометричних мотивах. Найбільш поширеними є ромби, хрести, квадрати, ламані лінії та зіркоподібні елементи. Ці мотиви формують симетричні композиції з чіткою ритмікою та впорядкованістю. Геометричні елементи мають символічне значення: ромб асоціюється з родючістю та землею, хрест – із захистом і гармонією, а безперервні лінії символізують вічність і безперервність життєвого циклу. Окрім геометричних мотивів, іноді зустрічаються стилізовані рослинні елементи, зокрема зображення хмелю, дубового листа та ягід, що символізують силу, життєву енергію та зв'язок із природою (рис. 1.).



Рис. 1. Геометричні, рослинні, зооморфні та антропоморфні елементи

Техніки виконання волинської вишивки вирізняються чіткістю та графічністю. Найбільш поширеними є «занизування», «хрестик», «низь», «стебнівка», а також техніка «на східці» та вирізування. Особливе значення має техніка «занизування», яка імітує ткацтво та дозволяє створювати щільні орнаменти з чіткою структурою. Композиційно вишивка розміщується на конструктивно важливих частинах одягу – рукавах, комірі, манжетах, подолі сорочки. Таке розташування зумовлене не лише естетичними міркуваннями, а й обереговою функцією вишивки.

Вишивка Поділля, на відміну від волинської, характеризується більшою декоративною насиченістю, складністю та різноманітністю художніх засобів. Її колористика є багатшою та контрастнішою. Поряд із традиційними чорним і червоним кольорами використовуються жовтий, зелений, синій та інші відтінки. У багатьох випадках домінує чорний колір, який створює глибокий контраст із білим полотном і надає орнаменту особливої виразності.

Орнаментальна структура подільської вишивки є складною та багатокомпонентною. Вона поєднує геометричні та рослинні мотиви, що формують насичені декоративні композиції. Геометричні елементи, зокрема ромби та інші

багатокутні фігури, часто виступають основою орнаменту, тоді як рослинні мотиви – стилізовані квіти, листя, гілки, виноградні лози – доповнюють його, надаючи м'якості та пластичності. Рослинна орнаментика символізує життя, відродження, добробут і гармонію з природою.

Техніки подільської вишивки відзначаються значною різноманітністю. Серед найхарактерніших – «низинка», «хрестик», «гладь», «мережка», «настилування», «солов'їні вічка», «зерновий вивід». Особливе місце посідає техніка «низинка», яка виконується з виворотного боку тканини та дозволяє створювати щільні, рельєфні орнаменти. Використання різних технік сприяє досягненню об'ємності, фактурності та декоративної насиченості. Часто застосовуються вовняні нитки, що підсилює рельєфність і виразність вишивки.

Характерною рисою подільської вишивки є значна площа орнаментального заповнення. Візерунки можуть покривати майже всю поверхню рукавів або інших частин одягу, створюючи ефект суцільного декоративного поля. Це відрізняє подільські вироби від волинських, де орнамент зазвичай має більш локалізований характер. Водночас у подільській традиції також зустрічається техніка «білим по білому», яка свідчить про витонченість і високий рівень художнього виконання.

Спільною рисою вишивки Волині та Поділля є її символічний характер. Орнаменти мають не лише декоративне, а й смислове навантаження, виконуючи оберегову та обрядову функції. Вишиті вироби, зокрема сорочки, використовувалися як у повсякденному житті, так і в обрядовій практиці, виступаючи важливими елементами культурної традиції.

Порівняльний аналіз дозволяє зробити висновок, що волинська вишивка вирізняється стриманістю, чіткою геометрією та обмеженою кольоровою гамою, тоді як подільська характеризується декоративною насиченістю, багатством кольорів і поєднанням різноманітних орнаментальних мотивів. Волинські орнаменти мають більш графічний і структурований характер, тоді як подільські – більш динамічний і складний (рис. 2).



Рис. 2. Волинські орнаменти

Отже, вишивка Волині та Поділля є важливими складовими української культурної спадщини, які відображають регіональне різноманіття та багатство народного мистецтва. Вони демонструють високий рівень художньої майстерності та зберігають глибокий символічний зміст, що забезпечує їхню актуальність і значущість у сучасному культурному просторі.

## Список використаних джерел:

1. Кара-Васильєва Т. В. *Українська народна вишивка*. – Київ: Либідь, 2005.
2. Косміна О. Ю. *Традиційне вбрання українців*. – Київ: Балтія-Друк, 2011.
3. Стельмашук Г. Г. *Український народний одяг*. – Львів: Світ, 2000.
4. Матейко К. І. *Український народний одяг*. – Київ: Наукова думка, 1977.
5. Білан М. С., Стельмашук Г. Г. *Український стрій*. – Львів: Фенікс, 2000.
6. Никорак О. І. *Українська народна тканина і вишивка*. – Львів: Інститут народознавства НАН України, 2004.
7. Воропай О. *Звичаї нашого народу*. – Київ: Оберіг, 1993.
8. Українське народне мистецтво: Вишивка / за ред. Р. Захарчук-Чугай. – Київ: Мистецтво, 1988.
9. Артюх Л. Ф. *Українська народна вишивка: традиції і сучасність*. – Київ: Наукова думка, 2010.
10. Офіційний сайт Національний музей народної архітектури та побуту України – розділ «Народний одяг та вишивка».

## СТИЛІЗАЦІЯ ТА ДЕКОРАТИВНІСТЬ ЯК ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ У ЖИВОПИСІ

*Аліна ПОЛИГАЧ*

*студентка групи ГД-24*

*кафедри інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Науковий керівник: старший викладач Оксана СІРА*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасному мистецтві декоративний живопис відіграє важливу роль у формуванні художньо-образної системи твору. Одними з ключових засобів художньої виразності є стилізація та декоративність, які забезпечують узагальнення форми, акцентування естетичних характеристик та створення цілісного візуального образу.

Стилізація розглядається як процес свідомого перетворення реальних форм відповідно до художнього задуму митця. Вона передбачає відбір характерних рис об'єкта та їх узагальнення, що сприяє створенню виразного та впізнаваного образу [1, с. 28]. У декоративному живописі стилізація часто поєднується з умовністю зображення, спрощенням деталей та підкресленням ритмічної організації композиції.

Варто зазначити, що стилізація може здійснюватися на різних рівнях художнього узагальнення — від незначного спрощення форми до її повної трансформації у декоративний знак або символ. Такий підхід дозволяє митцю не лише відтворювати дійсність, а й інтерпретувати її відповідно до власного світогляду та естетичних пріоритетів. У цьому контексті стилізація виступає не лише технічним прийомом, а й важливим засобом художнього мислення.

Декоративність, у свою чергу, виступає як принцип організації художнього простору, що ґрунтується на гармонії кольору, ритму, орнаментальності та площинності зображення. Вона спрямована не на ілюзорне відтворення реальності, а на створення естетично завершеного образу, що впливає на емоційне сприйняття глядача [2, с. 18].

Однією з характерних ознак декоративного живопису є активне використання кольору як самостійного засобу виразності. Колір у такому випадку виконує не лише описову

функцію, а й формує настрій твору, підсилює його емоційне звучання та створює цілісну композиційну єдність. Контрастні або гармонійні кольорові поєднання сприяють підкресленню ритміки та динаміки зображення (Рис.1)



Рисунок 1. Тарілка декоративна «Серпень» (Наталія Статива-Жарко)

Важливим аспектом є взаємодія стилізації та декоративності у процесі формування композиції. Завдяки стилізації художник може трансформувати природні форми, надаючи їм узагальненого характеру, тоді як декоративність забезпечує цілісність та гармонійність візуального рішення. Таке поєднання дозволяє створювати твори, що вирізняються виразністю, ритмічністю та емоційною насиченістю [3, с. 242].

Крім того, декоративний живопис тісно пов'язаний із традиціями народного мистецтва, де стилізація та орнаментальність відіграють провідну роль. Звернення до таких традицій сприяє збереженню культурної спадщини та її переосмисленню у сучасному художньому контексті. Це особливо актуально в умовах розвитку сучасного дизайну та візуальної культури, де декоративні елементи активно інтегруються у нові форми художнього вираження.

Отже, стилізація та декоративність є важливими засобами художньої виразності у живописі. Вони сприяють формуванню індивідуальної художньої мови митця, забезпечують цілісність композиції та підсилюють емоційний вплив твору на глядача. Їх використання є актуальним як у традиційному, так і в сучасному мистецтві.

#### Список використаних джерел

1. Бойко В. М. Основи декоративного живопису. Київ: Видавництво, 2018. 120 с.
2. Іванова О. П. Теорія мистецтва. Львів: Світ, 2016. 200 с.
3. Петров С. А. Композиція в образотворчому мистецтві. Харків: Основа, 2015. 256 с.

## ЖИТТЯ І ТВОРЧІСТЬ ГЕОРГІЯ НАРБУТА В УКРАЇНСЬКІЙ КНИЖКОВІЙ ГРАФІЦІ

**Єлизавета РОМАНЕНКО**

*студентка групи ГД-24*

*кафедри інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: старший викладач Оксана СІРА**

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Георгій Нарбут (1886–1920) — видатний український художник, який став одним із засновників національної школи книжкової графіки. Він поєднував народні традиції з європейським мистецтвом, створюючи декоративні, ритмічні та психологічно виразні композиції. Найбільшого визнання митцю принесла книжкова графіка, де він досяг високого рівня майстерності у поєднанні тексту та образу. Окрім ілюстрацій, Нарбут працював у графіці, екслібрисах, геральдиці, створював дизайн абетки та державних символів, заклавши міцну основу української національної графічної школи. «Найбільше мене зацікавила книжкова графіка – особливий вид мистецтва, який поєднує ілюстрації, декоративні елементи та шрифтове оформлення книги, створюючи цілісний художній образ тексту. Мені цікаво, як за допомогою графіки можна передати атмосферу твору, підкреслити його зміст (Рис.1).

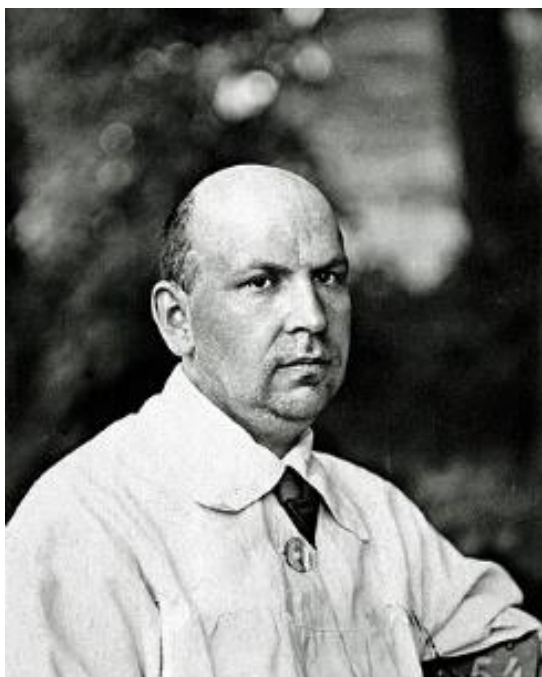


Рисунок 1. Портрет Георгія Нарбута

Творчість Георгія Нарбута відзначається поєднанням декоративності, чіткої композиції та органічної інтеграції тексту й зображення. У його роботах графічні елементи спрощені до лаконічних форм, ритмічні лінії доповнюються орнаментальними мотивами, а кольорова палітра зазвичай стримана, що надає композиціям елегантності та гармонії.

Серед найбільш відомих робіт Нарбута – ілюстрації до казок Ганса Крістіана Андерсена. У серії до казки «Соловей» художник застосовує контрастні силуети на світлому

фоні, поєднуючи їх із декоративними деталями та східними мотивами (Рис.2). Він майстерно передає рух і характер персонажів мінімальною кількістю штрихів, а у «Старому ліхтарі» художник поєднав гумор та ностальгію з точними графічними спостереженнями.

Також виділяються його «ілюстрації до байок Івана Крилова», де Нарбут поєднує сатиричні образи з чіткою композицією сторінки та декоративними рамками. Це дозволяє глядачу швидко сприймати мораль та гумор творів, одночасно насолоджуючись естетичною довершеністю.

Не менш відомі екслібриси митця, наприклад, роботи для Петра Дорошенка (1913) та Оскара Ганзена (1919), де поєднуються символічні деталі, декоративні картуші та елементи модерну й античності. Важливе місце займає серія державних символів Української держави (1918) – герби, печатки, документи та банкноти, у яких Нарбут поєднав національну символіку з сучасним декоративним стилем [2, с. 30].

Особливий інтерес становить його проєкт «Українська абетка» (1917–1919), де художник створив шрифтове оформлення з національними орнаментами та геральдичними мотивами, що стало прикладом високохудожнього українського графічного дизайну (Рис.3) [3, с.25].

Отже, Нарбут поєднував декоративність, історичні мотиви та інноваційні художні прийоми свого часу. Його роботи не лише ілюструють текст, а й створюють цілісний художній образ книги, де кожен елемент – від силуету персонажа до орнаментальної рамки – має значення. Творчість Георгія Нарбута заклала міцну основу для української національної школи книжкової графіки та вплинула на розвиток українського дизайну й ілюстрації у наступні десятиліття.



Рисунок 2. Ілюстрація Георгія Нарбута до казки Г. К. Андерсена «Соловей»



Рисунок 3. «Українська абетка Георгія Нарбути»

Стиль Георгія Нарбути в книжковій графіці поєднує декоративність та ритмічність арт-нуво з українськими народними мотивами. Він використовував плавні лінії, стилізовані орнаменти, флористичні та геральдичні елементи, що характерні для модерну, і одночасно вплітав символіку козацької культури, стародруків і рукописних книг. Завдяки цьому Нарбут створив унікальний національний модерн, де сучасна європейська естетика поєднувалася з історичними українськими традиціями. Ілюстрації Георгія Нарбути до казки «Старий вуличний ліхтар» поєднують гумор і ностальгічну атмосферу (Рис.4). Він часто застосовував силуетну техніку: чіткі контури персонажів та предметів контрастують зі світлим фоном, створюючи гармонійну композицію. На одній зі сцен зображено старого ліхтарника, який іде вулицею з ліхтарем, а поруч – архітектура старовинного міста: будинки, арки, вуличні деталі. Фігури спрощені, проте композиційний ритм і декоративні елементи, такі як ковани прикраси на вікнах чи вигнуті ліхтарні стовпи, передають затишок і легкий гумор.

Особливо ефектно показано гру світла і тіні: чорні силуети на світлому тлі створюють глибину, а декоративні деталі підкреслюють казкову атмосферу. Нарбут не лише ілюструє сюжет, а й передає емоційність і характери героїв без зайвої деталізації. Це демонструє його майстерність у створенні цілісного художнього образу, де композиція, форма, орнамент і колір працюють разом, формуючи неповторний стиль, характерний для української книжкової графіки початку ХХ століття [4, с. 128].

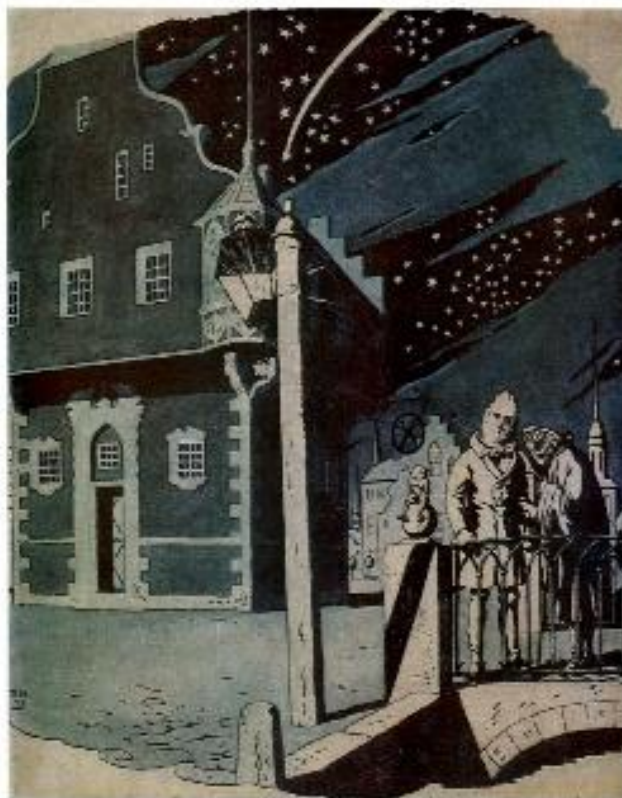


Рисунок 4. «Старий вуличний ліхтар»

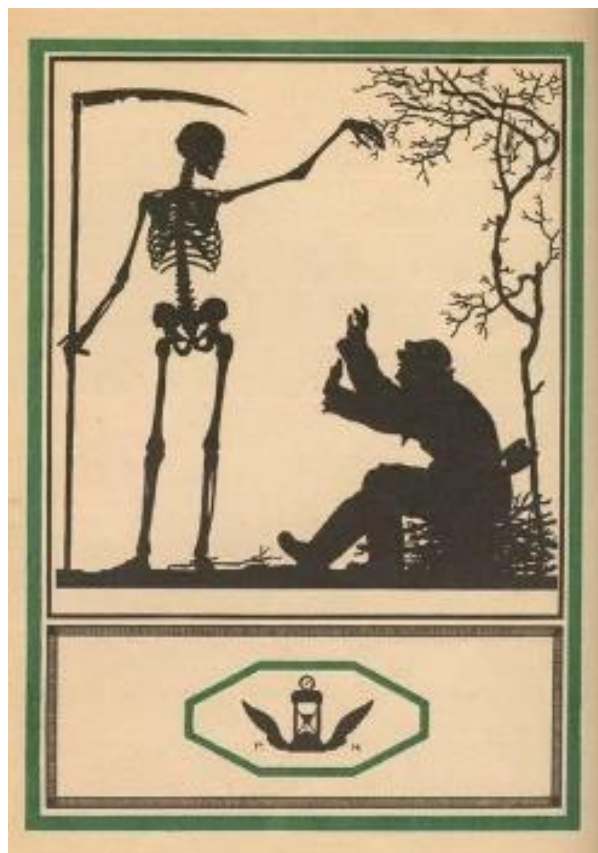


Рисунок 5. «Ілюстрації до байок Івана Крилова»

Творчість Георгій Нарбут суттєво вплинула на розвиток української книжкової графіки. Він поєднав народні традиції, старовинну гравюру та сучасні європейські тенденції,



створивши унікальний національний стиль оформлення книги. Його роботи відзначаються чіткою композицією, декоративністю та гармонійним поєднанням тексту й зображення.

Таким чином, Нарбут заклав міцну основу української національної школи книжкової графіки, а його роботи залишаються прикладом високого художнього рівня та оригінальної авторської стилістики, яка поєднує традиції і новаторство, декоративність і функціональність, національний характер і сучасний погляд. Нарбут залишив помітний слід у мистецтві, вплинувши на подальший розвиток української графіки.

### Список використаних джерел

1. Українська абетка та казки в ілюстраціях Георгія Нарбута. Харків : Фоліо, 2019. 104 с.
2. Георгій Нарбут : альбом / авт.-упоряд. П. О. Білецький. Київ : Мистецтво, 1983. 118 с.
3. Нагорна О. Георгій Нарбут / Олена Нагорна ; худож.-оформ. О. А. Гугалова-Мешкова. Харків : Фоліо, 2021. 121 с.
4. А. Білоусова, Б. Завітій ; дизайн С. Биченко. Київ : Родовід, 2020. 408 с.

## ХАРАКТЕРИСТИКА ТА МЕТОДИ СТИЛІЗАЦІЇ ЕЛЕМЕНТІВ ОРНАМЕНТУ В ГРАФІЧНОМУ ТА МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

*Оксана СІРА*

*викладач вищої категорії,*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Візерунок – композиція створена з декоративних мотивів. Орнамент – візерунок, який складається з впорядкованих ритмічно елементів, що призначені прикрашати різні предмети та поверхні (книги, посуд, книги, текстильні вироби та інше).

Орнамент прикрашає та організовує поверхню, оперує конкретними формами, або стилізує реальні мотиви.

Особливості орнаменту:

- площинність,
- декоративна стилізація,
- зв'язок з поверхнею.

Композиційні орнаменти поділяються на:

- сітчасті,
- стрічкові,
- композиційно-замкнені.

В свою чергу за мотивами, що використовуються в орнаментах, їх поділяють на:

- Геометричні – ті, що складаються з простих форм, (хвилі, квадрати, хрести, меандри, спіралі, кола, меандри, безконечник)
- Зооморфні та рослинні (стилізація тварин та рослин)
- Комбінація геометричних форм з тваринними та рослинними.
- Стилзовані написи на архітектурних спорудах.

Орнаменти також поділяються на рельєфні та площинні. Орнаменти виконуються засобами живопису, малюнку, скульптури, залежно від матеріалу – на дереві, на тканині, на папері, на камені тощо.

В орнаментальній композиції колір відіграє важливу роль.

Суттєва ознака багатьох різновидів орнаментів – рівномірне чергування деяких елементів та чітко виражений ритм. Одна й та сама група елементів може повторюватись багато разів. Цю групу часто називають рапортом або мотивом, а частину поверхні, на якій розміщується рапорт, полем або фоном орнаменту.



Стилізація – це процес якісного відбору найбільш характерних ознак, свідомої відмови від усього другорядного.

Принципи стилізації:

- узагальнення форми в її межах;
- узагальнення форми зі зміною обрису;
- спрощення конструкції форми;
- зміна форми на більш декоративний;
- перетворення об'ємної форми на площину.

Перший метод стилізації полягає в певній імітації художнього стилю, що характерний для будь якого автора, течії, традиції, жанру. Стилізація – це прийом, що пов'язаний з творчим переосмисленням заданого об'єкту або орнаменту. Це процес створення образу даного об'єкту або групи об'єктів, що створюють зображення за допомогою узагальнення, відкидання дрібних деталей, зміни форми, де залишаються характерні риси, пропорції та співвідношення.

Прийоми спрощення, кольорового рішення та узагальнення беруться з певного зображення, або в даному випадку – народного орнаменту.

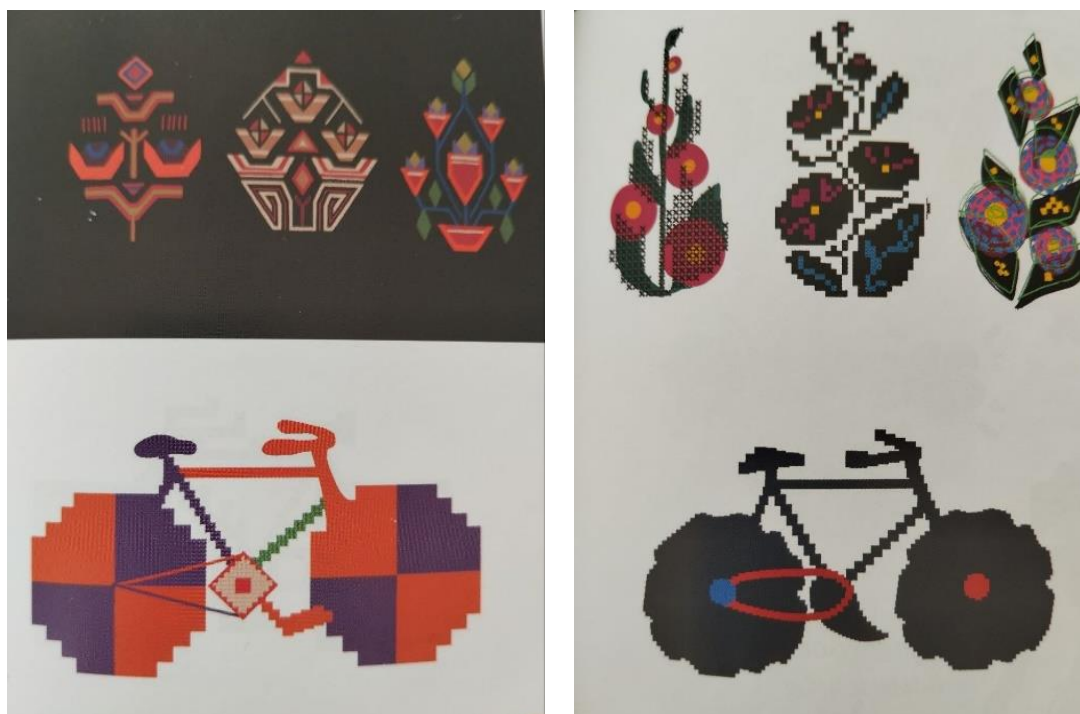


Рис. 1, 2. Види стилізації орнаменту

Другий метод стилізації ґрунтується не тільки на принципах спрощення, але й на інших ознаках, зокрема інтерпретації декоративних технік.

Цей метод полягає у візуальному відтворенні орнаментів ткацтва, вишивки, різьблення або розписів. Ці два методи можна об'єднати і сформулювати в один саме в контексті сучасного графічного дизайну: стилізація, в основі якої лежить інтерпретація декоративних технік народного мистецтва.

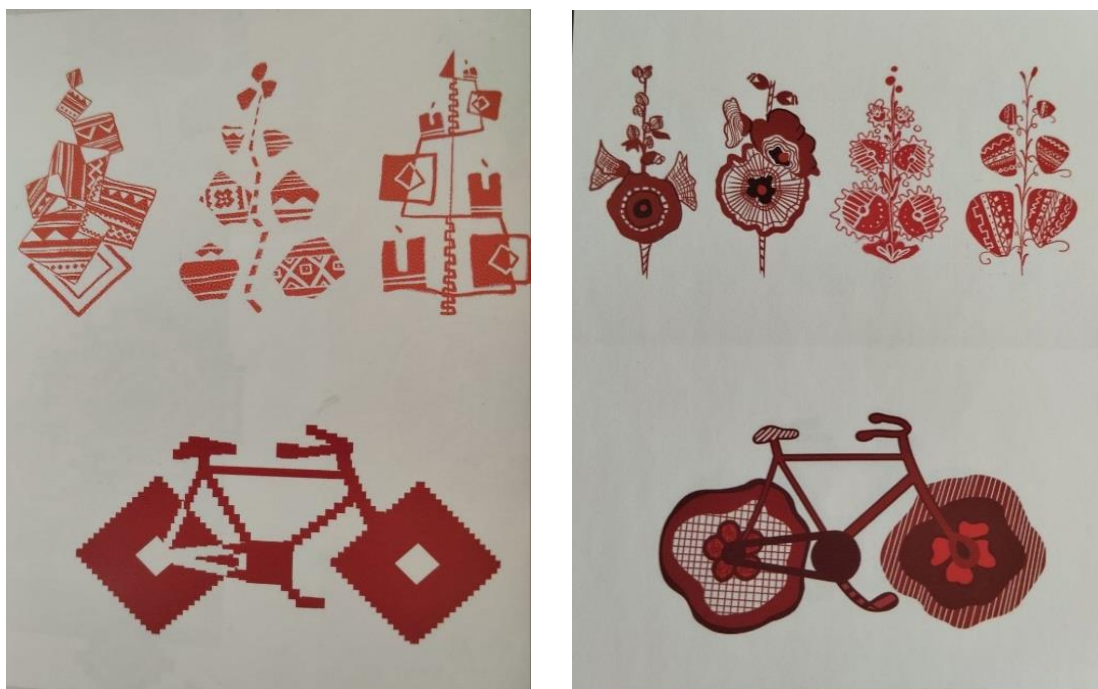


Рис. 3, 4. Види інтерпретації орнаменту

Отже, стилізація широко використовується в орнаменті вишивки, ткацтва, розписі посуду, текстилі, графіці, графічному та мультимедійному дизайні.

#### Список використаних джерел:

1. Михайло Яремків Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. 112 с.
2. Удріс-Бородавко Н. Графічний дизайн з українським обличчям. Київ: ArtHuss, 2023. 204 с.

## ГЕНЕРАТИВНИЙ ДИЗАЙН У БРЕНД-АЙДЕНТИЦІ

*Аліна ТРАНУХА*  
*студентка групи МД-25*  
*кафедри інформаційних,*  
*мультимедійних технологій та дизайну*  
*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Науковий керівник: викладач Іван МАНЗЕНКО*  
*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Класичні методи в брендингу поступово втрачають ефективність у контексті, що характеризується глобальною діджиталізацією та інформаційним бомбардуванням. Статичні логотипи та уніфіковані, статичні брендбуки замінюються гнучкими та адаптивними візуальними системами, які можуть адаптуватися до контексту та цільової аудиторії. Генеративний дизайн, інноваційний метод дизайну, є одним з найпотужніших інструментів, які ми маємо для створення таких «живих» ідентичностей сьогодні. Сучасний дизайнер може створювати такі речі, як форми, графічні візерунки або складні композиції, не вручну, а за допомогою алгоритмів, математичних правил або систем штучного інтелекту. Це дозволяє створювати майже необмежену кількість унікального, але візуально схожого контенту,



відкриваючи абсолютно нові виміри візуальної комунікації бренду. Завданням для сучасних дослідників є зрозуміти вплив цього методу на ідентичність бренду, виявити основні бізнес-переваги цих рішень та пояснити труднощі, пов'язані із застосуванням алгоритмічних підходів до творчого процесу.

Генеративний дизайн фундаментально змінює те, як бренди думають про себе. Він пропонує альтернативні шляхи розробки дизайн проекту. Де традиційний метод дизайну, спрямований на пошук однієї ідеальної форми, як фіксованого логотипу, генеративний дизайн дозволяє створювати варіативнішу систему правил для дизайнерів, так звану «ДНК бренду». Під час цього процесу дизайнер не просто ескізує кінцевий стан своїми руками — він використовує інструмент або програму, яка створює кінцеве зображення на основі вхідних параметрів. Тригери для перемикання графіки, такі як звук, час доби, геолокація, поведінка користувача на сайті і навіть поточна погода, можуть бути активовані. Ця основна зміна парадигми надає багато безцінних переваг для сучасної корпоративної ідентичності, не в останню чергу з яких є безмежна варіативність при повній впізнаваності. Алгоритми здатні генерувати тисячі унікальних графічних візерунків, макетів візиток, рекламних банерів або варіантів упаковки продуктів за досить короткі проміжки часу. Кожна створена частина буде відрізнятися одна від одної, але аудиторія безумовно побачить це як частину одного бренду. Блискучим прикладом цього є динамічна ідентичність “MIT Media Lab”, приклад, який показує, як базовий алгоритм створює десятки тисяч унікальних дизайнів. Також хорошим прикладом є динамічний брендинг телекомунікаційної компанії “Oi”, логотип якої часто змінюється динамічно з частотою та тембром голосу.

Ще однією ключовою перевагою, яку слід врахувати, є потенціал для гіперперсоналізації клієнтського досвіду. Генеративний дизайн дозволяє бізнесу спілкуватися з споживачами на глибоко індивідуальному рівні. Можна створити унікальний вигляд для цифрового інтерфейсу або навіть фізичного дизайну упаковки для кожного цільового клієнта залежно від уподобань цього клієнта, історії покупок або специфічної історії взаємодії минулих клієнтів з компанією. Це не тільки приверне увагу та успішно продаватиме в умовах високого попиту, але й значно збільшить рівень емоційної прив'язаності до продукту. Також слід обговорити оптимізацію ресурсів та автоматизацію у великому масштабі. І з додаванням нейронних мереж наступного покоління та алгоритмічних програмних середовищ, монотонне завдання створення десятків адаптивних форматів моделей для інших рекламних медіа зменшується, і творча робота може зосередитися на стратегічній роботі та творчих експериментах. Тим не менш, застосування генеративних інструментів у сфері ідентичності бренду не обходиться без значних викликів для дизайнерів та маркетологів. Проблема, перш за все полягає в тому, що використання генеративних інструментів створює ризик зламати емоційне серце і втратити «людський дотик». Машинне генерування, вся його велика математична краса, здається занадто холодним і позбавленим підґрунтя метафоричного контексту, в якому зазвичай інтегрується людський автор.

Ще однією проблемою є відсутність контролю над самою візуальною системою. У генеративному дизайні все ще є певна випадковість і деяка ступінь непередбачуваності. Це вимагає, щоб арт-директори та бренд-менеджери мали суворі, чіткі лінії та регламенти для генерації, щоб комп'ютерно згенероване зображення не суперечило основним цінностям та етичній позиції бренду на ринку. Існує особлива чуттєвість у сучасному цифровому світі, коли йдеться про питання авторських прав. Ця тема особливо серйозна сьогодні, в світ де генерація на основі штучного інтелекту використовується для навчання на відкритих наборах даних, часто, без явного дозволу автора. Зважаючи на ці фактори важливо розуміти, що роль графічного дизайнера не зникає, а переходить на концептуальний рівень. Дизайнер еволюціонує у куратора, архітектора системи, повноцінного співавтора штучного інтелекту. Тепер потрібно не тільки глибоко знати правила композиції та мати естетичний смак, але й мати базові навички алгоритмічного мислення, вміння працювати зі структурованими даними та вміння писати точні команди для машини.

У підсумку всього вищесказаного можна впевнено сказати, що генеративний дизайн є не лише короткостроковою візуальною тенденцією, а логічним, об'єктивним та неминучим етапом у розвитку глобальної ідентичності бренду в часи зростаючої глобалізації та прискореного розвитку технологій штучного інтелекту.

Цей новий метод дозволяє мати більш гнучкі, динамічні та високо персоналізовані візуальні системи, ніж будь-коли раніше. Він заохочує відповідати сучасному, постійно змінюваному світу. Тим не менш, повне та ефективне застосування генеративних технологій на практиці є можливим лише за умови компетентної інтеграції потужних обчислювальних можливостей комп'ютерних алгоритмів з глибоким емоційним, стратегічним мисленням від людського творця. Майбутнє успішного брендингу буде знайдено у взаємодії з сучасними технологіями, саме тому, що це те місце, де нові генеративні можливості та глибока людська емпатія зливаються в цьому надзвичайно тонкому перехресті.

### Список використаних джерел

1. Van Nes, I. (2012). *Dynamic Identities: How to Create a Living Brand*. BIS Publishers.
2. Bohnacker, H., Gross, B., Laub, J., & Lazzaroni, C. (2012). *Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing*. Princeton Architectural Press.
3. McCormack, J., Bown, O., Dorin, A., McCabe, J., Monro, G., & Whitelaw, M. (2014). Ten questions concerning generative computer art. *Leonardo*, 47(2), 135-141.
4. Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.
5. Pelta, R. (2023). The Impact of Artificial Intelligence on Brand Identity and Graphic Design. *Journal of Design Thinking*, 4(1), 45-58.

## СОЦІАЛЬНИЙ ПЛАКАТ: ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ

*Леся ТАРАХТІЙ,*

*викладач кафедри Графічного дизайну, моди та стилю*

*Вероніка КУЛИК,*

*студентка кафедри ГДМС*

*Черкаський державний технологічний університет, м. Черкаси*

Сучасна людина змушена обробляти великі обсяги даних, що часто призводить до ризику «потонути» в інформаційному морі або стати жертвою маніпуляцій. Саме тому медіаграмотність, як здатність критично аналізувати та створювати медіатексти, стає важливою компетенцією для збереження особистості [1]. Соціальний плакат у цій системі виступає не лише як джерело інформації, а й як засіб навчання, що допомагає розпізнавати фейки чи дбати про кібербезпеку.

Ефективність плаката як інструменту медіаграмотності ґрунтується на психологічних особливостях сприйняття. Люди схильні більше довіряти тому, що викликає у них співпереживання або подив. Використовуючи контрастні кольори, незвичні ракурси чи символи, дизайнер створює емоційний «якір». Це допомагає людині не просто отримати інформацію, а відчути її. У контексті медіаграмотності це працює як тренажер для мозку: коли ми бачимо візуальну метафору, мимоволі починаємо її розшифровувати, і цей процес аналізу є першим кроком до критичного мислення [5, с. 39]. Тематичне розмаїття соціальних плакатів можна розділити на групи, кожна з яких використовує специфічні графічні засоби для впливу на свідомість. Плакати, що попереджають про небезпеки (залежності, катастрофи, тероризм), часто використовують темну кольорову гаму, контрастні комбінації та елементи залякування для виклику шокового стану. Натомість плакати, що стверджують моральні норми та цінності (мир, сім'я, екологія), зазвичай базуються на світлих, яскравих



кольорах та статичній композиції, створюючи атмосферу надії та оптимізму. Третя група – заклики до активності – використовує динамічні композиції та мотивуючі гасла для стимулювання громадянської позиції. Такий поділ дозволяє дизайнерам ефективно застосовувати методи психологічного впливу, такі як навіювання, переконання, ідентифікація та стереотипізація [5, с. 36].

Засоби графічного дизайну, такі як метафора чи гіпербола, наочно показують глядачеві, що будь-яке повідомлення в медіа є сконструйованим продуктом. Наприклад, плакат, де телевизор чи смартфон зображені як гачок для риболовлі, миттєво пояснює суть клікбейту без зайвих пояснень. Таке використання «плакатів-афоризмів», де глибока узагальнена думка виражена в лаконічній та влучній формі, змушує глядача замислитися та самостійно дійти висновків [4, с. 146]. «Плакати-афоризми» демонструють, як через вибір шрифту, обрізку фотографії чи маніпуляцію кольором можна змінити зміст новини, допомагаючи бачити реальну суть інформаційних повідомлень. Це прямо корелює з цілями медіаосвіти, яка прагне розвинути в людини критичне бачення та здатність інтерпретувати приховані цінності медіаповідомлень [1].

Одним із головних принципів медіаграмотності є розуміння того, що будь-який медіапродукт є сконструйованою реальністю, а не її прямим віддзеркаленням. Графічний дизайн соціального плаката наочно демонструє цей процес через використання метафор, символів та специфічних композиційних рішень. Метафора як інтелектуальна якість плаката дозволяє передавати складні ідеї через відчужені об'єкти, надаючи роботам глибини та символічного значення. Символи в дизайні плаката еволюціонували до максимального спрощення та уніфікації, що дозволяє їм миттєво зчитуватися аудиторією на підсвідомому рівні [4, с. 146-148].

Соціальний плакат допомагає глядачеві зрозуміти, що медіа не лише надають інформацію, а й транслюють певну ідеологію та рекламують певні способи життя. За допомогою поєднання тексту (слогану) та візуального образу створюється новий сенс, який може виступати як прямий заклик до дії або як інструмент формування громадської думки. У контексті України, де ЗМІ часто є заангажованими та виконують роль інструментів пропаганди, здатність плаката доносити правдиву інформацію та контролювати політичні процеси стає життєво необхідною для формування свідомої особистості громадян [3, с. 269]. Застосування соціальних плакатів з використанням афоризмів та спрощення форм можна побачити в численних кампаніях з інформаційної гігієни. В Україні це стає життєво необхідним, адже плакати, що викривають ворожу пропаганду чи пояснюють різницю між фактом і судженням, допомагають суспільству тримати стрій в інформаційній війні. Коли складні політичні процеси пояснюються через прості графічні знаки, це робить громадян більш стійкими до маніпуляцій та допомагає зберігати здоровий глузд [2].

Яскравим прикладом поєднання лаконічної графіки та змістовного меседжу є серія робіт студентки кафедри Графічного дизайну, моди та стилю Чупрун Діани, виконані під керівництвом викладача Вікторії Кудревич, присвячена екологічним наслідкам війни. На одному з таких плакатів зображено стилізовану голову перегузні на тлі вибуху. Текст на плакаті «Через російське вторгнення страждають червонокнижні тварини» виконує роль сучасного афоризму-застереження. На іншому плакаті із серії зображено стилізований силует дельфіна, що опинився у зоні впливу підводного човна агресора з таким же влучним і чітким афоризмом-застереженням. Медіаграмотність – це також здатність розпізнавати приховані загрози тощо.

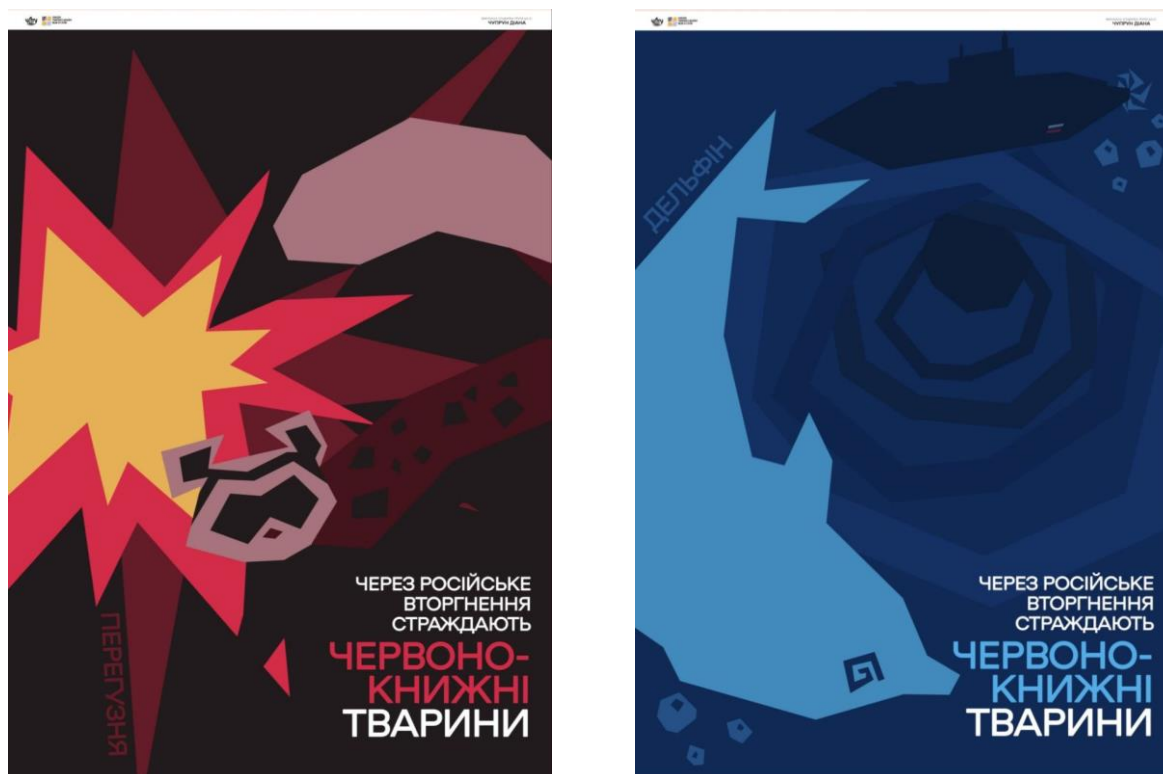


Рис. 1. Робота Діани Чупрун, студентки кафедри Графічного дизайну, моди та стилю, група Дз-21. Серія соціальних плакатів. 2024 р. Керівник Вікторія Кудревич, викладач кафедри ГДМС

Процес цифровізації вносить суттєві корективи у форму та зміст плакатного мистецтва. Сучасний електронний плакат стає динамічним інструментом, що поєднує графіку, анімацію та інтерактивні функції, адаптуючись до потреб соціальних мереж та Інтернет-технологій. Це особливо актуально для молодіжного покоління, якому притаманне кліпове мислення [2]. Медіаосвіта через дизайн плакатів допомагає молодим людям усвідомити відповідальність за свій цифровий слід та репутацію в мережі. Використання гумору та мемів в соціальному плакаті дозволяє знизити пафос та створити позитивний емоційний фон, що є ефективним методом комунікації з молодіжною аудиторією, за умови дотримання етичних меж [4, с. 149].

Отже, соціальний плакат, створений засобами сучасного графічного дизайну, є незамінним елементом візуальної культури та дієвим інструментом медіаграмотності. Він поєднує раціональні стратегії (логічні аргументи, факти) з емоційними (метафори, символи, колористика), що дозволяє не лише інформувати суспільство, а й спонукати його до усвідомлених змін. В умовах глобальних викликів та інформаційних воєн плакат виконує функцію «четвертої влади», контролюючи політиків та надаючи суспільству орієнтири для збереження національної ідентичності та соціальної згуртованості. Творче відчуття автора, його художня майстерність та відповідальний підхід до використання образних засобів визначають успіх плаката як засобу формування критично мислячої та медіаграмотної особистості.

### Список використаних джерел

1. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник для студентів педагогічних коледжів / Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; За науковою редакцією В. В. Різуна. — Київ: Центр Вільної Преси, 2014. — С. 8-13;

2. Базелюк О. В. Теоретичні аспекти використання цифрових інструментів у професійній діяльності викладачів закладів вищої освіти // Професійна інноватика : наук. журн. 2023. Вип. 11. С. 1-3.
  3. Уварова Т. І., Степанова Г. І. Медіаграмотність як пріоритетна компетенція в сучасній освіті // Наукові записки Міжнародного гуманітарного університету : зб. наук. пр. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2019. Вип. 32. С. 268-270.
  4. Грищенко В. Художні засоби виразності в плакатному дизайні як ефективні інструменти комунікації з реципієнтом // Актуальні питання гуманітарних наук : міжвуз. зб. наук. пр. молодих учених Дрогобицького держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. 2024. Вип. 82. Ч. 1. С. 145-150.
- Сосницький Ю. Семіотичний аналіз візуальних образів сучасного соціального українського плаката // Ukrainian Cultural Studies : наук. журн. 2024. № 2 (15). С. 36-39.

## ХУДОЖНІ ТА ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ 3D МОДЕЛЮВАННЯ У СУЧАСНОМУ СВІТІ

**Олександр ТИМОШЕНКО**

*Студент групи 2ГД-24*

*кафедри інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

**Науковий керівник: викладач Манзенко І.В.**

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасному світі 3D-технології займають одне з провідних місць у розвитку цифрового середовища, науки та виробництва. Під 3D-технологіями зазвичай розуміють процес створення тривимірних об'єктів за допомогою спеціалізованих програм для моделювання, що дозволяють не лише відтворювати існуючі об'єкти, але й створювати нові, раніше не реалізовані форми [1, с. 15]. Важливою особливістю таких технологій є можливість одночасно працювати як з віртуальними моделями, так і з їх фізичними аналогами завдяки 3D-друку [3, с. 45-46].

Актуальність теми зумовлена тим, що у сучасних умовах цифровізації суспільства значно зростає потреба у швидкому, точному та наочному представленні ідей, що робить 3D-технології незамінним інструментом у багатьох сферах діяльності [5].

3D-технології відкривають перед людиною широкі можливості у створенні як віртуального контенту, так і матеріальних об'єктів [1, с. 18-20]. Вони активно використовуються у сферах віртуальної та доповненої реальності, де дозволяють створювати інтерактивні середовища, максимально наближені до реального світу [5].

Крім того, ці технології застосовуються у проектуванні складних конструкцій, архітектурних споруд та різноманітних технічних виробів [4, с. 125]. Завдяки 3D-моделюванню можна візуалізувати об'єкти, які ще не існують у реальності, що значно полегшує процес планування та прийняття рішень. Таким чином, 3D стає універсальним інструментом, який поєднує креативність і точні розрахунки [2, с. 35].

Особливо вагоме значення 3D-технології мають у сфері виробництва та інженерії [3, с. 52-54]. Використання тривимірного моделювання дозволяє значно спростити процес проектування виробів, здійснювати точні розрахунки та перевіряти функціональність майбутніх деталей ще до їх фізичного виготовлення [1, с. 25]. Це, у свою чергу, допомагає мінімізувати кількість помилок, зменшити витрати матеріалів і скоротити час на розробку продукту [3, с. 55]. Також завдяки 3D-друку з'являється можливість швидкого створення

прототипів, що є особливо важливим для тестування нових ідей. У результаті підприємства отримують більш ефективні інструменти для розробки та вдосконалення продукції [5].

У сфері медицини 3D-технології відкривають принципово нові можливості для діагностики, лікування та реабілітації пацієнтів. Зокрема, вони застосовуються для створення індивідуальних протезів та імплантів, які максимально відповідають анатомічним особливостям людини [4, с. 135]. Крім того, тривимірні моделі органів дозволяють лікарям краще підготуватися до складних операцій, що підвищує їхню точність та безпечність [3, с. 60]. Перспективним напрямом є також біодрук, який передбачає створення тканин і органів за допомогою спеціальних технологій. Таким чином, 3D значно підвищує рівень медичних послуг і сприяє розвитку персоналізованої медицини [1, с. 28].

У сфері дизайну та творчих індустрій 3D-технології стали невід'ємною частиною процесу створення візуального контенту. Вони використовуються для розробки персонажів, інтер'єрів, меблів, а також у кіноіндустрії та геймдеві [4, с. 138].

Завдяки тривимірному моделюванню дизайнери можуть створювати реалістичні зображення майбутніх об'єктів, експериментувати з формами, матеріалами та освітленням [1, с. 34]. Особливо корисною є можливість демонстрації проєкту замовнику ще до його реалізації, що значно покращує комунікацію та дозволяє уникнути непорозумінь [5]. Таким чином, 3D виступає потужним інструментом для реалізації креативних ідей [2, с. 45].

Окрім вищезазначених галузей, 3D-технології активно використовуються і в багатьох інших сферах [2, с. 48]. Зокрема, в освіті вони допомагають створювати наочні навчальні матеріали та моделі, що полегшують засвоєння складної інформації [5].

У будівництві застосовуються технології 3D-друку будівель, що дозволяє значно скоротити час зведення споруд [3, с. 66].

У транспортній галузі тривимірне моделювання використовується для проєктування автомобілів та літаків. Також 3D знаходить застосування в маркетингу, де допомагає створювати привабливі візуалізації продуктів [5]. Це свідчить про універсальність і широку сферу використання даних технологій [2, с. 50].

Незважаючи на численні переваги, 3D-технології мають і певні недоліки [3, с. 70]. Одним із них є складність передачі деяких фізичних властивостей об'єктів у віртуальному середовищі, зокрема текстури, ваги чи тактильних відчуттів [1, с. 40]. Крім того, моделі, створені в програмному середовищі, не завжди поведуться так само в реальних умовах через вплив фізичних факторів [4, с. 145]. Це може призводити до необхідності додаткового тестування та коригування. Проте варто зазначити, що з розвитком технологій ці обмеження поступово зменшуються, а точність і реалістичність моделей постійно зростає.

Отже, 3D-технології є важливим і невід'ємним елементом сучасного світу, який суттєво впливає на розвиток різних галузей діяльності. Вони не лише спрощують процес створення об'єктів, але й відкривають нові можливості для інновацій, творчості та технічного прогресу [5]. Уже сьогодні можна стверджувати, що людство значною мірою залежить від цих технологій, а їх роль у майбутньому лише зростатиме. З огляду на постійний розвиток і розширення сфер застосування, 3D-технології залишатимуться одним із ключових інструментів формування сучасного світу.

### Список використаних джерел

1. Жалдак М. І., Морзе Н. В., Рамський Ю. С. Інформатика: підручник. - Київ: Генеза, 2011. - 320 с.
2. Gibson I., Rosen D., Stucker B. Additive Manufacturing Technologies: 3D Printing, Rapid Prototyping, and Direct Digital Manufacturing. - New York: Springer, 2021. - 675 p.
3. Chua C. K., Leong K. F., Lim C. S. Rapid Prototyping: Principles and Applications. Singapore: World Scientific, 2010. 512 p.
4. Lipson H., Kurman M. Fabricated: The New World of 3D Printing. - Indianapolis : John Wiley & Sons, 2013. - 320 p.
5. Wikipedia. 3D-друк. Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/ 3D-друк](https://uk.wikipedia.org/wiki/3D-друк) (дата звернення: 19.03.2026).

## СТИЛІСТИКА В АСОЦІАТИВНІЙ ФЕШН-ІЛЮСТРАЦІЇ

*Олена ХРАМОВА-БАРАНОВА,*

*доктор історичних наук, професор,*

*завідувач кафедри графічного дизайну, моди та стилю*

*Анастасія СТЕПАНЕНКО,*

*магістрант кафедри ГДМС*

*Черкаський державний технологічний університет*

Сучасний розвиток мистецтва та дизайну відбувається в умовах активного переосмислення екологічних цінностей, що формують нові етичні та естетичні орієнтири суспільства. У цьому контексті фешн-ілюстрація перестає бути лише засобом презентації модного продукту і набуває статусу самостійного художнього висловлювання, здатного транслювати ідеї сталого розвитку та екологічної свідомості. Поняття «екологія образу» у цьому дослідженні розглядається як гармонійна взаємодія змісту, форми, кольору та фактури, що формують цілісну візуальну систему.

Актуальність теми зумовлена потребою теоретичного осмислення колірно-фактурних і стилістичних рішень асоціативної фешн-ілюстрації як інструментів формування екологічного світогляду візуальної культури.

Колірно-фактурне вирішення зображення асоціативної фешн-ілюстрації залежить від асоціативного сприйняття глядачем як окремих кольорів, так і їх поєднання, а також від фактури зображуваних предметів та фактури паперу, на якому відтворено асоціативну ілюстрацію.

Асоціації щодо сприйняття кольору можуть бути фізіологічними і емоційними. Емоції (від французького „emotion” – „хвилювання”) – це процес самостійного і ситуаційного переживання, реакція на зовнішні і внутрішні подразники, що виявляється у вигляді задоволення або не задоволення, радості, страху чи гніву. Емоції є функцією головного мозку людини. Вони властиві і вищим тваринам, але їх емоційні реакції пов’язані із захистом від ворогів, здобуванням їжі та піклуванням про потомство. Людині властиві ці емоційні функції, але, на відміну від тварин, виникнення емоцій пов’язане з дією соціальних факторів. Тому, емоції є однією з форм відображення об’єктивної дійсності суб’єктом, в якій переважає суб’єктивний характер психічних процесів [1].

Екологія образу передбачає не лише тематичне звернення до природних мотивів, а й глибинну структурну відповідність художньої мови принципам гармонії, балансу та відповідальності. У мистецькому контексті це означає відмову від надмірності, агресивної візуальності, дисгармонійних контрастів на користь виваженості, органічності та змістової цілісності.

Асоціативна фешн-ілюстрація ґрунтується на метафоричному мисленні, символічному узагальненні та інтерпретації модного образу через природні архетипи. Вона формує образ не буквально, а через систему натяків, емоційних станів і візуальних асоціацій, що дозволяє поглибити екологічний меседж.

Стилістика асоціативної фешн-ілюстрації визначається цілісністю пластичних, композиційних і колористичних рішень. Екологічна стилістика тяжіє до біоморфних форм, плавних ліній, ритмічної м’якості силуетів. Органічність композиції передбачає збалансованість простору та взаємодію позитивних і негативних площин.

Важливим напрямом є поєднання етнічних мотивів із сучасною графічною мовою, що дозволяє актуалізувати культурну пам’ять у контексті сталого розвитку. Мінімалізм, еко-експресія, органічна стилізація — це ті художні стратегії, які сприяють формуванню екологічно орієнтованого образу.

Чим більш багата емоційна пам’ять митця і чим гостріше він переживає події з оточуючого світу, тим багатші й складніші художні образи народжені ним. Будь-який предмет, стан природи, звук, слово чи запах викликають неповторні для кожної особи

кольорові асоціації. Звідси випливає, що кожен твір ілюстратора – це суб'єктивний світ переживань митця, а особливо асоціативна ілюстрація.

До емоційних асоціацій відносяться: позитивні, негативні та нейтральні.

Кольори мають об'єктивні і суб'єктивні якості сприйняття і викликають у глядача різні психічні реакції. До суб'єктивних властивостей сприйняття кольору належать: національність, традиції, стать тощо. До об'єктивних властивостей сприйняття кольору можна віднести здатність людського ока розрізнити кольори, їх чистоту, яскравість, насиченість та освітленість. Найбільш чітко прогнозованим емоційним сприйняттям відрізняються ахроматичні кольори, за допомогою яких можна спричинити як фізіологічні, так і емоційні асоціації, оскільки будь-який хроматичний колір має свій тон. Хроматичні кольори, до яких відносяться чорний, білий та нескінченна кількість світлих і темних відтінків сірого кольору. В ахроматичній, за колірною гамою, асоціативній ілюстрації сірий колір виступає тією ланкою, яка поєднує чорний і білий кольори та збагачує їх. Сіра колірна гама підкреслено нейтральна, не кидається в око, не має надмірностей і приваблює можливістю створення спокійної, в емоційному відношенні, атмосфери. Освоєння тонального співвідношення білого, чорного і сірого кольорів виховує бачення і чуття градації світлого, темного та їх контрастів.

Крім емоційного забарвлення, кожен колір має змістовне навантаження у вигляді власного символічного значення. Знання семантики кольорів відіграє значну роль у психологічному впливі асоціативної ілюстрації на глядача, оскільки відрізняється у культурі різних народів, та надає кольору значення вербального символу.

Використовуючи чорний та білий кольори, у процесі створення асоціативної ілюстрації необхідно враховувати їх семантику, тобто символічне значення. Символічне значення білого кольору є позитивним: це всіяке благо, радість, чистота, здоров'я, мир та злагода. З білим кольором пов'язані представлення про ті субстанції, з яких іде початок життя. Крім того, він властивий важливим для людини продуктам харчування – звідки і походить символічне значення білого кольору як символу блага, життя і здоров'я. У християнській релігії білий колір є кольором самого Бога, янголів та святих, тому, що білий колір запозичує своє символічне значення від світла, а світло в християнстві – це і Бог, і слово, і розум, і всіяке благо. Поряд з позитивним значенням білий колір володіє і негативним - в природі білий колір властивий для снігу, криги, білої піни морських хвиль та недоступним горним вершинам. Всі ці явища можуть бути джерелом асоціацій негативного характеру, оскільки пов'язані у свідомості з холодом, безмолвністю, відчуженням, стражданнями і смертю. В тих культурах, де забуто зміст божественного білого кольору, на перший план виступають його вище зазначені негативні риси.

Білий колір ніколи не закінчується в природних умовах, а при розповсюдженні створює безграничний простір. Крім того, білий колір переводить композицію у зважений стан та знімає з неї важкість. Членуючись на горизонтальні ділянки, силові поля, білий колір міняє свою матеріальність, внаслідок чого виникають білі поля різної енергії і сили тяжіння.

Семантика чорного кольору у більшості народів є негативною, що можна пояснити причинами фізіологічного порядку. Чорне небо й темінь, глибокі ями, печери й ущелини, все, що згоріло чи болотний бруд – усі ці природні явища викликають у глядача інтенсивний страх і огиду. Чорне не тільки поглинає енергію світла, а й людини, роблячи її зір безсилим, що само-по-собі обумовлює його небезпечність. Якщо білий колір – це колір Бога, то чорний є кольором його антипода, як протилежний білому.

Відповідаючи загальному закону амбівалентності колірної символіки, чорний колір має також і позитивне значення. Таким чином, ілюстратор здатен надавати чорному кольору конкретного звучання і символічного значення, в залежності від художнього задуму асоціативної ілюстрації.

Колірне вирішення асоціативної ілюстрації тісно взаємопов'язане з фактурою поверхонь зображуваних предметів, тому у процесі розробки колірної гами ілюстративного матеріалу необхідно враховувати вплив фактури на візуальне сприйняття зображення глядачем. Застосування такого засобу художньої виразності зображення як фактура, дозволяє



впливати на сприйняття фізико механічних властивостей зображуваних предметів чи явищ, надавати їм легкості чи важкості, об'ємного чи площинного характеру, міцності чи прозорості. Так, наприклад, груба фактура візуально зменшує розміри поверхні зображуваного предмету і робить його більш важким, міцним, а дрібна, навпаки, візуально збільшує поверхню та робить її значно легшою, тоньшою, пористою. У разі, якщо до застосування тієї чи іншої фактури поверхні зображуваного предмету додати колір, а у випадку ахроматичних кольорів - його тон, то візуальне сприйняття фактури можна або посилити, або ж нівелювати [2]. Адже колір також має власну вагу: наприклад, чорний і темно сірий візуально сприймаються більш важкими, ніж білий та світло сірий, які на їх тлі виглядають невагомими, прозорими, наповненими світлом та повітрям.

Важливе значення у побудові асоціативної ілюстрації, поряд з фактурою поверхонь зображуваних предметів, відіграють якісні ознаки паперу, на якому відтворено зображення, зокрема його фактура. Саме фактура матеріалу, з якого виготовлено друковане видання дає можливість реципієнту не лише візуально, а й кінестетично відчутти матеріальну сторону книги, як предмету об'єктивної дійсності, речі побуту.

Екологія образу в асоціативній фешн-ілюстрації формується через синтез стилістики, кольору та фактури. Колірно-фактурне рішення виступає ключовим інструментом створення екологічно орієнтованої візуальної мови. Асоціативність поглиблює зміст образу, перетворюючи фешн-ілюстрацію на засіб художнього осмислення проблем сучасності.

Таким чином, екологічна стилістика фешн-ілюстрації є не лише художнім прийомом, а концептуальною платформою формування нової естетики, що поєднує традиції, сучасні дизайнерські практики та відповідальне ставлення до навколишнього середовища.

### Список використаних джерел

- 1.Роменець В. А. Психологія творчості: Навч. посібник. 2-ге вид., доп. – К.: Либідь, 2001. – 288 с
- 2.Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів: матер. Всеукр. наук.-практ. конф., 8 грудня 2022 року. / МОН України, Київ. нац. ун-т к-ри і мист; редкол.: Удріс-Бородавко Н., Болтенков А., К.: КНУКіМ, 2022. 232 с. URL: [https://drive.google.com/file/d/1c-3t\\_JwhymUh-tzCBdynza-tIs-VkcK-/view](https://drive.google.com/file/d/1c-3t_JwhymUh-tzCBdynza-tIs-VkcK-/view) (дата звернення: 21.02.2026)

## ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНИХ ЗАСОБІВ НА ФОРМУВАННЯ ЕМОЦІЙНОЇ ВЗАЄМОДІЇ В МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОЄКТАХ

*Людмила ЯКУБОВИЧ, Ярина ТИЩЕНКО*

*студентки групи МД- 25*

*кафедра інформаційних,*

*мультимедійних технологій та дизайну*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси*

*Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО*

*Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Візуальні засоби в сучасних мультимедійних проєктах виступають одним із ключових елементів формування емоційної взаємодії між цифровими продуктами та аудиторією. В наш час стрімкого розвитку цифрових технологій та зростання ролі візуальної культури, саме візуальна складова визначає перше враження, рівень залученості та глибину сприйняття інформації. Мультимедійні проєкти, які поєднують графіку, анімацію, відео та інтерактивні елементи, створюють комплексне середовище, у якому емоції користувача формуються не випадково, а як результат цілеспрямованого дизайнерського впливу. Саме тому дослідження

ролі візуальних засобів у формуванні емоційної взаємодії є важливим як з теоретичної, так і з практичної точки зору.

Наукові дослідження в сфері когнітивної психології та мультимедійного навчання підтверджують, що емоції є невід'ємним елементом у процесі сприйняття інформації. Зокрема, у роботах J. Plass та E. Um запропонована концепція емоційного дизайну, згідно з якою застосування візуальних елементів, що викликають позитивні емоції, сприяє підвищенню мотивації, уваги та ефективності засвоєння знань. Це означає, що емоційна реакція користувача впливає не лише на його загальне враження, але й на здатність обробляти та запам'ятовувати інформацію. Додатково підтверджено, що людський мозок опрацьовує візуальні стимули швидше за текстові дані, що робить візуальні характеристики головним каналом формування емоційного стану [1].

Як ми знаємо за фундаментальною теорією Йоганнеса Іттена (рис. 1) колір відіграє ключову роль у процесі візуальної комунікації, виступаючи базовим інструментом впливу. Наукові дослідження Song F. підтверджують наявність стійких асоціацій між певними кольорами та емоційними станами людини. Наприклад, теплі відтінки, такі як червоний, помаранчевий і жовтий, зазвичай асоціюються з енергією, динамізмом, теплом або навіть напругою. У той час, холодні кольори – синій, зелений, фіолетовий – пов'язуються з відчуттям спокою, гармонії чи легкої меланхолії. Також, важливе значення мають насиченість і яскравість кольорів: більш яскраві та насичені відтінки провокують сильніші емоційні реакції, тоді як приглушені тони сприяють створенню стриманої або ностальгічної атмосфери. Таким чином, колір виступає потужним засобом формування емоційного настрою сприйняття [2, 3].



Рис. 1. Колірне коло Іттена

Додаткову важливу роль відіграє композиційне рішення, яке визначає структуру візуального простору та спосіб спрямування уваги глядача. Симетрія зазвичай асоціюється з порядком, стабільністю й гармонією, тоді як асиметрія підкреслює рух, динамічність або навіть напругу. Композиційні центри, ритміка та баланс елементів задають напрямок руху погляду й впливають на швидкість сприйняття, що прямо впливає на емоційний відгук. У свою чергу, світло та контраст виступають у створенні атмосфери: м'яке розсіяне освітлення навіює відчуття захищеності й спокою, тоді як різкі контрасти між світлом і тінню надають композиції драматизму й напруженості.

Форма відіграє важливу роль у формуванні емоційного сприйняття. Дослідження доводять, що округлі форми пов'язують із відчуттями безпеки, дружелюбності та затишку,



тоді як гострі й ламані можуть створювати враження загрози чи дискомфорту. У контексті мультимедійних проєктів це часто застосовують для передачі характеру персонажів, атмосфери середовища або дизайну інтерфейсу. Додатковий вимір емоційної взаємодії забезпечують динамічні елементи, такі як рух і анімація. Наприклад, швидкі та різкі рухи здатні провокувати напругу та тривогу, у той час як плавні й ритмічні сприяють заспокоєнню і викликають відчуття гармонії. У результаті емоційний вплив досягається через злагоджену інтеграцію всіх візуальних елементів у цілісну систему [4-6].

Для більш глибокого розуміння механізмів даного впливу варто привернути увагу до міждисциплінарного аналізу конкретних прикладів. Одним із показових є фільм «Готель «Гранд Будапешт», у якому візуальна мова виступає ключовим інструментом для створення емоційного досвіду. Стиль режисера Веса Андерсона вирізняється виразною симетрією кадру, продуманою кольоровою палітрою та високим рівнем стилізації. Використання пастельних відтінків додає фільму атмосфери ностальгії, легкості та певної відстороненості від реальності. Такий підхід не лише підсилює естетичну привабливість стрічки, але й викликає відчуття «приємного спогаду», навіть якщо у глядача немає безпосереднього досвіду, пов'язаного з подіями картини. Симетрія у композиції кадрів не обмежується лише декоративною функцією, а відіграє також важливу психологічну роль. Вона створює ілюзію впорядкованого світу, який водночас здається штучним і трохи театралізованим. Це породжує цікаву емоційну двозначність: глядач, із одного боку, знаходить комфорт у гармонійності зображення, але одночасно відчуває умовність цього світу. Окрім того, використання яскравих кольорових акцентів у ключових сценах додає тонкий шар емоційного напруження або гумористичного відтінку. Завдяки цьому візуальні засоби фільму створюють багаторівневу емоційну взаємодію, що майстерно поєднує естетичний захват, іронію та ностальгійні переживання (рис. 2).

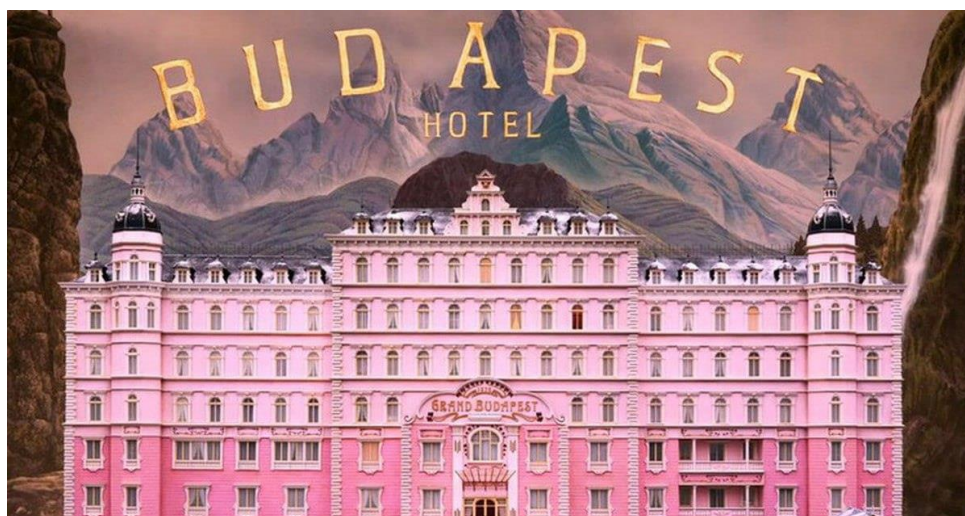


Рис. 2. Кадр з фільму «Готель «Гранд Будапешт»

Інший тип емоційної взаємодії демонструє аніме «Паприка», де візуальна складова використовується для створення ефекту занурення у підсвідомі процеси. На відміну від регульованої естетики Веса Андерсона, тут домінує принцип динамічної нестабільності. Насичені контрастні кольори, швидкі зміни образів і порушення просторової логіки створюють ефект сновидної реальності. Важливим є також використання трансформацій, коли об'єкти плавно змінюють форму або переходять один в інший, що руйнує межі між реальністю та уявою (рис. 3).



Рис. 3. Кадр з аніме «Паприка»

Цей підхід спрямований на формування емоційного досвіду через ефект занурення і дестабілізації. Глядач не просто стає спостерігачем подій, а починає відчувати їх як частину власного внутрішнього психічного простору. Візуальні елементи виступають своєрідним інструментом для моделювання підсвідомості, що значною мірою посилює вплив на емоції. Така концепція доводить, що порушення звичайних візуальних структур може бути таким самим ефективним, як і їх гармонійна організація.

Завдяки аналізу цих двох прикладів можна дійти висновку: візуальні елементи здатні створювати емоційну взаємодію, використовуючи різні підходи. Вони можуть викликати відчуття впорядкованості та гармонії через стилізацію або, навпаки, динаміку й хаос, провокуючи ефект занурення та ламання очікувань. Це демонструє, що успіх мультимедійного проєкту визначається не лише набором візуальних прийомів, а передусім їх відповідністю загальній емоційній концепції.

У результаті проведеного дослідження можна стверджувати, що візуальні засоби є не лише елементом оформлення, а повноцінним інструментом емоційного конструювання. Вони формують характер взаємодії користувача з мультимедійним продуктом, впливаючи на його емоційний стан, рівень залучення та якість сприйняття інформації. А використання науково обґрунтованих підходів до створення візуального дизайну дає змогу цілеспрямовано формувати емоційний досвід, що є ключовим фактором успіху сучасних мультимедійних проєктів. Тому в контексті розвитку цифрової культури візуальний дизайн слід розглядати як стратегічний інструмент комунікації, що забезпечує ефективний зв'язок між автором і аудиторією та визначає глибину емоційної взаємодії.

### Список використаних джерел

1. Plass J., Um E. Emotional design in multimedia learning. Journal of Educational Psychology. 2011 American Psychological Association 2012, Vol. 104, No. 2, 485– 498
2. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору. Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss, 2022. 96 с.
3. Song F. Research on Emotional Expression of Color in Visual Design. URL: <https://lnk.ua/YB7vkT2F5>
4. Comparative analysis of color emotional perception in art and non-art university students: hue, saturation, and brightness effects in the Munsell color system. BMC Psychology. 2025. Vol. 13, Article 34. DOI: 10.1186/s40359-025-03034-y
5. Color and emotion perception. Nature Research. URL: <https://lnk.ua/ic324u95x>

6. Deng Zhiyuan. Research on Relationship between Color Emotion and Packaging Design. *Industrial Engineering and Innovation Management*. 2022. Vol. 5, No. 1, 1–4.

7. Колірне коло Іттена. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору. Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss, 2022. С. 22.

8. Кадр з фільму «Готель «Гранд Будапешт» URL: <https://lnk.ua/nRyzgFAhT>

9. Кадр з аніме «Паприка» URL: <https://lnk.ua/Od488We2T>

## ТВОРЧІСТЬ ЄВГЕНА СИВОКІНЯ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА РОЗВИТОК УКРАЇНСЬКОЇ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ АНІМАЦІЇ

**Яна ЯЦЕНКО**

*студентка кафедри дизайну та  
соціально-культурних дисциплін  
групи №1ГД-24*

*Черкаського державного фахового бізнес-коледжу*

*Науковий керівник: старший викладач **Ольга ВАКУЛЕНКО**  
Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

Євген Сивокінь є однією з ключових постатей в історії української анімації, чия творчість справила значний вплив на розвиток авторської та експериментальної анімації в Україні другої половини ХХ століття. Народившись і сформувавшись в українському культурному середовищі, Сивокінь поєднував режисерську майстерність, художнє оформлення та педагогічну діяльність, що дозволяло йому не лише створювати експериментальні анімаційні роботи, а й активно впливати на формування нового покоління українських аніматорів. Професійну діяльність він пов'язав зі студією Київнаукфільм, де працював над короткометражними авторськими фільмами, відзначеними новаторським підходом до анімаційної мови, композиції кадру та графічного вирішення. “Анімація мене зацікавила, бо це – суміш графіки, карикатури, музики, поезії, акторської майстерності, драматургії й інших мистецтв...” (Євген Сивокінь) [1].



Рисунок 1. (Євген Сивокінь)



Однією з особливостей його творчості є глибокий експеримент з анімаційною мовою, який виявлявся у кількох напрямках. По-перше, він активно використовував мінімалістичну та стилізовану графіку, де персонажі та об'єкти спрощені до умовних форм. Такий підхід дозволяв зосередити увагу глядача на символічному та філософському змісті кадру, усуваючи зайві деталі, що відволікають від головної ідеї. По-друге, Сивокінь застосовував динамічні трансформації форм, коли один образ поступово перетворювався в інший, створюючи метафоричні або алегоричні переходи, що передавали внутрішні стани персонажів або філософські концепції. Це включало деформацію форм, абстрактні переходи між об'єктами та інноваційне використання простору кадру. По-третє, режисер приділяв велику увагу ритму анімації та монтажу. У його фільмах чергуються спокійні, медитативні рухи та різкі, динамічні сцени, що створюють драматичний ефект і підсилюють емоційне сприйняття. Він експериментував із темпоритмом кадру, чергуючи швидкі і повільні фрагменти, що дозволяло передавати символічний та психологічний зміст. Сивокінь також вводив прийоми контрасту масштабу та перспективи, підкреслюючи важливість певного образу або події, а також використовував текстурні та кольорові рішення, включаючи умовні тіні, градації кольору, контрастні палітри та фактурні ефекти, що створювали унікальну візуальну атмосферу.

Серед його ключових робіт варто виділити фільми «Людина і слово» та «Як жінки чоловіків продавали». У «Людина і слово» слово стає образним символом, персонажі зображені умовно та спрощено, а композиція кадру і ритм руху створюють медитативну атмосферу, що дозволяє глядачу фокусуватися на філософському змісті. У «Як жінки чоловіків продавали» застосовується декоративна графіка та гротескні, карикатурні образи персонажів, які динамічно трансформуються в кадрі [2]. Фільм поєднує народну стилістику та експериментальну подачу сюжету, що робить його яскравим прикладом авторської експериментальної анімації з глибоким соціальним і моральним підтекстом. Творчість Сивоконя мала значний вплив на розвиток української експериментальної анімації. Він утвердив принципи використання символічної образності, мінімалістичної графіки, алегорії та експериментальної композиції, які стали характерними рисами української авторської анімації. Його підхід продемонстрував, що анімація може бути не лише засобом розваги або технічним процесом, а й інтелектуальним і художнім висловлюванням, що відкрило нові горизонти для короткометражної та авторської анімації в Україні.



Рисунок 2. («Людина і слово»)



Рисунок 3. («Як жінки чоловіків продавали»)

Ідеї Сивоконя продовжують сучасні українські режисери, наслідуючи його експериментальні принципи. Степан Коваль у фільмі «Йшов трамвай №9» застосовує умовних персонажів, символіку, мінімалістичну графіку та ритмічну побудову кадру, що перегукується з експериментальними прийомами Сивоконя. Микита Лиськов у роботах «Deep Love» та «The End» продовжує традицію мінімалістичної графіки, умовних персонажів та символічних трансформацій форм, наслідуючи прийоми Сивоконя у композиції кадру, ритми та монтажі.



Рисунок 4. (Степан Коваль «Йшов трамвай №9»)

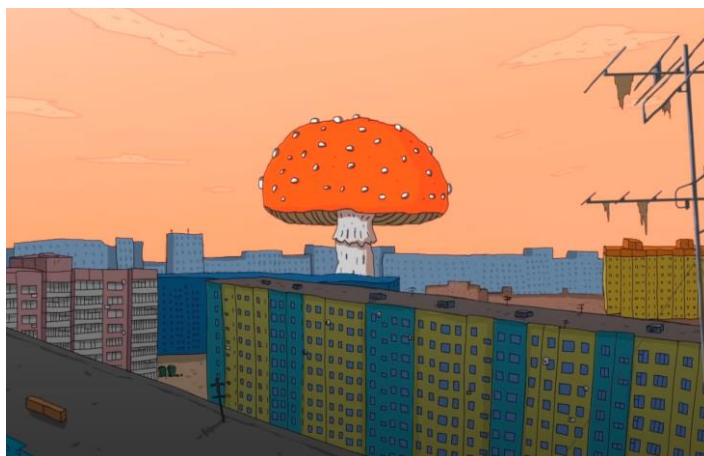


Рисунок 5. Микита Лиськов «Deep Love»)

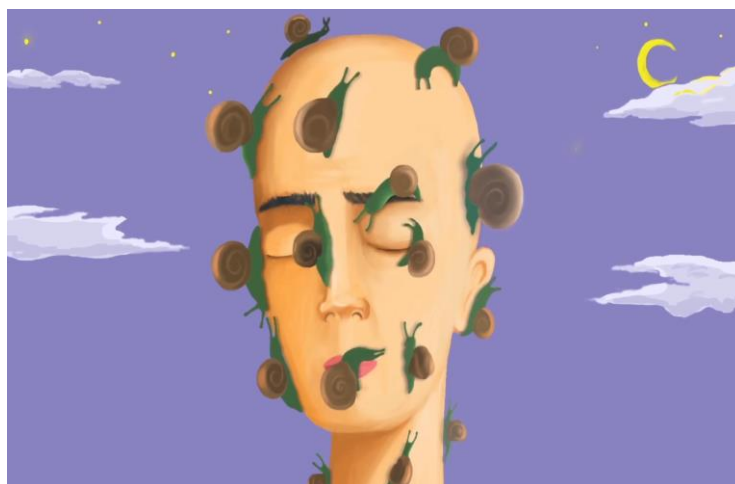


Рисунок 6. (Микита Лиськов «The End»)

Таким чином, творчість Євгена Сивоконя не лише заклала основу української авторської та експериментальної анімації, а й безпосередньо вплинула на роботи наступних поколінь, які розвивають його ідеї у сучасних проєктах. Його експериментальні прийоми – мінімалістична графіка, умовні персонажі, динамічні трансформації форм, контраст масштабу і перспективи, текстурні та кольорові рішення, ритмічна побудова кадру – залишаються актуальними та надихають українських аніматорів і сьогодні, закріплюючи статус української анімації як інтелектуальної та художньо-сміислової дисципліни.

#### Список використаних джерел

1. Анна Онуфрієнко, Олександр Телюк. «Після роботи з вугіллям я виходив з кімнати як шахтар». Лауреат Золотого Дюка ОМКФ 2021 Євген Сивокінь про Укранімафільм, цензуру і 1990-ті. *NV LIFE*. URL: <https://surli.cc/xewmyn> (дата звернення: 19.03.2026).
2. Lesia Mazanik. Євген Сивокінь, 1937. *Бібліотека Українського мистецтва*.
3. URL: <https://surl.li/cfdgsy> (дата звернення: 19.03.2026).
4. Альона Шилова. Легенда української анімації: головні факти про творчий доробок Євгена Сивоконя. *Суспільне Культура*. URL: <https://surl.it/sxbjfp> (дата звернення: 19.03.2026).
5. Світлана Головка. Євген СИВОКІНЬ: Анімація — це не професія, а діагноз! *Редакція: Культура*.
6. URL: <https://surl.li/nwmmfw> (дата звернення: 19.03.2026).

# Комунікаційна мовна культура

## LEARNING UKRAINIAN TRADITIONS IN ENGLISH LESSONS

**Olena BORYSENKO**

*senior lecturer, lecturer-methodologist  
Cherkasy State Business College, Cherkassy*

**Oksana MUSTAFA**

*senior lecturer, lecturer-methodologist  
Cherkasy State Business College, Cherkasy*

The issue of national identification of Ukrainians has arisen constantly throughout the history of Ukraine. Unfortunately, both national traditions and the Ukrainian language have been subjected to oppression and persecution. Since the Ukrainian lands became part of the Russian Empire, and then the USSR, more than 130 orders and decrees have been issued banning the Ukrainian language, Ukrainian literature and Ukrainian culture, including folk customs and traditions. This was done not only to oppress the Ukrainian people, but to emphasize their inferiority, and this was done by anyone who wanted to do so, for example, as M.I. Kostomarov wrote about the reasons for the ban on the “Teaching Gospel”: “The assessment of this work was entrusted to two Moscow scribes: the Epiphany abbot Ilya and the cathedral clerk Ivan Shevel. Not knowing the language in which the work of the South Russian writer was written, they found heretical meaning where grammatical features and the meaning of words that were incomprehensible to them occurred” [1, p. 386]. They did not understand, but they criticized and, based on this conclusion, banned it.

The war that Russia started in 2014 and the full-scale invasion in 2022 provided a new impetus for raising the dignity of Ukrainians, their identity and national identity. By the components of national identity we mean, first of all, a common history, language and literature, customs and traditions, culture (folk songs and dances), symbols (such as the coat of arms, flag, anthem and knowledge of the history of their creation and meaning), famous, heroic figures of the Ukrainian people, the history of the country's cities. [2, p.68].

A feature of learning any foreign language is, first of all, knowledge of vocabulary. By vocabulary we mean the set of words that a person owns, that is, his vocabulary (active and passive). This is the volume of vocabulary that a person knows, understands and uses in speech: often the term is used to denote a set of words that are studied to master a foreign language, or as a general stock of words in a certain field of knowledge [3, p.1].

“Methods that combine communicative and cognitive (academic) goals are becoming increasingly widespread. Their main principles are: movement from the whole to the individual, learner-centered lessons, purposefulness and content of classes, their focus on achieving social interaction with the teacher's belief in the success of his students, integration of language and its acquisition with the help of knowledge from other fields of science,” wrote Kamalja Mahesh Deelip [4, p. 2].

And Gaponenko L.P. and Penteleeva V.O. believe that “Modern methods also include the method of suggested discovery (Guided discovery) and Content-based learning. The key postulate of the suggested discovery method is that students better learn the material when they discover something new for themselves (language elements) independently, and not when the material is taught by a teacher. And the key principle of Content-based learning is the motivation of students to learn through the use of materials whose content (topic) meets the interests of students and helps them learn something new” [5, p.4].

As English teachers at Cherkasy State Business College (CSBC), we pay significant attention not only to teaching English as the language of another country, but also to teaching Ukrainian students, instilling in them a sense of patriotism and dignity for their country and people.

Let's look at what we do at CSBC to achieve this goal.

The college has a long tradition: every year we conduct a practical conference in the English language for 1st and 2nd year students. Usually the theme of the conference is “What I know about this thing is...”. 2026 will be the XV conference. The conference has several sections, which are divided depending on what students choose. We also have a “Culture” section, where participants in various formats talk about the cultural aspects of life in Ukraine, its traditions, such as fashion, cuisine. In 2012, when Ukraine hosted the European Football Championship, the theme of the conference was “What I know about Ukraine is...”. All participants and guests of the conference came wearing embroidered shirts, including representatives of the Peace Corps (USA citizens): it looked gorgeous and the feeling of the attendees was unsurpassed. The students' presentations were very interesting, informative, and memorable.

Every year, students choose a topic related to traditional national fashion, Ukrainian cuisine, or their history. And what's interesting is that it's not just students from the Design department who do this.

On March 10, the Lingua Hub language center held an English-language cultural and educational event “A Tribute to Taras Shevchenko,” dedicated to honoring the memory of the outstanding Ukrainian poet, prose writer, artist, thinker, and public figure Taras Shevchenko [6, p.1].

The students talked about the life and work of the outstanding son of Ukraine, Taras Shevchenko, his poetry and painting, his philosophical thoughts, and the historical background of his life. The poet's poems in English were also performed. The students really enjoyed the event.

Students are interested in lessons about holidays both in Ukraine and in other countries. Of particular interest are holidays that do not exist in our country. Questions immediately arise: Why don't they exist? What is their history? Do we have something similar? Why is there?/ Why not? Do we need such a holiday? Yes/No and Why? Such lessons not only improve students' English, but also force students to explore not only the customs and traditions of their country, but also to think about their roots, origin, analyze the historical background and regions of origin, and develop respect for their origins, pride in their people.

One of the authors knows from personal experience how enthusiastically students perform the Christmas Project, where students have to present information about Christmas in a free format, it can be the history of the holiday, its religious or family factors, Christmas traditions and customs, including traditional dishes, home decoration, Christmas carols and other national and cultural aspects. The conclusion that students enjoy this type of task can be understood by their request for similar assignments.

While studying the topic Food, students prepare presentations about Ukrainian cuisine, dishes from different regions of Ukraine and their history. Sometimes such an activity turns into a competition: Whose region prepares more delicious dishes. Moreover, the students themselves ask to prepare presentations specifically about Ukrainian cuisine. They often reminisce about how their grandmothers prepared a particular dish. You can truly feel their pride in our delicious Ukrainian cuisine.

Often in English classes we use authentic materials in the form of short videos, reels and podcasts related to historical and cultural aspects, which not only improve listening skills and comprehension of native speakers, but also develop their national identity.

This is just a part of what the teachers of our college contribute to learn the traditions of our land in English classes through the formation of national identity, pride in our land, and history, its culture, its place in the world history. We, Ukrainians, have something to be proud of and something to develop. This is what English teachers do in their classes. The forms and methods can be different, but the goal is the same: develop speaking skills in English, and at the same time do not forget your own roots, your significance as a Ukrainian.

## References

1. N. Kostomarov. History in the biographies of the main figures. Edition: Book (reprint), in 2 books. 1991. Book 1, page 386.
2. Dodonova, V. (2024). Changes in the national identity of Ukrainians during the war. *Humanities Studios: Pedagogy, Psychology, Philosophy*, 12(3), 66-77.  
URL: <https://doi.org/10.31548/hspedagog/3.2024.66>
3. Editorial article Vocabulary. URL: <https://surl.li/hofpju>
4. Kamalja Mahesh Deelip. *Modern Approaches and Methods in Teaching English Language*. 2014. URL: [http://www.researchgate.net/publication/305709368\\_Modern\\_Approaches\\_and\\_Methods\\_in\\_Teaching\\_English\\_Language](http://www.researchgate.net/publication/305709368_Modern_Approaches_and_Methods_in_Teaching_English_Language).
5. Gaponenko L.P., Penteleieva V.O. Peculiarities of methods of teaching vocabulary in foreign language lessons in secondary school. *Current issues of philology and methods of teaching languages*. 2020. Issue 3 (15), part 2. P. 120-129. URL: <https://surl.li/mvrkxr>
6. Cultural and educational event “A tribute to Taras Shevchenko” at Cherkasy State Business College. Article on the Cherkasy State Business College website.  
URL: <http://csbc.edu.ua/fullnews.php?news=3620>

## LINGUISTIC IMMERSION THROUGH THE ‘BIG THREE’: UKRAINIAN GAMING FRANCHISES AS CATALYSTS FOR COIL AND CULTURAL RESISTANCE

*Tymofii BORYSOV and Yurii DONCHENKO,*  
*students of the Computer Engineering Department*  
*Group KI-25*  
*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*  
*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

In the framework of Collaborative Online International Learning (COIL), digital games serve as more than entertainment; they function as simulated environments for profound language immersion and intercultural dialogue [1]. This paper examines three legendary Ukrainian gaming franchises – *Cossacks*, *S.T.A.L.K.E.R.*, and *Metro* – as pivotal tools for sharing the Ukrainian Resistance narrative with a global audience. By analyzing these works through the lens of Resistance Games, this study explores how authentic cultural artifacts facilitate foreign language acquisition and provide international students with a nuanced understanding of the Ukrainian spirit.

### **Historical Agency and Strategy: *Cossacks***

The study first addresses *Cossacks*, a real-time strategy franchise that acted as Ukraine’s initial foray into the global digital market. Within a COIL project, *Cossacks* provides a unique linguistic environment where students engage with 17th-century European history. It serves as a pedagogical model for Resurrection through Gameplay, allowing international participants to move beyond textbook definitions of Ukrainian history and experience a rule-based simulation of national sovereignty and military grit.

### **The Atmosphere of Alienation and Resilience: *S.T.A.L.K.E.R.* & *Metro***

The analysis then shifts to the post-apocalyptic landscapes of *S.T.A.L.K.E.R.* and the *Metro* series. These franchises are presented as Atmospheric Resistance games. Set in the Chernobyl Exclusion Zone and subterranean survivalist colonies, these titles immerse the player in a specifically Eastern European aesthetic of resilience. For COIL participants, these games provide a high-stakes linguistic context where survival terminology and moral decision-making converge.

The Zone becomes a metaphor for Ukrainian persistence in the face of catastrophic odds, offering foreign students a visceral connection to the national psyche that remains unbreakable despite external threats.

### **COIL as a Space for Digital Diplomacy**

Finally, this paper argues that sharing these franchises in an international educational setting creates a Low-Stakes/High-Engagement environment for language practice. By discussing game mechanics, lore, and the real-world contexts of development (such as wartime production), students transition from formal classroom English to Student-Centric Communication. This exchange allows Ukrainian students to act as cultural ambassadors, utilizing their digital legacy to dismantle stereotypes and build institutional resilience through peer-to-peer success stories.

**Conclusion** The 'Big Three' of Ukrainian game development offer a robust framework for internationalized learning. Through these games, the COIL project achieves its dual goal: bridging the linguistic gap through B2-targeted interactive support and showcasing the Unbreakable Spirit of a nation that continues to create world-class culture amidst destruction.

### **References**

1. Куклін О.В., Іванова І.В., Боровик Т.М., Устиченко С.В. Створення імерсивного середовища як чинник забезпечення якості підготовки майбутніх фахівців. Міждисциплінарні дослідження складних систем. 2025. № 1(26). С.28-43. DOI: <https://doi.org/10.31392/iscs.2025.26.28>

## **STEAMPUNK MYSTERY LAB: DEVELOPING AN EDUCATIONAL ESCAPE ROOM FOR TEACHING DATA VISUALIZATION SKILLS**

*Valentyna VOROBIOVA,*

*student of the Computer Engineering Department*

*Group 1KI-24*

*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*

*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

In the modern world, data is used in science, medicine, business, and everyday life. People see charts and graphs in the news and at school. The ability to read and understand visual data - called data literacy - is an important skill for teenagers today. However, many students do not know how to read graphs correctly or understand what a chart is showing [1]. This makes data visualization education a real and urgent challenge.

The goal of this paper is to describe the development of an educational escape room called "Steampunk Mystery Lab", which was created to teach data visualization skills to teenagers aged 14-19. The project was developed during the European Project Semester (EPS) as part of the Erasmus+ academic mobility programme at the University of Applied Sciences St. Pölten, Austria, in 2026.

### **1. Educational Escape Rooms as a Learning Tool**

An escape room is a game where players must solve puzzles to complete a mission within a time limit. Educational escape rooms use this idea to teach new knowledge and skills in an engaging way. Research shows that game-based learning helps students stay more focused, be more motivated, and remember information better than in traditional lessons [2]. When students work together in teams, they also practice communication and critical thinking.

The main benefits of educational escape rooms are: high student motivation, active participation, development of problem-solving skills, and the ability to practice real-life tasks. These features make escape rooms very effective, especially for complex topics like data analysis [3].

## 2. Project Description: Steampunk Mystery Lab

The escape room is set inside a deserted research laboratory. The story is about a dangerous virus that transforms people into snails. The last scientists were close to finding a cure - but they disappeared before finishing their work. Players arrive as elite specialists by zeppelin. Their mission is to search through the lab, solve all the puzzles, and find the cure within one hour [4].

The game is designed for groups of 20-30 students, divided into 5 expert teams: doctors, physicists, chemists, malacologists, and geographers. Each team works at its own puzzle station and must analyze specialized data. All teams must complete every station to collect the clues needed for the final challenge. This structure forces real teamwork and communication between groups [4].

All puzzle stations are built using custom 3D-printed mechanisms and designed in a brass-and-steam visual style. The game was tested with real student groups during a playtesting session in Linz, Austria (fig. 1).

Step 1: Solve station puzzles (5 teams, parallel) → Step 2: Collect clues and keys →  
Step 3: Complete extra room puzzles → Step 4: Unlock the final box → Step 5: Prepare the  
cure and save the world

*Fig. 1. Game flow of the Steampunk Mystery Lab escape room*

## 3. Puzzle Structure and Data Visualization Skills

Each puzzle in the escape room teaches a specific type of data visualization. Table 1 shows the five main puzzles and the chart or diagram type each one uses.

Table 1  
Main Puzzle Stations and Data Visualization Types

	Puzzle Name	Data Visualization Type	How it works
	Shadow Puppets	Bar chart	Build a physical bar chart with blocks; read its shadow on a grid
	Microscope	Network diagram	Examine charts under a microscope; link names to find the virus spread
	The Body	Bubble chart	Study the snail's mechanical rhythms; press buttons in the correct order
	Light Sensitive	Heatmap	Place regions on a map; read brightness to find the outbreak area
	Laser Maze	Line chart	Use lasers and mirrors to draw a line chart on the correct grid

In addition to the main stations, the room has two extra puzzles: "Stars on the Ceiling" (a scatter plot hidden in glowing stars on the ceiling) and the "Magnet Puzzle" (a scatter plot formed by iron shavings reacting to hidden magnets). These extra puzzles give early-finishing teams additional clues before the final challenge [4].

The final puzzle combines all collected keys to unlock a box with ingredients. Players must follow the "recipe" they found throughout the game to prepare the cure and complete the mission.

#### 4. Website Development

As part of the project team, I was responsible for the complete development of the official project website. This included all stages of work: planning, design, and coding. The website was built using GitHub Pages, which is a free platform for hosting open-source projects online. The site includes all puzzle designs, game rules, detailed project documentation, and team information [4].

The documentation covers the full puzzle structure, testing results from the Linz playtesting session, and the complete design process. This was done to make it easy for other teachers or event organizers to reproduce and run the escape room themselves. The website also includes answer-checking pages for each of the five teams, so students can verify their solutions after the game.

#### Conclusions

The Steampunk Mystery Lab is an effective and creative tool for teaching data visualization skills to teenagers. It covers five key chart types - bar chart, network diagram, bubble chart, heatmap, and line chart - through real physical puzzles with a strong narrative. The game was developed during Erasmus+ academic mobility at the University of Applied Sciences St. Pölten, Austria, and was successfully tested with real students in Linz. The open-source website makes the project available for any school or educational event. Future work could include developing the two remaining puzzle concepts and creating a digital version of the escape room.

#### References

1. Börner K., Bueckle A., Ginda M. Data visualization literacy: Definitions, conceptual frameworks, exercises, and assessments. PNAS. 2019. URL: <https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.1807180116> (accessed: 10.04.2026).
2. Escape room as a teaching method. ResearchGate. 2022. URL: [https://lnk.ua/5N2EY8VdB\\_Escape\\_room\\_as\\_a\\_teaching\\_method](https://lnk.ua/5N2EY8VdB_Escape_room_as_a_teaching_method) (accessed: 10.04.2026).
3. Empowering students with data literacy skills. NWEA. 2025. URL: <https://lnk.ua/2uF9cMJsa> (accessed: 10.04.2026).
4. Why Kids Need Data Literacy, and How You Can Teach It. School Library Journal. 2017. URL: <https://www.slj.com/story/why-kids-need-data-literacy-and-how-you-can-teach-it> (accessed: 10.04.2026).
5. Steampunk Mystery Lab. InfoVis Escape Room Project. 2026. URL: <https://infovisescaperoom.github.io/steampunk-escape-room/> (accessed: 05.04.2026).
6. Educational Escape Rooms. Center for Teaching and Learning, Western Oregon University. URL: <https://wou.edu/ctl/educational-escape-rooms/> (accessed: 10.04.2026).

## BREAKOUT LEARNING AS A TOOL FOR OVERCOMING LANGUAGE BARRIERS IN THE U.S.-UKRAINE BUSINESS COMMUNICATION & CULTURE EXCHANGE COIL PROJECT

*Anna HANZHUGA,*  
*student of the Computer Engineering Department*  
*Group 1KI-24*  
*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*  
*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

In today's globalized educational landscape, international collaborative online international learning (COIL) projects are becoming an effective tool for developing students' cross-cultural competencies. At the same time, one of the key challenges of such projects remains the language barrier, especially in asymmetric language teams, where English is the native language for some

participants and a foreign language for others. As part of the U.S.-Ukraine Business Communication & Culture Exchange project, implemented in collaboration with Baylor University (Texas, USA), Ukrainian students faced this very challenge.

The purpose of this paper is to analyze the impact of the Breakout Learning platform on overcoming the language barrier and improving the quality of academic communication within the context of a Ukrainian-American COIL project.

Breakout Learning is an educational platform based on the Harvard Business School's case study methodology. The platform organizes learning by immersing students in real-world business situations, where they analyze problems, express their positions, and engage in discussions in an English-language environment. After each discussion, the system generates detailed, personalized feedback on critical thinking, argumentation, and peer interaction.

In the context of the project with Baylor University, Breakout Learning performed several key functions. First, the platform created a structured English-language environment for practicing academic discourse, where students learned to formulate positions, provide evidence, and respond to their peers' arguments. Second, the platform's automated feedback allowed students to identify specific gaps in their language and communication skills, specifically, their level of engagement in the discussion (Peer Engagement) and the quality of their reasoned positions (Reasoned Position & Evidence). Third, systematic review of the assessments helped students recognize the difference between the native-speaker confidence of American participants and their own communication strategies.

Analysis of the feedback revealed that the language barrier manifested not only in grammatical or lexical errors, but primarily in participation style: Ukrainian students more often made brief, independent statements instead of engaging in extended dialogue, and were less likely to address partners by name or ask clarifying questions. The platform clearly identified these patterns and suggested specific strategies for improvement: using phrases such as "Adding to [name]'s point..." or "Expanding on the idea expressed..." which directly correspond to the academic discourse of an English-speaking university.

Importantly, Breakout Learning's feedback covered not only the linguistic but also the cognitive dimension: it assessed how well students applied the course's conceptual framework to real-world situations, compared entrepreneurial environments in Ukraine and Texas, and analyzed formal and informal institutional factors. This allowed students to see their progress not only in terms of language but also in the development of analytical thinking—which, in turn, increased their motivation for English-language communication.

Thus, Breakout Learning proved to be an effective tool for overcoming the language barrier precisely due to the synthesis of three factors: practical immersion in authentic academic discourse, personalized analytical feedback, and systematic tracking of the dynamics of communicative behavior. The experience of the U.S.-Ukraine Business Communication & Culture Exchange project confirms the feasibility of using such platforms in COIL formats, where participants' varying language proficiency levels require support from technological solutions.

## References

1. Breakout Learning. URL: <https://breakoutlearning.com> (accessed: 04/07/2026).
2. Rubin J. Collaborative Online International Learning: An Emerging Format for Internationalizing Curricula. *New Directions for Higher Education*. 2017. Vol. 2017, No. 178. Pp. 17–25.
3. Crose B. Internationalization of the Higher Education Classroom: Strategies to Facilitate Professional and Social Cultural Exchanges Among Students. *Journal of International Education Research*. 2011. Vol. 7, No. 2. Pp. 11–16.
4. Byram, M. *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Clevedon: Multilingual Matters, 2021. 124 p.
5. Іванова І. Засвоєння комунікативних моделей поведінки у процесі співвивчення мов і культур як основа розвитку полікультурної особистості. *Наукові записки Ніжинського державного університету ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. 2013. № 3. С. 107–110.

## UKRAINIAN ORNAMENTAL PATTERNS IN MODERN DESIGN

*Stanislava HOLETS*

*Student group 2Д-23*

*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

*Scientific supervisor: Oksana MUSTAFA*

*senior lecturer, lecturer-methodologist*

*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

Ukrainian ornament is undoubtedly an important part of the national cultural heritage and one of the main elements of the visual identity of Ukrainian culture. For centuries, ornamental motifs have been formed in embroidery, weaving, ceramics, Easter egg making and wood carving. They have not only a decorative, but also a symbolic function. The ornament reflects the worldview, attitude to nature, family, and spiritual values of Ukrainians.

Ukrainian ornament has many different motifs, among which geometric, floral and combined ornaments are distinguished. Geometric elements - rhombuses, symbolizing a sown field and fertility, as well as crosses, broken lines, symbolizing order, harmony and protection. Plant motifs - flowers, leaves and branches, are associated with rebirth, life and fertility. In traditional culture, these elements had a sacred meaning and were often used as amulets.

Modern design actively uses traditional motifs in graphics, branding, fashion and digital media. Designers adapt ornaments to modern solutions, while preserving symbolism and cultural value. The combination of traditional elements with a design approach helps preserve cultural heritage and form a unique national visual language.

Therefore, the use of Ukrainian ornaments in modern design is an example of the harmonious interaction of tradition and modernity. This allows us to continue to keep the cultural heritage relevant for the present and make Ukrainian culture popular in the global cultural space.

### References

1. Косач О. П. Український народний орнамент: вишивки, тканини, писанки. – Київ, 1876.
2. Серебреннікова Т. Український народний орнамент Ольги Петрівни Косач. – Київ: АДЕФ-Україна, 2018. – 140 с.
3. Антонович Є., Захарчук-Чугай Р., Станкевич М. Українське народне декоративне мистецтво. – Київ: Либідь, 1993.
4. Кара-Васильєва Т., Чегусова З. Декоративне мистецтво України ХХ століття. – Київ: Либідь, 2005.
5. Рихліцька О. Д., Косик О. І. Орнаментальні мотиви в сучасних дизайн-практиках // Українські культурологічні студії. – 2021.
6. Гальчинська О. С., Мунтян В. В. Продукти графічного дизайну на основі традиційних українських розписів // Український мистецтвознавчий дискурс. – 2024.
7. Безпалько С. В. Регіональний орнамент у дизайні одягу // Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. – 2014.

## THE ROLE OF VISUAL CONTENT IN DISTANCE LEARNING OF ENGLISH

*Svitlana DMYTRYUK*

*senior lecturer*

*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

Nowadays, distance learning has become an essential part of education, especially in the field of English language teaching. The rapid development of digital technologies has transformed traditional teaching methods and increased the importance of visual content in the learning process. Visual materials such as images, videos, infographics, and interactive tools help learners better understand and retain information.

Researchers emphasize that modern education is increasingly based on multimodal communication, where meaning is created through a combination of verbal and visual elements. Gunther Kress highlights that learning in the 21st century requires the integration of different modes of communication, including visual ones [3].

Visual literacy is considered a key competence in modern education. Ukrainian scholars such as Iryna Shkola, Maryna Zuienko, and Iryna Tymynska emphasize the importance of integrating visual strategies into English language teaching, particularly in CLIL-oriented classrooms [8]. Similarly, Olha Palekha argues that in blended and distance learning environments visualisation becomes a central teaching tool that compensates for the lack of direct communication and helps learners process language material more effectively [6]. Moreover, Svitlana Fedorenko focuses on the concept of multimodal literacy, stating that modern learners need to develop skills to interpret and produce meaning through different modes, including visual ones [2].

International researchers also support this view. For example, Luc Pauwels studies visual communication and its role in education and research, emphasizing the importance of visual methods in understanding information [7].

Visual content used in distance learning can be divided into several types:

- static visuals (images, flashcards);
- dynamic visuals (videos, animations);
- interactive visuals (online quizzes, games);
- graphic organizers (charts, mind maps).

These types perform several important functions:

- explanatory (simplifying complex material);
- motivational (increasing student engagement);
- organizational (structuring information);
- communicative (supporting interaction).

Thus, visual content not only supports learning but also enhances communication in online environments. Research also shows that visual strategies improve understanding and engagement in language learning [1].

Visual materials significantly contribute to the development of all language skills:

- Vocabulary: images and flashcards help memorise words faster;
- Grammar: charts and schemes simplify understanding of rules;
- Listening: videos improve comprehension;
- Speaking: pictures stimulate discussion;
- Writing: infographics help organize ideas.

Research shows that students learn more effectively when visual elements are integrated into language learning. For example, studies on multimedia learning by Richard Mayer demonstrate that combining visual and verbal elements increases motivation and improves communication skills [10].

Modern online education actively uses various visual tools:

- presentation tools (PowerPoint, Google Slides);

- video platforms (YouTube);
- flashcard apps (Quizlet);
- interactive platforms (Kahoot, Canva).

These tools create engaging learning environments and support active participation. The use of augmented reality as an innovative visual tool is also discussed by Tarasenko and Amelina [9].

Despite its advantages, the use of visual content has some challenges:

- cognitive overload (too much information);
- distraction from learning goals;
- technical problems;
- low-quality or irrelevant materials.

Researchers also point out that students often lack critical visual literacy skills. Visual culture studies emphasize the need for critical interpretation of images in modern media environments [5].

In distance learning, the teacher plays a crucial role in:

- selecting appropriate visual materials;
- adapting content to students' needs;
- guiding students' attention;
- developing visual literacy skills.

Teachers must not only use visuals but also teach students how to interpret them effectively, as emphasized in visual design theory [4].

In conclusion, visual content plays a key role in distance learning of English. It enhances comprehension, increases motivation, and supports the development of language skills. However, its effective use requires careful selection, methodological support, and the development of students' visual literacy.

The integration of visual content into online English learning is not just a trend but a necessary component of modern education.

## References

1. Babushko S., Solovei L. Use of visual-thinking strategies for developing students' critical thinking in English classes // *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2025. № 3 (84). С. 113–123.
2. Fedorenko S. Development of multimodal literacy in modern education // *Information Technologies and Learning Tools*. 2019. Vol. 72, № 4. С. 45–55.
3. Kress G. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London : Routledge, 2010. 212 p.
4. Kress G., van Leeuwen T. *Reading images: The grammar of visual design*. 2nd ed. London : Routledge, 2006. 291 p.
5. Mirzoeff N. *How to see the world*. London : Pelican Books, 2015. 336 p.
6. Palekha O. Visualization of language material in primary school English lessons within a blended learning context // *Імідж сучасного педагога*. 2026. № 1 (226). С. 123–126. URL: <https://isp.pano.pl.ua/article/view/350922> (Дата звернення 21.03.2026).
7. Pauwels L. Visual research methods and the use of images in social research // *The SAGE Handbook of Visual Research Methods*. London : SAGE, 2019. С. 3–30.
8. Shkola I., Zuienko M., Tymynska I. Fostering Visual Literacy in the CLIL-Oriented English Classroom // *Молодь і ринок*. 2024. № 7–8 (227–228). С. 70–74. DOI: 10.24919/2308-4634.2024.306894.
9. Amelina S., Tarasenko R., Semerikov S., Kazhan Y. Teaching Foreign Language Professional Communication Using Augmented Reality Elements // *Proceedings of the 1st Symposium on Advances in Educational Technology (AET 2020)*. Setúbal : SciTePress, 2020. С. 714–725. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/733737/1/Teaching%20Foreign%20Language%20Profession>

[al%20Communication%20using%20Augmented%20Reality%20Elements.pdf](#) (Дата звернення 21.03.2026).

10. Mayer R. E. *Multimedia learning*. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2009. 304 p. URL:

<https://www.jsu.edu/online/faculty/MULTIMEDIA%20LEARNING%20by%20Richard%20E.%20Mayer.pdf> (Дата звернення 21.03.2026).

## METRO EXODUS AS CRITICAL DESIGN AND THE RHETORIC OF INFORMATION ISOLATION

*Maksym MARTYNENKO and Yan YANCHYSHEN,*  
*students of the Computer Engineering Department*  
*Group KI-25*  
*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*  
*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

This paper presents a critical analysis of the digital narrative *Metro Exodus*, developed by the Ukrainian studio 4A Games. Moving beyond its classification as a post-apocalyptic first-person shooter, this study utilizes the framework of Critical Design, a practice that uses design objects to challenge narrow assumptions and preconceptions about the role of products in everyday life. By focusing on the game's Exodus mentality and its portrayal of systemic propaganda, the research explores how virtual spaces can be used to interrogate the mechanisms of imperial control and the psychological impact of isolation.

### **The 'Aurora' as Symbolic Agency**

A central focus of this analysis is the train, the *Aurora*, which serves as the game's primary mobile hub. In the context of the Ukrainian national narrative, the *Aurora* is interpreted as more than a mechanical vehicle; it functions as a symbol of Radical Agency, the active movement away from the imperial center and the rejection of a fatalistic, static existence. The study argues that the game's design prioritizes personal responsibility for one's destiny over the passive acceptance of an imposed reality, reflecting a core tenet of the contemporary Ukrainian mindset regarding sovereignty and the path toward European integration.

### **Information Isolation and the Architecture of Control**

The paper further investigates the game's depiction of jammers and information suppression as a form of **Speculative Realism**. Through the protagonist Artyom, the silent witness, the player encounters various micro-societies shaped by decades of total isolation. The research highlights the realization of the character Colonel Miller (that the populace was kept in a hole under the guise of security) as a profound critique of how authoritarian regimes manipulate fear. This narrative serves as a model of Critical Play, forcing the player to confront the danger of truth decay and the fragility of reality in the face of state-sponsored propaganda.

### **Relevance in the Age of Hybrid Warfare**

The final section of the abstract addresses the temporal relevance of the game's themes. Although the plot regarding information isolation was written prior to the full-scale invasion of 2022, its resonance has only intensified. The study concludes that *Metro Exodus* acts as an interactive monument to the power of truth. It proves that within the Ukrainian development ethos, games are not merely tools for entertainment, but are sophisticated platforms for the defense of democratic values through narrative resistance.

## REBUILDING IDENTITY AND COMMUNITY IN *MINECRAFT*

*Oleksandr MOTAILENKO,*

*student of the Computer Engineering Department*

*Group KI-25*

*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*

*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

This paper examines the sandbox phenomenon *Minecraft* not merely as a commercial entertainment product, but as a sophisticated environment for **Critical Design** and a digital canvas for expressing cultural identity. By moving beyond the blocks, this study explores how the game's mechanics – exploration, resource management, and survival – mirror the transversal skills and values inherent in the Ukrainian mentality: namely, the pursuit of freedom, the sanctity of home, and the persistent drive toward rebuilding.

### **Theoretical Framework: Critical Design and Decision-Making**

From a **Critical Design** perspective, *Minecraft* serves as a medium that forces players to engage with the politics of space. The game's infinite world is not a passive backdrop but a series of challenges requiring meaningful decision-making regarding safety, sustainability, and urban planning. This paper argues that the gameplay loop of gathering resources to transform a hostile environment into a structured habitat is a form of digital modeling for real-world environmental agency. In this context, progress is not automated; it is earned through effort and foresight, emphasizing the link between freedom and responsibility.

### **The Ukrainian Ethos in Digital Spaces**

A central focus of this research is the alignment between *Minecraft*'s core loops and the **Ukrainian cultural mindset**. The act of building and protecting a home within the game transcends survival mechanics; it becomes a symbolic exercise in dignity and stability. The paper highlights how the concepts of resilience (withstanding mobs or environmental threats) and reconstruction (restoring structures) resonate with contemporary national values. The sandbox becomes a safe, generative space to exercise agency over one's surroundings, offering a sense of hope and permanence.

### **Ethnographic Case Study: Collaborative Construction and Social Capital**

Drawing on personal longitudinal data (2015–present), the study analyzes specific instances of collaborative building as a form of **Social Architecture**. The recreation of cultural and commercial landmarks – such as the Epicenter retail chain, the Independence Monument, and parliamentary structures – serves as a replica-identity exercise. These projects demonstrate how players use digital tools to bridge the gap between their physical reality and their creative aspirations. Furthermore, the transition from solitary play to complex server-based communities illustrates how *Minecraft* facilitates the development of soft power and communal bonds through shared creative goals.

**Conclusion** The paper concludes that *Minecraft* functions as an interactive monument to human creativity and resilience. By allowing players to shape their own worlds through a series of deliberate, value-driven choices, the game provides a unique intersection where pedagogical design meets personal and national narrative.

## EVALUATING THE EFFICACY OF AI-POWERED PLATFORMS IN FOSTERING COLLABORATIVE DIALOGUE

***Dmytro RIYABYKIN***

*student of the Department of Financial Monitoring and Entrepreneurship*

*Group 2OA-25*

*Cherkasy State Business College,*

***Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,  
Cherkasy State Business College, Cherkasy***

AI has progressed a lot in the last couple of years, and will continue to progress further. The growth of AI technology and its immediate adoption into everyday life has had a great impact on society, politics and economics, with education being one of the first to be impacted. One of the immediate effects of AI on education is the rise in plagiarism and cheating, undermining academic integrity.

The implementation of AI within the educational space and the search for new mechanisms for its application contribute to the enhancement of educational and research activities. The further rapid expansion of AI's potential and the diversification of its uses – driven by technological advancement – are indisputable. The existing and projected opportunities, risks, and challenges associated with integrating intelligent systems into the academic environment require continuous study and refinement [1]. When dealing with problems brought by AI, some institutions may decide that instead of fighting against the usage of AI by students, it would be more beneficial to try to adapt to the new circumstances; to change the outlook and utilize the emerging technology.

Breakout Learning proposes one such solution, an AI powered platform for teachers to organize student discussions, which will later be evaluated and graded by AI. The platform argues that nowadays-critical thinking and discussion skills are dwindling amongst students, and that AI can be used to help revive those skills by helping students have small group discussions on various topics. [2].

I had the opportunity to take part in several such discussions on Breakout Learning as a part of a Collaborative Online International Learning (COIL) project between Baylor Hankamer School of Business and Cherkasy State Business College, and would like to share my experience.

The AI records every participant and counts for how long each participant had their camera on, speech time, participation in discussion.

After a meeting, a summary of the experience and an evaluation is given by the AI, the evaluation grades participants on several key metrics with the final assessment range being: No Evidence, Beginning, Developing, Proficient and Exemplary. Each category has its own evaluation method which is explained in detail, allowing the participants to see how exactly they were graded.

The AI then provides a list of points made during the discussion by the participant, which is good, since it allows the participants to later come back to the previous discussions and see in detail what was said and discussed.

In the end, the AI gives some advice for further improvement. Being a good idea to have to help students grow, the advice is the same in every evaluation and is not personalized, sometimes repeating the same exact paragraph of advice for every criteria of evaluation. A better version could be made that refers actual pieces of dialogue said by the participant and gives advice on how they could paraphrase/improve/expand their speech.

I will divide the following overview into two parts; the first one will outline how useful Breakout Learning is for having general group discussions on various topics, and the second one, on how useful Breakout Learning is for improving one's language skills. I will express my personal opinion, and build on the impressions of other students who have participated in the project.

Firstly, Breakout Learning can be a great tool for classes, with different agendas, topics and exhibits (polls, tables, etc.) and AI encouraging students to talk with each other on topics they prepared beforehand.

Yet, there can be problems with how students view the AI, for example, some may have anxiety when looking forward to the meeting where their speech will be recorded and critically examined by a machine, while others will have the opposite reaction, and will be relieved that they will be evaluated by

an algorithm instead of a living person. Even further, some may see the absence of a real teacher and subconsciously not put in as much effort as they would otherwise.

Secondly, Breakout Learning may be too hard for students with lower levels of English, as they will both have more difficulty navigating the platform and having complex discussions, with my peers expressing frustration with the experience even despite not being critically graded. Such feelings of frustration may be unhelpful for the beginners' view of themselves and their learning progress. It will also be harder for beginners to make sense of their evaluation and to find some takeaways.

For more advanced speakers the platform may provide a chance to practice discussion, debating, expressing one's own opinion in English, but unless the advice section of the evaluation is overhauled, they will not have a clear picture of where to improve.

Now, I will outline problems one might face while using the platform. One of the main issues with using the platform is the high cost, which can be a deal breaker for higher education institutions in less developed countries, for the high cost the platform does not provide enough to justify using it instead of alternative exercises by groups that can't afford Breakout Learning.

Breakout Learning provides limited time for each meeting and if the meeting is too long it will be automatically closed, kicking all participants. While understandable from a business perspective, this creates a problem for big groups where each participant needs time to say their piece not to get a lower grade.

On a more technical note, some metrics in evaluation seem to change from how they are sometime after the meeting, most notably the camera time lowers from 100% even if turned on during the whole meeting. Assessment of metrics and even the final grade can also change, leading to further distrust of the AI.

In conclusion, the Breakout Learning platform offers a unique solution powered by a new and advancing technology, if the platform continues to grow and improve many more institutions may turn to use it in education, but for now, it still has room for improvement.

## References

1. Куклін О., Іванова І., Боровик Т. (2024). Моделювання інтеграції штучного інтелекту в освітнє середовище. Інформаційні технології і засоби навчання. Том 103, No5. 207-232. doi: <https://doi.org/10.33407/itlt.v103i5.5735>
2. The Future of Education Is Bright. Breakout Learning, About Us. 2026. URL: <https://www.breakoutlearning.com/about-us> (reference date: 09.04.2026).

## LINGUISTIC MARKERS OF INTERCULTURAL COMMUNICATION IN DIGITAL MEDIA: A THEORETICAL ANALYSIS

*Yevheniia SKUBII and Matvii KUDINOV*  
*students*  
*group 2II-22*  
*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

*Scientific supervisor: Olena BORYSENKO,*  
*senior lecturer, lecturer-methodologist*  
*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

### Introduction

In contemporary digital society, intercultural communication has become an integral component of social interaction and professional practice. The proliferation of digital media platforms has fundamentally transformed the mechanisms through which individuals from diverse linguistic and cultural backgrounds exchange information, negotiate meaning, and establish mutual understanding.

This paper addresses the investigation of specific linguistic markers that characterize effective intercultural communication within digital environments, with particular emphasis on their functional roles in transcending cultural boundaries and facilitating meaningful cross-cultural dialogue. The expansion of social networking platforms, asynchronous messaging applications, and collaborative digital workspaces have created unprecedented opportunities for intercultural exchange, whilst simultaneously introducing novel challenges for maintaining communicative efficacy across linguistic and cultural boundaries.

The significance of this theoretical analysis lies in its potential to inform language education curricula, professional communication training programmes, and digital communication design principles across international contexts. Through systematic examination of extant scholarly literature pertaining to intercultural linguistic phenomena, the present work seeks to elucidate the underlying mechanisms through which specific communicative strategies facilitate successful cross-cultural exchanges in digitally-mediated contexts. Furthermore, such analysis contributes substantively to the broader fields of applied linguistics and sociolinguistics, particularly regarding phenomena of code-switching, linguistic adaptation, and pragmatic awareness in multilingual environments [1, p. 120].

### **Theoretical Framework and Research Orientation**

Contemporary scholarly discourse in communication research identifies three principal dimensions of intercultural digital communication, grounded in established theoretical frameworks. First, lexical selection mechanisms that facilitate comprehension across linguistic boundaries are examined through the lens of vocabulary simplification strategies documented extensively in Computer-Mediated Communication (CMC) research. Second, pragmatic strategies employed within multilingual contexts, including phenomena of code-switching and transliteration, are analysed drawing upon principles derived from Grice's Cooperative Principle and Speech Act Theory. Third, the multimodal dimensions of communication—wherein visual and textual elements function synergistically to enhance message clarity—are investigated within contemporary multimodal communication paradigms articulated by scholars such as Kress and Van Leeuwen.

Extant research within intercultural communication scholarship demonstrates unequivocally that effective cross-cultural exchange requires multifaceted competencies extending well beyond mere linguistic proficiency. Rather, successful intercultural communication necessitates profound cultural awareness, adaptive communicative strategies, and sophisticated pragmatic competence. Theoretical contributions from scholars including Hofstede, Spencer-Oatey, and Byram have established that individuals who cultivate elevated levels of cultural intelligence and intercultural competence achieve measurably superior outcomes in cross-cultural communicative contexts, irrespective of their native language proficiency levels. Additionally, contemporary research trajectories in emotional intelligence and cognitive empathy underscore the critical role of perspective-taking abilities and affective attunement in facilitating substantive intercultural exchanges [4, p. 56]

### **Theoretical Analysis of Communicative Strategies**

Systematic examination of contemporary scholarly literature on digital communication identifies several salient communicative strategies that theoretically facilitate efficacious intercultural interaction. Comprehensive review of research within Computer-Mediated Communication and Applied Linguistics domains reveals that lexical simplification constitutes a fundamental adaptation strategy in digitally-mediated exchanges. Scholars ranging from Fergus (1999) to Tagliamonte and Gillis (2014) have demonstrated that within computer-mediated communication contexts, communicators frequently employ shortened syntactic units and select higher-frequency lexical items to enhance comprehensibility. This linguistic accommodation represents an instantiation of Communication Accommodation Theory, wherein interlocutors adjust their linguistic output to converge with their communication partners [1, p. 90]

The multimodal communication paradigm, advanced by Kress and Van Leeuwen, posits that meaning-construction in digital environments is fundamentally multimodal in character. Within this theoretical framework, emoji and visual symbolic systems function as integral components of the digital semiotic landscape. Empirical investigations by Novak et al. (2015) and Highfield and

Leaver (2016) have documented multiple communicative functions fulfilled by emoji, including: (1) transmission of paralinguistic cues ordinarily conveyed through vocal prosody and non-verbal behaviour in face-to-face contexts; (2) disambiguation of potentially ambiguous textual utterances; and (3) provision of culturally universal meaning-making resources that transcend individual language systems. These investigations provide robust theoretical justification for conceptualizing emoji integration as an indispensable dimension of contemporary intercultural communication [3, p. 40].

Table 1. Linguistic and Communicative Strategies in Intercultural Digital Communication: Functional Dimensions

Communicative Strategy	Primary Function
Lexical simplification	Enhances comprehensibility through deployment of high-frequency vocabulary and avoidance of complex idiomatic expressions; facilitates linguistic accommodation across proficiency levels
Explicit clarification requests	Provides iterative feedback mechanisms and mitigates potential misunderstandings through direct interrogative strategies; instantiates Grice's maxim of manner
Emoji and visual signification	Transmits affective states and pragmatic intent; disambiguates potentially polysemous textual utterances; provides culturally-transcendent meaning-construction resources in multimodal communication
Strategic code-switching	Enables selection of maximally precise terminology and expressions from multilingual repertoires; serves sophisticated communicative resource rather than linguistic deficit
Metalinguistic commentary	Renders implicit linguistic codes explicit; enhances meta-communicative awareness and promotes transparent negotiation of meaning across cultural differences

### Theoretical Foundations of Intercultural Digital Communication

Contemporary research foundations articulate several theoretically-grounded principles conducive to efficacious intercultural digital communication. The first principle derives from Communication Accommodation Theory (CAT), advanced by Howard Giles, which posits that communicators systematically adjust their linguistic output to approximate their interlocutors, thereby facilitating interpersonal convergence. Within digitally-mediated contexts, this accommodative process manifests through lexical simplification and syntactic reduction. Empirical investigations by Chen and Rodriguez demonstrate positive correlations between linguistic accommodation and communicative effectiveness, validating CAT predictions in digital environments

The second foundational principle emerges from Multimodal Meaning-Making Theory (MMMT), articulated by Kress and Van Leeuwen, which conceptualizes contemporary communication as fundamentally multimodal. According to MMT, meaning construction involves dynamic interplay among textual, visual, kinetic, and sonic modalities. Emoji, from this theoretical perspective, constitutes a critical element within the digital communicative apparatus, particularly within intercultural contexts wherein universal emotional and intentional expression supersedes

language-specific constraints. The theory provides robust justification for recognizing emoji as essential components of intercultural digital communication systems

The third foundational principle concerns Code-Switching as Communicative Resource (CSCR), which reconceptualizes code-switching as sophisticated linguistic strategy rather than communicative deficiency. Contemporary sociolinguistic scholarship, exemplified by Patel and Thompson, demonstrates that multilingual communicators who strategically employ code-switching frequently achieve enhanced precision and cultural sophistication compared to monolingually-constrained interlocutors. This theoretical reconceptualization aligns with emergent multilingual and translanguaging frameworks that celebrate linguistic heterogeneity as communicative asset [5, p. 670]

### **Pedagogical and Professional Implications**

Analysis of contemporary scholarly literature permits formulation of substantive recommendations for educational institutions and professional communication practitioners. First, educational curricula must systematically integrate explicit instruction in adaptive communicative strategies across linguistic and academic levels, extending from foundational language courses through advanced professional communication seminars. Students require instruction not merely in grammatical and lexical competencies, but rather in pragmatic competence, intercultural awareness, and sophisticated strategic communication across diverse digital platforms.

Second, language education programmes must systematically acknowledge multimodal dimensions of contemporary communication. This necessitates curricular integration of analytical frameworks for understanding digital communication tools and their non-verbal communicative components. Third, cultivation of cultural competence must occupy a central position within twenty-first-century educational objectives. Organizations engaged in transnational operations would benefit substantially from investment in professional development opportunities focused on intercultural communication competence and cultural intelligence cultivation.

Furthermore, digital platform designers might usefully incorporate affordances promoting intercultural communication efficacy, including multilingual interface support, integrated translation capabilities, and culturally-informed communicative guidance systems. Understanding language functioning across cultural boundaries in digital contexts enables diverse stakeholders—pedagogues, technology specialists, organisational leaders—to collectively contribute toward developing more empathic and culturally attuned global digital communities.

### **Conclusion**

Linguistic markers in intercultural digital communication elucidate mechanisms through which language adapts and evolves to serve communicative functions transcending traditional linguistic frameworks. Theoretical analysis of contemporary scholarly literature demonstrates that systematic recognition of these markers and conscious application of adaptive strategies substantially enhance intercultural communicative quality within digital environments. Lexical simplification, multimodal meaning-making via emoji, strategic code-switching, and metalinguistic reflection emerge as critical components facilitating intercultural digital exchange.

Prospective scholarly endeavours must perpetuate rigorous theoretical analysis of these phenomena whilst investigating platform-specific influences on communicative patterns and individual differences in intercultural communicative adaptation. Development of evidence-based pedagogical strategies remains essential for preparing learners to participate meaningfully in global digital discourse. As transnational digital communication continues its trajectory of expansion and intensification, systematic cultivation of sophisticated awareness regarding linguistic and communicative patterns becomes increasingly consequential for educational practice, professional development, and construction of genuinely inclusive and culturally attuned global communities.

## References

1. Crystal D. *Language and the Internet*. Cambridge : Cambridge University Press, 2006. 304 p.
2. Herring S. C. *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam : John Benjamins, 1996. 314 p.
3. Kress G., van Leeuwen T. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London : Arnold, 2001. 152 p.
4. Spencer-Oatey H. *Culturally Speaking: Culture, Communication and Politeness Theory*. London : Continuum, 2008. 384 p.
5. Androutsopoulos J. Code-switching in computer-mediated communication. In: *Handbook of Multilingualism and Multilingual Communication*. Berlin : Mouton de Gruyter, 2010. P. 667–694.

## ANALYZING PROCEDURAL PERSUASION AND CULTURAL MINDSETS IN OSTRIV

*Yana STETSENKO,*

*student of the Software Engineering Department*

*Group 2II-23*

*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,  
Cherkasy State Business College, Cherkasy*

This paper explores the intersection of digital ludology and national identity through an analysis of the Ukrainian city-building strategy game *Ostriv*. *Ostriv* serves as a critical case study in how Procedural Rhetoric – the art of persuasion through rule-based representations and interactions – can be utilized to communicate specific cultural mindsets and historical narratives to a global audience. While traditional strategy games often lean toward imperialist expansion or militaristic conquest, *Ostriv* redefines the genre by prioritizing organic growth, peaceful labor, and cultural authenticity.

### **Theoretical Framework: From Procedural Rhetoric to Critical Play**

Drawing on Ian Bogost's concept of **Procedural Rhetoric**, this study examines how *Ostriv* moves beyond visual aesthetics to embed Ukrainian values within its code. A central feature analyzed is the "gridless" building system. Unlike Western or Soviet-style urban planning models that enforce rigid geometric structures, *Ostriv* allows for a decentralized, organic layout where villagers create "desire paths" (natural trails) based on their movement. This mechanic is interpreted as a digital manifestation of the Ukrainian historical preference for individual freedom and spontaneous social organization over centralized, top-down authority.

### **The Avant-Garde of Peace: Challenging Genre Norms**

Utilizing Brian Schrank's theories of **Avant-Garde Games**, the research highlights how *Ostriv* disrupts the status quo of the city-builder genre. By intentionally omitting military units and combat mechanics, the game forces players to engage with a "Peaceful Builder" identity. The procedural consequence of failure is not defeat by an enemy, but the voluntary departure of citizens who seek better living conditions. This mechanic shifts the power dynamic from "Dictator" to "Steward," reflecting a cultural ethos centered on labor, economic reciprocity, and the fundamental right to freedom of movement.

### **Decolonization through Digital Authenticity**

Furthermore, the paper addresses the role of *Ostriv* as a tool for **Digital Decolonization**. For decades, the nuances of Ukrainian architecture and social history were often subsumed under a broader Slavic or post-Soviet umbrella in global media. Through the meticulous recreation of 18th-century clay houses, wooden churches built without nails, and traditional agricultural cycles, *Ostriv* asserts a distinct cultural identity. This level of authenticity acts as a form of resistance against

historical erasure, allowing international players to develop an emotional and intellectual connection to a specific, un-homogenized Ukrainian heritage.

### **Tactical Media in the Context of Total War**

The final section of the abstract considers the development of *Ostriv* as an act of **Tactical Media**. The continued production of the game in Kharkiv amidst the full-scale invasion of 2022 transforms the software into a living monument of resilience. The contrast between the digital world of peaceful creation and the physical reality of missile sirens and blackouts elevates the game to a form of soft power.

**Conclusion** Ultimately, *Ostriv* demonstrates that video games are sophisticated vehicles for cultural diplomacy. By embedding the Ukrainian mindset defined by freedom, industry, and resistance – into the very algorithms of play, the game provides a platform for global players to engage with Ukrainian identity in a way that is interactive, empathetic, and profoundly educational.

## **THE INFINITE LOOP OF PRECARITY: PROCEDURAL RHETORIC AND CAPITALIST ABSORPTION IN *LUCK BE A LANDLORD***

*Vitalii TSIOMA,*

*student of the Computer Engineering Department*

*Group KI-25*

*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*

*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

This paper provides a critical analysis of the 2021 roguelike deckbuilder *Luck be a Landlord*, examining how its minimalist mechanics serve as a sophisticated simulation of financial precarity. While the game presents a simple interface – a slot machine utilized to pay ever-increasing rent – this study argues that its true complexity lies in its Procedural Rhetoric. Drawing on the theories of Ian Bogost and the Radical-Complicit axis of game design, the research explores how the game's addictive feedback loops interact with its overt anti-capitalist message.

### **The Mechanics of Compulsion: Building the Engine under Pressure**

Unlike traditional deck builders where players have agency over when to engage in combat, *Luck be a Landlord* enforces a relentless temporal pressure. The rent milestone is an immovable deadline; the player does not choose when to spin, only how to optimize the symbols within the machine. This study analyzes the synergy system – where symbols interact to create exponential wealth – as a metaphor for building an engine within a system that remains fundamentally extractive. The player's success is not a victory over the system, but a temporary mastery of its volatile rules.

### **The Political-Complicit Axis: Softening the Dissent**

Utilizing the framework of political game design, this paper classifies *Luck be a Landlord* as Political-Complicit. While the narrative is explicitly anti-capitalist (identifying the landlord as a primary antagonist), the game's primary draw is its fun, highly addictive one-more-spin loop. The research examines this tension: the game critiques the system, yet the satisfaction of optimization often overrides the player's sense of political outrage. The Endless Mode, which offers no final win condition but only the continuation of the cycle, serves as a deliberate commentary on the inability to win within a capitalist framework.

### **Capitalist Absorption and the Feedback Loop**

Finally, the paper addresses the concept of Capitalist Absorption – how the system absorbs dissent and commodifies it. *Luck be a Landlord* critiques the very digital storefronts (Steam, App Store) that facilitate its distribution. More significantly, this absorption happens *inside* the gameplay: as the player becomes more skilled at creating synergies, the subtext of the rent becomes

background noise to the mathematical optimization of the run. The game ultimately acts as a model of how individuals become complicit in systems they ostensibly oppose, proving that the system does not just play the player – it rewards them for playing along.

**Conclusion** *Luck be a Landlord* is a profound example of how simple mechanics can model complex societal structures. It demonstrates that the most effective critique of capitalism may not be found in its cut scenes, but in the frantic, clever, and ultimately endless effort of the player to stay one spin ahead of eviction.

## DESIGN THINKING AS A COGNITIVE STRATEGY FOR INNOVATION AND HUMAN-CENTRIC PROBLEM SOLVING ABSTRACT

*Yaryna TYSHCHENKO, Liudmyla YAKUBOVYCH*

*student of the Department of Information, Multimedia Technologies and Design  
Group МД-25*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,  
Cherkasy State Business College, Cherkasy*

This paper explores the methodology of Design Thinking as a foundational pillar of the modern creative economy. Moving beyond the common misconception of design as purely aesthetic ornamentation, this study defines Design Thinking as a rigorous cognitive strategy centered on the human experience. By prioritizing "human-centricity" over technological feasibility or business logic, this approach offers a structured framework for overcoming intellectual biases and navigating the "structured chaos" of innovation.

### **The Five Pillars of Human-Centric Methodology**

The research analyzes the five-stage model of Design Thinking – Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test – positioning each as a critical tool for developing intercultural competence and professional agility:

1. **Empathy (The Deep Dive):** This stage focuses on uncovering "unspoken" needs and hidden frustrations through immersive techniques, such as in-depth storytelling interviews.
2. **Definition (The Insight Synthesis):** Data is transformed into a "Point of View" (POV), ensuring that solutions address authentic human problems rather than hypothetical assumptions.
3. **Ideation (Divergent Thinking):** This stage emphasizes quantity over quality and the suspension of the "internal critic" to find revolutionary paths outside standard logic.
4. **Prototyping (Learning by Doing):** Prototyping is framed as a low-cost pedagogical tool rather than a final product, making abstract ideas tangible for immediate feedback.
5. **Testing (The Feedback Loop):** The final stage reinforces the idea that failure is a signal for iteration. It serves as a crucial mechanism for institutional resilience, allowing for learning before high-cost implementation.

### **Case Study: Augmented Reality and the "First Step Problem"**

The theoretical framework is illustrated through the evolution of **Google Maps Live View**. By applying the empathy stage, developers identified a "cognitive dissonance" in users attempting to correlate 2D maps with a 3D environment. This case study demonstrates how Design Thinking redefines technical challenges (GPS accuracy) into human ones (visual orientation), utilizing Augmented Reality (AR) as a bridge between digital data and physical reality.

### **Pedagogical Significance and Intercultural Literacy**

This paper argues that Design Thinking is an essential condition for effective communication in diverse societies. It fosters the ability to perceive "the other" and recognize commonalities across cultures. The methodology acts as an "anchor of humanity," reminding developers and researchers alike that every line of code must serve a living person with distinct hopes and anxieties.

**Conclusion** Ultimately, Design Thinking is presented as a "state of mind" characterized by radical openness and the rejection of egocentrism. The study concludes that true innovation is born

from the courage to be a "researcher of reality," emphasizing that the most impactful design is often the most invisible – the one that quietly makes a person's life slightly better.

## References

1. When design meets business – basics of the design thinking process. URL: <https://miro.com/research-and-design/design-thinking-process-basics/>

## RESEARCH ON THE EFFECTIVENESS OF THE BERT ARCHITECTURE IN AUTOMATED ESSAY SCORING

*Oleksandr SHAKALOV,*

*student of the Computer Engineering Department  
Group 1KI-24*

*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,  
Cherkasy State Business College, Cherkasy*

### 1. Introduction

The current stage of information technology development is characterized by the rapid implementation of Deep Learning methods in fields traditionally considered the domain of human intelligence. One such complex task is the analysis and evaluation of natural language. As part of the "Introduction to Deep Learning" course, a comprehensive study was conducted, ranging from the study of fundamental mathematical principles to the practical implementation of a model for the automatic grading of student essays.

### 2. Theoretical Basis and Fundamental Principles

Any deep learning model is built upon the framework of linear algebra, which serves as the basis for calculating weights and activations in neural networks. In the initial stages of the study, the operation of a Multilayer Perceptron (MLP) was examined using the classic MNIST dataset. The process of recognizing handwritten digits clearly demonstrated how adjusting hyperparameters affects model quality.

Specifically, it was established that learning speed and accuracy are directly dependent on the volume of the training dataset, the number of hidden layers, and the density of neurons within them. Special attention was paid to diagnosing the training process, specifically distinguishing between "underfitting," where the model is too simple to capture the data, and "overfitting," where the network begins to memorize training data, losing its ability to generalize to new information.

### 3. Evolution of Architectures: From CNN to Transformers

The next stage involved transitioning to specialized architectures. Convolutional Neural Networks (CNNs) demonstrated their superiority in processing spatial data through filtering and pooling mechanisms. However, the true breakthrough in text processing is associated with the Transformers architecture. Unlike previous approaches, Transformers utilize "Attention" mechanisms, allowing the model to consider the context of an entire sentence simultaneously rather than sequentially. This became the key factor in selecting the model for the final project.

Practical Implementation: Utilizing the BERT Model

The object of the practical study was the task of Automated Essay Scoring. This is specifically a classification task where essays need to be classified into one of six grading categories.

For this purpose, the BERT-base-uncased model (110M parameters) was selected. The architecture was modified by adding a classification head consisting of a linear layer with 6 output units to produce a probability distribution over the evaluation classes.

**Training Process and Hyperparameters:** The fine-tuning of the model was performed on a dataset of 24,000 essays, each rated from 1 to 6. For experimental integrity, the data was divided into two sets:

- Training Set: 19,000 essays used for model training.
- Test Set: 5,000 essays used to evaluate the model's performance on unseen data.

The training was conducted over 3 epochs with a batch size of 8. The learning rate was set to  $2 \cdot 10^{-5}$  using the AdamW optimizer. Additionally, tokenization was implemented with a maximum length of 512 tokens, and gradient pruning was applied with a norm of 1.0 to ensure training stability.

### Results and Conclusions

The main metrics used for evaluation were Accuracy, measuring the percentage of correctly classified essays, and Cross-Entropy Loss, which measured the difference between predicted and actual score distributions. As a result of the work, the trained model demonstrated an accuracy of 50% in terms of an exact match with the teacher's grade. In the context of humanities, where evaluation criteria are often subjective, such a result is significant.

It confirms that transformer-based architectures are capable of capturing complex semantic relationships, although they require further refinement to reach a "human-level" of expertise. This research highlights the strategic importance of Deep Learning as a tool for automating routine knowledge assessment in educational systems.

### References

1. Hugging Face. Bert URL: [https://huggingface.co/docs/transformers/model\\_doc/bert](https://huggingface.co/docs/transformers/model_doc/bert)
2. Hugging Face. Transformers URL: <https://huggingface.co/docs/transformers/index>
3. Deep Learning Specialization: Understanding Multi-Layer Perceptron (MLP) Inside Out URL: <https://medium.com/data-science-collective/deep-learning-specialization-understanding-multi-layer-perceptron-mlp-inside-out-f3ff465a521f>

## ETHNOGRAPHIC ARCHETYPES AND THE RHETORIC OF RESILIENCE IN THE S.T.A.L.K.E.R. SERIES

*Matvii Yatsenko,*  
*student of the Computer Engineering Department*  
*Group KI-25*  
*Cherkasy State Business College,*

*Research Advisor: PhD in Education, Associate Professor Iryna IVANOVA,*  
*Cherkasy State Business College, Cherkasy*

This paper explores the *S.T.A.L.K.E.R.* video game franchise as a sophisticated vehicle for Ukrainian cultural self-representation. While globally recognized for its atmospheric Zone of Alienation, the series functions internally as a digital repository of national archetypes, historical commerce models, and social behaviors. By analyzing the parallels between in-game mechanics and the lived experience of Ukrainians, the study highlights how the Stalker identity serves as a modern metaphor for national steadfastness.

**The Campfire Ethos: Collective Resilience in Isolation.** A primary focus of the research is the campfire mechanic – a procedural representation of the Ukrainian ability to maintain psychological morale under oppression. The study draws a direct link between the in-game behavior of stalkers (sharing jokes, music, and stories amidst danger) and the contemporary reality of bomb shelter culture in Ukraine. This behavioral mimicry demonstrates that the game's atmosphere is not

mere fiction, but a reflection of a historical survival strategy where community and not losing heart act as primary defenses against external trauma.

**From Chumaks to Lone Stalkers: The Continuity of the Great Steppe.** The paper proposes a historical lineage for the Free Stalker archetype, identifying the 15th-century Chumaks (Ukrainian salt merchants and caravan traders) as their direct cultural predecessors. Just as the Chumaks navigated the dangerous Great Steppe to facilitate trade and infrastructure, the digital stalker navigates the Zone to extract valuable artifacts. This comparison elevates the Stalker from a simple scavenger to a symbol of the Chumatstvo tradition – a symbiosis of trade, transport, and a unique national infrastructure that has survived from Kievan Rus to the digital age.

**The Material Culture of the Zone: Authenticity and Non-Stop Survival.** Finally, the research examines the Material Culture of the series, specifically the depiction of the stalker's diet and domestic habits. The study also explores the intersection of fiction and reality through Product Resistance, noting how real-world Ukrainian brands (e.g., Non Stop energy drinks) become artifacts of vigor both in the game and in the current wartime fridge of the modern Ukrainian student.

**Cultural Literacy as a Linguistic Requirement.** Beyond its role as an ethnographic repository, the study emphasizes that the integration of culturological materials is essential for effective linguistic and speech performance in daily life. Intercultural communication through *S.T.A.L.K.E.R.* does not merely aim to transmit specific information; rather, it fosters the ability to perceive the other, recognize cultural intersections, and cultivate the skills to navigate diverse societies and communication environments [1].

**Conclusion.** The *S.T.A.L.K.E.R.* series proves that Ukrainian game development is an act of cultural preservation. By embedding authentic archetypes – from the historical Chumak to the resilient student in a bomb shelter – into its code, the game provides a global audience with a window into the unbreakable spirit of a nation that finds humor, music, and community even in the heart of an exclusion zone.

## References

1. Іванова, І. В. (2021). Соціально-педагогічні передумови становлення а розвитку культурологічного підходу. Перспективи та інновації науки. Серія “Педагогіка”, Серія “Психологія”, Серія “Медицина”, 3(3), 46–56.



Наукове видання

**ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО, СОЦІАЛЬНА КУЛЬТУРА, КОМУНІКАЦІЯ:  
ТРАДИЦІЇ ТА СУЧАСНІСТЬ**

**Збірник матеріалів  
Всеукраїнської науково-практичної конференції  
15 квітня 2026 р.**

Тексти друкуються в авторській редакції

Відповідальні за формування збірника:  
Захарова Марія В'ячеславівна  
Пархоменко Тетяна Олександрівна

Підписано до друку 16.04.2026 р. 60x84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>  
Папір офсетний. Гарнітура Times New Roman.  
Друк офсетний  
Ум. др. арк. 7,7.

Україна, 18028, м. Черкаси, вул. Вячеслава Чорновола, 243  
тел. (0472) 64-10-00; E-mail: public@csbc.edu.ua  
URL: www. <http://csbc.edu.ua>



ГРАФІЧНИЙ ТА  
МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ  
ДИЗАЙН



Візуальне мистецтво,  
соціальна культура,  
комунікація: традиції та сучасність

---