


 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2026-1-125-132>

 <https://orcid.org/0000-0002-3811-7701>

ХРАМОВА-БАРАНОВА Олена


докторка історичних наук, професорка,
завідувачка катедри графічного дизайну, моди та стилю,
Черкаський державний технологічний університет


 khramova74@ukr.net

 <https://orcid.org/0000-0002-6999-3333>

КАСЬЯН Тетяна

заслужена художниця України, кандидатка педагогічних наук,
доцентка, доцентка катедри графічного дизайну, моди та стилю,
Черкаський державний технологічний університет


 tat.kasyan@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0009-5451-9178>

ГАЛИЦЬКА Олена


старша викладачка катедри графічного дизайну, моди та стилю,
Черкаський державний технологічний університет

 skiperich@ukr.net

 <https://orcid.org/0009-0003-7453-868X>

КУДРЕВИЧ Вікторія

викладачка катедри графічного дизайну, моди та стилю,
Черкаський державний технологічний університет

 evvv.vik@gmail.com

УДК 378.004:7.05:659.2(045)

**ІНФОРМАЦІЙНО-ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРОЦЕСИ В ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ
ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ: НОВАЦІЇ І ПЕРСПЕКТИВИ**

У статті розглядається вплив інноваційних інформаційних технологій на професійну діяльність дизайнерів, а також визначення перспектив розвитку галузі графічного дизайну в умовах глобалізації та цифровізації.

Окреслено перспективи подальших досліджень стосовно розвитку міждисциплінарних зв'язків, синтезом класичних мистецьких методів із сучасними цифровими технологіями та спрямованістю на осмислення й актуалізацію локальної культурної ідентичності в умовах глобалізованого інформаційного середовища.

Представлено таблиці стилістичних змін у мультимедійному дизайні (на прикладі мультиплікації) та новацій і перспектив розвитку в графічному дизайні.

Ключові слова: мультимедійні технології; візуальні комунікації; Моушн-дизайн та анімація; інтерактивний та UX/UI-дизайн; AR / VR-технології; підготовка фахівців.

Постановка проблеми у загальному вигляді. У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрових технологій графічний дизайн зазнає суттєвих трансформацій, що впливають як на процеси проектування, так і на характер візуальної комунікації загалом. Інформаційно-технологічні процеси стають ключовим чинником формування нових дизайнерських практик, розширюючи інструментарій фахівців і змінюючи підходи до створення, поширення та сприйняття візуального контенту. Сучасний графічний дизайн дедалі більше інтегрується з цифровими середовищами, програмними продуктами, мультимедійними

платформами та інтерактивними технологіями.

Актуальність проблеми дослідження інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій та їхнім всеохопним впливом на сучасні візуальні комунікації. Цифровізація суспільства, активне впровадження програмних засобів, мультимедійних платформ, інтерактивних та віртуальних середовищ істотно трансформують професійну діяльність дизайнера, змінюючи підходи до проектування, засоби художньої виразності та принципи взаємодії з аудиторією.

Сучасний графічний дизайн функціонує в умовах постійного оновлення технологічного інструментарію, що сприяє появі нових форм візуального контенту, гібридних дизайнерських практик та інтеграції традиційних графічних технік із цифровими методами обробки й представлення інформації. У цьому контексті особливої значущості набуває аналіз інноваційних інформаційно-технологічних процесів, зокрема цифрової ілюстрації, мультимедійного та інтерактивного дизайну, анімації, 3D-візуалізації, доповненої та віртуальної реальності.

Водночас актуальність проблеми посилюється потребою осмислення перспектив розвитку графічного дизайну в умовах глобалізації та зростання конкуренції у сфері креативних індустрій. Системне дослідження новацій в інформаційно-технологічних процесах

дозволяє не лише визначити сучасні тенденції та напрями розвитку галузі, а й сприяє формуванню ефективних підходів до професійної підготовки дизайнерів, орієнтованих на поєднання художнього мислення з технологічною компетентністю.

Метою статті є комплексний аналіз сучасних інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні, виявлення ключових новацій та окреслення перспектив їх подальшого розвитку в умовах цифрової трансформації візуальних комунікацій. Стаття спрямована на систематизацію інноваційних технологій і дизайнерських практик, визначення їхнього впливу на формування візуально-образної мови графічного дизайну, а також на обґрунтування значення інтеграції технологічних і художніх підходів у професійній діяльності та освітній підготовці сучасного дизайнера.

Теоретичний аспект (методологія) дослідження. Методологія дослідження ґрунтується на комплексному поєднанні загальнонаукових і спеціальних методів пізнання. У процесі роботи застосовано аналіз і синтез для узагальнення теоретичних підходів до вивчення інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні, порівняльний метод – для зіставлення традиційних і цифрових дизайнерських практик, а також системний підхід, що дав змогу розглянути графічний дизайн як цілісну динамічну систему взаємодії технологій, візуальної мови та комунікативних функцій.

Крім того, використано структурно-функціональний аналіз для визначення ролі окремих технологічних інструментів у формуванні дизайнерських рішень, метод класифікації – для систематизації новітніх технологій і напрямів графічного дизайну, а також метод узагальнення з метою формування висновків щодо перспектив розвитку галузі. Залучення міждисциплінарного підходу дозволило врахувати взаємозв'язок графічного дизайну з мультимедійними технологіями, цифровими комунікаціями та сучасним культурним контекстом.

Огляд результатів, дотичних до теми статті. Окрему групу праць становлять дослідження, присвячені проблемам дизайну цифрових продуктів, які активно відображені в дослідженнях науковців В. Алексейчук, Д. Цимбалюк М. Кравченко (Алексейчук, Цимбалюк, 2025), О. Храмової-Баранової, В. Кудревич та інших (Khramova-Baranova, Kudrevyuch, Baranov, Zvonkova, 2003), (Храмова-Баранова, Касьян, 2024), зокрема науковці О. Храмова-Баранова, В. Шкретій, Т. Касьян (Храмова-Баранова, Шкретій, Касьян, 2024) систематизували історіографію фотографіки та нових інно-

ваційних підходів в стильовому і образному зображенні дійсності в мистецтві і дизайні.

Суттєвий внесок у дослідження мультимедійного дизайну в сучасному освітньому просторі зробила низка науковців Н. Колісник, Т. Шосачук, Н. Бондаренко, О. Пасько (Бондаренко, Пасько, 2022), О. Марченко (Колісник, Шосачук, Максимчук, 2024), О. Марченко, Г. Полетаєва (Марченко, Полетаєва 2020) та інші. Н. Кравченко (Кравченко, 2019) приділяла увагу теоретичній і практичній підготовці майбутніх фахівців з графічного дизайну у застосуванні комп'ютерних технологій для творчої та професійної діяльності.

Дослідники А. Мальцева, Т. Кугай, А. Павленко, О. Басанець, В. Бистрякова (Мальцева та ін., 2017) розглядали вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні та наполягали на перевагах використання цифрової ілюстрації в порівнянні з традиційною.

У науковому дослідженні А. Сухорукової (Сухорукова, 2015) розглянуто процес формування візуального тривимірного середовища в сучасному мультимедійному дизайні. Класифіковано найпоширеніші засоби художньої виразності, виявлено функції кожного з них у процесі створення мультимедійних продуктів. Визначено специфіку розвитку мультимедійного дизайну музичних кліпів з елементами 3D анімації в українській практиці, що формувалася під впливом вітчизняного дизайну, а також міжнародного досвіду анімації та кіно.

Базові знання щодо вивчення сучасної типографіки та основ графічного дизайну з сучасними технологіями представлені в роботах Ellen Lupton (Lupton, 2016), Josef Müller-Brockmann (Müller-Brockmann, 2014), який досліджують формальні елементи дизайну за допомогою візуальних демонстрацій та лаконічних коментарів – від логотипів до фірмових бланків та складного дизайну веб-сайтів.

Дослідження О. Васильєва (Васильєв, 2024) зосереджене на аналізі актуальних проблем дизайну вебсайтів електронної комерції, зокрема на питаннях їх становлення та еволюційного розвитку, особливостях візуальної репрезентації й формуванні естетичної ідентичності в межах мистецтвознавчого дискурсу, а також на вивченні історичних змін композиційних принципів проектної графіки.

Дослідник М. Опалєв (Опалєв, 2010) працює над науковими проблемами в галузі дизайну мультимедійних презентацій, зокрема досліджує стильові напрями та засоби формування візуально-образної мови мультимедійних презентацій, аналізує графічні та динамічні засоби побудови

презентацій і пропонує модель формування їх візуальної мови для оптимізації розробки презентаційних продуктів. У співавторстві з Т. Іваненко (Опалєв, Іваненко, 2020) в навчально-методичному посібнику «Шрифтова анімація: буква, слово, текст» розглядається анімація літер, слів та текстів присвячена теоретичним і практичним засадам створення шрифтової анімації в контексті сучасного графічного та мультимедійного дизайну. У виданні розглянуто принципи анімації літери, слова й тексту, їхню виразність, ритм, динаміку та смислове навантаження у візуальній комунікації.

Особливої уваги заслуговують праці науковців М. Опалєва і К. Фоміної (Опалєв, Фоміна, 2020), (Фоміна, 2023), які досліджували особливості в дизайні систем доповненої реальності в усій її багатоваріантності та мультидисциплінарності, а також використання простору в дизайні доповненої реальності для творів живопису та графіки.

Отже, узагальнення наукових джерел дає підстави стверджувати, що проблема розвитку графічного та мультимедійного дизайну в умовах активної цифровізації є комплексною та міждисциплінарною, а її вивчення здійснюється в межах мистецтвознавчих, дизайнерських, педагогічних і технологічних підходів. Проаналізовані дослідження засвідчують стійку тенденцію до інтеграції цифрових технологій у проектну діяльність дизайнера, що зумовлює трансформацію візуально-образної мови, розширення засобів художньої виразності та пересмислення традиційних графічних технік.

Водночас наукові праці виявляють зосередженість переважно на окремих аспектах цифрового дизайну: цифровій ілюстрації, мультимедійному середовищі, типографіці, презентаційному та освітньому дизайні, 3D-візуалізації й технологіях доповненої реальності. Менш системно дослідженими залишаються питання цілісного аналізу інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні, їх взаємозв'язку з художньо-проектним мисленням, а також перспективи подальшого розвитку інноваційних практик у контексті сучасної культурної та комунікативної парадигми.

Таким чином, наявний науковий доробок створює ґрунтовну теоретичну базу для подальших досліджень, водночас актуалізуючи потребу в узагальненні та систематизації знань про новації й перспективи інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні, що й зумовлює актуальність обраної теми статті.

Виклад основного матеріалу. Сучасний графічний дизайн функціонує в умовах стрімкого розвитку інформаційно-технологічних процесів, що суттєво впливають на

способи створення, трансляції та сприйняття візуальної інформації. Цифрові технології не лише розширюють інструментарій дизайнера, а й трансформують саму природу дизайн-проектування, зумовлюючи появу нових форматів, підходів і професійних компетентностей.

Одним із ключових інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні є цифровізація творчої діяльності, що охоплює використання спеціалізованого програмного забезпечення для створення графіки, типографіки, ілюстрації та анімації. Векторні та растрові редактори, 3D-платформи, інструменти моушн-дизайну й інтерактивної графіки забезпечують високий рівень точності, варіативності та швидкості реалізації дизайнерських ідей. Це сприяє оптимізації робочих процесів і підвищенню якості візуального продукту.

Вагомого значення в мультимедійному дизайні набуває інтеграція традиційних дизайнерських елементів, таких як колір, ритм, лінія та форма з графікою, анімацією, відео, звуком та інтерактивними елементами. У межах мультимедійного дизайну графічні об'єкти перестають бути статичними, а візуальна комунікація набуває динамічного, процесуального характеру. Уміння гармонійно поєднувати ці компоненти для точного втілення авторського задуму є ключовою навичкою, необхідною для успішної роботи в цій сфері

Особливу роль у цьому контексті відіграє шрифтова анімація, яка дозволяє посилювати смислові акценти, формувати емоційний вплив і підвищувати ефективність інформаційних повідомлень у цифровому середовищі (Опалєв, Іваненко, 2020).

«Мультимедійний дизайн – це підхід до вирішення творчих завдань, пов'язаних із візуалізацією складної інформації. Він передбачає проектування та розробку програмної частини кінцевого продукту, а також створення ергономічного інтерфейсу для взаємодії з веб-сайтами, каталогами, презентацією тощо. Паралельно з терміном «мультимедійний дизайн» використовуються поняття «мультимедіа» та «мультимедійні технології». Мультимедіа – це єдиний цифровий простір, який у конвергентному вигляді представляє різні способи та види подання інформації» (Бондаренко, Пасько, 2022, С. 170–171).

Мультимедіа як відносно новий напрям у сфері дизайнерської практики має глибоке історичне підґрунтя. Попри активний розвиток цього явища у ХХ–ХХІ століттях, окремі його елементи простежуються ще з давніх часів, коли художники, архітектори та ремісники поєднували різні форми виразності – візуальні, звукові, просторові – для створення комплексного естетичного досвіду.

Історичні приклади синтезу мистецтв, як-от античний театр, середньовічна ілюмінована книга чи барокові інтер'єри, можна розглядати як прообрази сучасних мультимедійних рішень, що поєднують текст, зображення, звук, рух і інтерактивність в єдину комунікаційну систему.

Це стосується як засобів передачі інформації – зокрема, розвитку цифрових технологій, мережових платформ, мобільних застосунків, потокового мовлення та інтерактивних середовищ, – які суттєво підвищили доступність, швидкість обміну та масове розповсюдження мультимедійних творів, так і специфічних стилістичних рис, серед яких варто виділити візуальну динаміку, синтез тексту, зображення й звуку, інтерактивність, багатшаровість композиції та орієнтацію на користувачський досвід. Саме ці ознаки формують унікальну природу мультимедійного дизайну як міждисциплінарної сфери сучасної творчості.

Спочатку він позначав поєднання кількох засобів вираження, таких як музика, світло і кінематограф. Наприкінці 1970-х років поняття «мультимедія» стало використовуватися для опису одночасного показу серії слайдів, доповнених музичним супроводом. Сьогодні цей термін охоплює широкий спектр технологій для передачі інфор-

мації, включаючи відео, зображення, звук і текст. У ширшому розумінні мультимедія включає будь-які форми впливу на людські органи чуття, що забезпечують багатоканальне сприйняття інформації.

Ці спостереження спрямовані на визначення аспектів стилістичних змін, які варто враховувати в мультимедійному дизайні. Оскільки стиль неможливо відокремити від його практичного використання та загальних мистецьких тенденцій, важливо розглядати еволюцію стилів мультимедійних об'єктів у контексті розвитку образотворчого мистецтва, кінематографу, музики та графічного дизайну, який часто служить джерелом стилістичних ідей.

Аналізуючи це, можна помітити, що стилістичні зміни у мультимедійному дизайні особливо яскраво проявляються в мультиплікації. Ця сфера є однією з найбільш комплексних форм мультимедійного мистецтва, оскільки поєднує в собі відеоряд, звуковий супровід та графічне оформлення, що продемонстровано у таблиці 1. Ця таблиця демонструє, як стиль у мультимедія (особливо в анімації) постійно еволюціонує під впливом загальних художніх тенденцій, технологічного прогресу та соціокультурного контексту.

Таблиця 1

Стилістичні зміни
у мультимедійному дизайні (на прикладі мультиплікації)

Період / Етап	Характерні стилістичні риси	Джерела впливу	Технології / Засоби виразності
Початок ХХ ст. (1920-1930-ті)	Реалістичне зображення, експерименти з рухом, монохромність	Образотворче мистецтво, театр ляльок	Ручна покадрова анімація, ротороскопія
Золоте століття анімації (1940-1950-ті)	Карикатурність, ексцентричність, яскраві персонажі, нарративність	Комікси, кінематограф	Целанімація, кольорове оформлення
1970-1980-ті роки	Спрощення форм, сильна стилізація, абстрагування, символізм	Попарт, психоделічне мистецтво	Телеанімація, синтезована музика
1990-ті роки	Змішання стилів, інтертекстуальність, вплив відеоігор	Масова культура, MTV, графічний дизайн	Цифрове редагування, комп'ютерна графіка
2000-ні роки	3D-графіка, фотореалізм, кінематографічність, інтерактивність	Голлівудські фільми, відеоігри, CGI	3D-моделювання, motion capture, Adobe After Effects
2010-2020-ті	Мінімалізм, flat design, експерименти з візуальною мовою, акцент на UX	Вебдизайн, мобільні інтерфейси, соціальні медіа	Vector animation, AR/VR, інтерактивні платформи
Сучасний етап (з 2020-х)	Інтеграція AI, генеративна графіка, інклюзивний дизайн, екомислення	Мультимедійне мистецтво, нейромережі, глобальні соціокультурні тренди	AI-анімація (Runway, Sora), VR/AR, адаптивні анімаційні системи

Мультимедійний дизайн надає широкі можливості для розкриття творчого потенціалу, водночас ставлячи перед фахівцями низку вимог до процесу створення та якості кінцевого продукту. Використання різноманітних засобів виразності таких як типографіка – нестандартне шрифтове рішення для підсилення візуального посилання; колір і

світло – створення емоційної атмосфери у відео, інсталяціях, VR.; фактурність для сенсорного та візуального впливу, а також аудіовізуальні ефекти дозволяє створювати унікальні мистецькі проекти, проте вимагає уважного і продуманого підходу.

Наступним важливим напрямом є розвиток веб- та UX/UI-дизайн, де інформаційно-

технологічні процеси тісно пов'язані з принципами зручності користування, логіки навігації та адаптивності. Графічний дизайн у цифрових інтерфейсах виконує не лише естетичну, а й функціональну роль, забезпечуючи інтуїтивне сприйняття інформації та ефективну взаємодію користувача з продуктом. У цьому аспекті дизайнер працює на перетині візуального мислення, програмних технологій і комунікативних стратегій.

Інтеграція новітніх технологій у процес проєктної діяльності, а також використання креативних і нетрадиційних підходів до формотворення та комунікації, суттєво розширюють можливості сучасного дизайну. Такий підхід дозволяє створювати продукти, які не лише ефективно реалізують задані функціональні параметри, але й мають виразний емоційний вплив на користувача, формуючи стійкий візуальний і сенсорний образ у його свідомості. Використання інновацій, а саме цифрових технологій, AR/VR (доповненої та віртуальної реальності), генеративного дизайну та AI-інструментів, 3D-друку – дозволяє експериментувати з формами, матеріалами, візуальними ефектами та взаємодією, що робить кінцевий продукт

унікальним і конкурентоспроможним. Такий підхід сприяє формуванню впізнаваного стилю та бренду, а також забезпечує можливість адаптації до динамічних змін у суспільстві, культурі та технологічному середовищі. Внаслідок цього мультимедійний дизайн перестає бути лише естетичним компонентом, трансформуючись в ефективний інструмент комунікації, інноваційної діяльності та культурного самовираження.

Окремої уваги заслуговує використання штучного інтелекту та алгоритмічних інструментів у графічному дизайні. Генеративні системи, автоматизовані процеси верстки, аналізу даних і персоналізації контенту змінюють роль дизайнера, який дедалі більше виступає як куратор і стратег візуальних рішень. Водночас ці процеси актуалізують питання авторства, етики та збереження індивідуального стилю в умовах технологічної уніфікації.

Нижче подано узагальнену таблицю 2, що відображає основні новації та перспективи розвитку графічного дизайну в контексті інформаційно-технологічних процесів.

Таблиця 2

Новації та перспективи розвитку в графічному дизайні

Сфера / процес	Новації в графічному дизайні	Перспективи розвитку
Цифрові технології	Використання професійного програмного забезпечення, хмарних сервісів, автоматизація дизайнерських процесів	Подальша оптимізація робочих процесів, зростання швидкості та гнучкості проектування
Мультимедійний дизайн	Поєднання графіки, анімації, відео, звуку та інтерактивних елементів	Розвиток інтерактивних і динамічних форматів візуальної комунікації
Типографіка	Шрифтова анімація, змінні (variable) шрифти, експериментальні типографічні рішення	Поглиблення емоційної виразності та комунікативної функції тексту
Веб- та UX/UI-дизайн	Адаптивний дизайн, орієнтація на користувацький досвід, дизайн інтерфейсів	Формування людиноцентричних цифрових продуктів та інтуїтивної навігації
3D-графіка	Інтеграція тривимірних об'єктів у графічні та брендингові проєкти	Розширення просторового мислення та візуальної імерсивності
AR / VR-технології	Використання доповненої та віртуальної реальності в дизайні	Створення імерсивних візуальних середовищ у рекламі, освіті, культурі
Штучний інтелект	Генеративний дизайн, алгоритмічне створення зображень і макетів	Переосмислення ролі дизайнера як куратора та стратега візуальної мови
Глобалізація та локальність	Уніфікація стилів поряд з інтересом до локальних візуальних кодів	Збереження культурної ідентичності в умовах глобального дизайну
Освіта в дизайні	Онлайн-навчання, цифрові платформи, міждисциплінарні підходи	Формування нових професійних компетентностей і безперервного навчання

Мультимедійний дизайн не лише відображає суспільні тенденції, а й формує нові моделі культурної комунікації. Проте глобалізація, попри численні можливості, спричиняє ризики стандартизації та нівеляції локальної самобутності. Це вимагає нового підходу до професійної підготовки дизайнерів, який базується на гармонійному поєднанні інноваційного мислення та поваги до національної спадщини.

У цьому контексті особливої актуальності набуває проблема адаптації сучасного дизайнера до нових викликів глобалізованого світу. Формування професійної ідентичності дизайнера майбутнього потребує глибокого осмислення тих змін, які відбуваються в освітньому процесі, професійних стандартах та засобах візуальної комунікації.

Беручи до уваги всі наведені вище аспекти, дизайнерська освіта має розвиватися

таким чином, щоб за допомогою різних засобів, методів і форм навчання формувався фахівець, який легко адаптується до всіх інноваційних змін, здатний безперервно підвищувати свою кваліфікацію.

Для досягнення цієї мети необхідно сформувати цілісну систему мистецької та дизайнерської освіти, яка охоплюватиме стажування, підвищення кваліфікації, науково-методичні центри. Водночас слід приділити особливу увагу активному розвитку зв'язків і обміну досвідом між провідними національними та міжнародними мистецькими й дизайнерськими школами, науковцями, викладачами, студентами, а також замовниками та виконавцями.

Висновки й перспективи подальших досліджень. У ході дослідження встановлено, що інформаційно-технологічні процеси є визначальним чинником розвитку сучасного графічного дизайну, оскільки вони істотно трансформують як інструментальну базу, так і концептуальні підходи до проектування візуальної комунікації. Цифровізація, мультимедійна інтеграція, розвиток веб- і UX/UI-дизайну, а також впровадження 3D, AR/VR та інструментів штучного інтелекту розширюють можливості художньої виразності й функціональності дизайнерських продуктів.

З'ясовано, що новації у графічному дизайні сприяють підвищенню ефективності комунікації, динамічності та інтерактивності візуальних рішень, водночас актуалізуючи проблеми уніфікації стилів, збереження авторської індивідуальності та захисту інтелектуальної власності. У цьому контексті особливої ваги набувають цифрові способи захисту контенту та чітко регламентовані механізми ліцензування дизайнерських продуктів.

Перспективи розвитку інформаційно-технологічних процесів у графічному дизайні пов'язані з подальшою міждисциплінарною інтеграцією, поєднанням традиційних художніх практик із цифровими інноваціями та орієнтацією на локальний культурний контекст у глобальному інформаційному просторі. Це зумовлює необхідність постійного оновлення освітніх програм, формування цифрової компетентності дизайнерів і збереження балансу між технологічними можливостями та художньо-концептуальним змістом дизайн-проектів.

Список бібліографічних посилань

- Алексеичук, Цимбалюк, 2025 – Алексеичук, В.Є., Цимбалюк, Д.Ю. (2025). Дизайн цифрових продуктів у контексті культурного досвіду користувача (ux/ui та культурні аспекти) *Матеріали II Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції молодих учених, студентів, аспірантів «Сучасний гуманітарний та мистецтвознавчий дискурс»*. 27 березня Львів-Торунь. С. 58–60.
- Бондаренко, Пасько, 2022 – Бондаренко, Н., Пасько, О. (2022). Мультимедійний дизайн у сучасному

освітньому просторі. *VI International Scientific-Practical Conference*, 20 October 2022 Kyiv. С. 170–171.

- Васильєв, 2024 – Васильєв, О. (2024). Дизайн веб-сайтів електронної комерції: еволюція, естетичні аспекти: дис. ... д-ра філософії: 022 – дизайн. Київ: КНУТД. 390 с.
- Колісник, Шосачук, Максимчук, 2024 – Колісник, Н.Є., Шосачук, Т.В., Максимчук, А.П. (2024). Мультимедійні технології в дизайні: теорія та практика. *Наука і техніка*, 8(36): 641–652.
- Кравченко, 2019 – Кравченко, Н.І. (2019). Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерних технологій у графічному дизайні» для студентів спеціальності 022 «Дизайн» освітнього рівня другого (магістерського) освітньої програми 022.00.01 «Графічний дизайн». Київ. 19 с. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/26508/>.
- Мальцева та ін., 2017 – Мальцева, А.О., Кутай, Т.А., Павленко, А.Ф., Басанець, О.П., Вистрякова, В.Н. (2017). Вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні. *Технології та дизайн*, 2(23): 2–6. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2017_2_6.
- Марченко, Полетаєва, 2020 – Марченко, О.В., Полетаєва, Г.Н. (2020). Мультимедійний дизайн засобами сучасності. *Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції молодих «Екологія мистецтва: дискус ракурсів»* (вересень 2020 р.). Херсон: ХНТУ. С. 77–79.
- Опалев, 2010 – Опалев, М.А. (2010). Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.07. Харків: Харківська державна академія дизайну і мистецтв. 20 с.
- Опалев, Фоміна, 2020 – Опалев, М.А., Фоміна, К.О. (2020). Використання простору в дизайні доповненої реальності для творів живопису та графіки. *Cultural Studies and Art Criticism: Things in Common and Development Prospects. Proceedings of International scientific c and practical conference* (Venice, Italy, 2020, November 27–28). Venice: Baltija Publishing, Pp. 163–167.
- Опалев, Іваненко, 2020 – Опалев, М.А., Іваненко, Т.О. (2020). Шрифтова анімація: буква, слово, текст: навч.-метод. посібник. Харків: ХДАДМ, 172 с.
- Сухорукова, 2015 – Сухорукова, Л. А. (2015). Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D-анімації): автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.07. Харків: ХДАДМ. 22 с.
- Фоміна, 2023 – Фоміна, К.О. (2023). Дизайн систем доповненої реальності: типологія інтерфейсів і принципи проектування: дис. ... д-ра філософії. Харків: ХДАДМ. 434 с.
- Храмова-Баранова, Касьян, 2024 – Храмова-Баранова О.А., Касьян Т.К. (2024). Візуальна культура фотографії в мистецтві та дизайні. *Культура і сучасність*, 26(2): 15–21.
- Khramova-Baranova at all, 2023 – Khramova-Baranova, O., Kudrevych, V., Baranov, H., Zvonkova, H., (2023). Emergence and evolution of computer design in Ukraine and the world. *IEEE International Conference on Information and Telecommunication Technologies and Radio Electronics (UkrMiCo)*, Kyiv, Ukraine. Pp. 364–368. Doi: 10.1109/UkrMiCo61577.2023.10380346.
- Lupton, 2016 – Lupton, E. (2016). *Thinking with Type, Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press. 264 p.
- Müller-Brockmann, 1996 – Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design:: A visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers* (German and English Edition). Publisher niggli 176 p.
- References**
- Alexeychuk, V.E., Tymbalyuk, D.Yu. (2025). Design of digital products in the context of cultural user experience (ux/ui and cultural aspects): *Materials of the II All-Ukrainian Scientific and Practical Internet Conference of Young Scientists, Students, and Postgraduates "Modern Humanitarian and Art History Discourse"*. March 27, Lviv-Torun. pp. 58–60 [in Ukr.].

- Bondarenko, N., Pasko, O. (2022). Multimedia design in the modern educational space. VI *International Scientific-Practical Conference*, 20.10.2022 Kyiv. Pp. 170–171 [in Ukr.].
- Vasylyev, O. (2024). Design of e-commerce websites: evolution, aesthetic aspects: Theses Ph.D dissertation: 022 – design. Kyiv: KNUTD. 390 p. [in Ukr.].
- Kolisnyk, N.Ye., Shosachuk, T.V., Maksymchuk, A.P. (2024). Kolisnyk, N.E., Shosachuk, T.V., Maksymchuk, A.P. (2024). Multimedia technologies in design: theory and practice. *Science and Technology*, 8(36): 641–652. [in Ukr.].
- Kravchenko, N.I. (2019). Working program of the academic discipline “Computer Technologies in Graphic Design” for students of the specialty 022 “Design” of the second (master’s) educational level of the educational program 022.00.01 “Graphic Design”. Kyiv. 19 p. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/26508/> [in Ukr.].
- Maltseva, A.O., Kugay, T.A., Pavlenko, A.F., Basanets, O.P., Bystryakova, V.N. (2017). The impact of digital technologies on the development of illustration in graphic design. *Technologies and Design*, 2(23): 2–6. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2017_2_6. [in Ukr.].
- Marchenko, O.V., Poletaeva, G.N. (2020). Multimedia design using modern means. *Proceedings of the VI International Scientific and Practical Conference of Young People “Ecology of Art: A Discussion of Perspectives”* (September 2020). Kherson: KhNTU. pp. 77–79 [in Ukr.].
- Opalyev, M. L. (2010). Design of multimedia presentations: stylistic trends and means of forming visual and figurative language: Abstract of the Ph.D dissertation of art history: 17.00.07. Kharkiv: Kharkiv State Academy of Design and Arts. 20 p. [in Ukr.].
- Opalev, M.L., Fomina, K.O. (2020). Using space in augmented reality design for paintings and graphics. *Cultural Studies and Art Criticism: Things in Common and Development Prospects. Proceedings of International scientific and practical conference* (Venice, Italy, 2020, November 27–28). Venice: Baltija Publishing, pp. 163–167 [in Ukr.].
- Opalev, M.L., Ivanenko, T.O. (2020). Font animation: letter, word, text: teaching and methodical manual. Kharkiv: Kharkiv State Academy of Design and Arts, 172 p. [in Ukr.].
- Sukhorukova, L. A. (2015). Means of artistic expression in multimedia design (on the example of a music video with elements of 3D animation): Abstract of Ph.D dissertation in art history: 17.00.07. Kharkiv: Kharkiv State Academy of Design and Arts. 22 p. [in Ukr.].
- Fomina, K.O. (2023). Design of augmented reality systems: typology of interfaces and principles of design: Theses of Ph.D dissertation. Kharkiv: Kharkiv State Academy of Design and Arts. 434 p. [in Ukr.].
- Khramova-Baranova O.L., Kasyan T.K. (2024). The Visual Culture of Photography in Art and Design. *Culture and Modernity*, 26(2): 15–21 [in Ukr.].
- Khramova-Baranova at all, 2023 – Khramova-Baranova, O., Kudrevych, V., Baranov, H., Zvonkova, H., (2023). Emergence and evolution of computer design in Ukraine and the world. *IEEE International Conference on Information and Telecommunication Technologies and Radio Electronics (UkrMiCo)*, Kyiv, Ukraine. Pp. 364–368. Doi: 10.1109/UkrMiCo61577.2023.10380346.
- Lupton, 2016 – Lupton, E. (2016). *Thinking with Type, Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press. 264 p.
- Müller-Brockmann, 1996 – Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design: A visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers* (German and English Edition). Publisher niggli 176 p.

KHRAMOVA-BARANOVA Olena

Doctor Sciences of History, Professor, Head of the Department of Graphic Design, Fashion and Style, Cherkasy State Technological University

KASIAN Tatiana

Honored Artist of Ukraine, Ph.D in Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Graphic Design, Fashion and Style, Cherkasy State Technological University

HALYTSKA Olena

Senior Lecturer at the Department of Graphic Design, Fashion and Style, Cherkasy State Technological University

KUDREVICH Viktoriia

Lecturer at the Department of Graphic Design, Fashion and Style, Cherkasy State Technological University

INFORMATION TECHNOLOGICAL PROCESSES IN THE TRAINING OF GRAPHIC DESIGNERS MAYBUT: INNOVATIVE OPERATIONS

Summary. In the current context of rapid digital technology development, graphic design is undergoing significant transformations that affect both the design processes and the nature of visual communication as a whole. Information and technological processes are becoming a key factor in the formation of new design practices, expanding the toolkit of professionals and changing approaches to the creation, distribution, and perception of visual content. Contemporary graphic design is increasingly integrated with digital environments, software products, multimedia platforms, and interactive technologies.

Purpose of the article is to provide a comprehensive analysis of contemporary information and technological processes in graphic design, to identify key innovations, and to outline the prospects for their further development in the context of the digital transformation of visual communications. The article is aimed at systematizing innovative technologies and design practices, determining their impact on the formation of the visual and figurative language of graphic design, as well as substantiating the significance of integrating technological and artistic approaches in professional practice and in the educational training of the contemporary designer.

Methods. The research methodology is based on a combination of general scientific and specialized methods.

Analysis and synthesis are applied to generalize theoretical approaches, the comparative method is used to compare traditional and digital design practices, and the systems approach is employed to consider graphic design as an integral dynamic system. In addition, structural and functional analysis, classification, and generalization methods are used, as well as an interdisciplinary approach to take into account the connections between graphic design, digital technologies, and the contemporary cultural context.

Results. The article examines the impact of innovative information technologies on the professional activities of designers, as well as identifies the prospects for the development of the graphic design field in the context of globalization and digitalization. The prospects for further research are outlined, focusing on the development of interdisciplinary connections, the synthesis of classical artistic methods with contemporary digital technologies, and an orientation toward the interpretation and actualization of local cultural identity within a globalized information environment.


The study presents tables on stylistic changes in multimedia design (using animation as an example) and on innovations and development prospects in graphic design.


Conclusions. The study concludes that information and technological processes are a key factor in the development of contemporary graphic design, as they transform both instrumental and conceptual approaches to visual communication. Digitalization, multimedia integration, the development of web and UX/UI design, as well as the application of 3D, AR/VR, and artificial intelligence expand the artistic and functional capabilities of design solutions. At the same time, issues of stylistic unification, preservation of authorial individuality, and protection of intellectual property become increasingly relevant. The prospects of the field are

associated with interdisciplinary integration, the combination of traditional and digital practices, orientation toward the local cultural context, and the renewal of professional and educational training for designers.

Keywords: *multimedia technologies; visual communications; motion design and animation; interactive and UX/UI design; AR/VR technologies; training of specialists.*


*Одержано редакцією 09.01.2026
Прийнято до публікації 28.01.2026*


 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2026-1-132-139>

 <https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>

БОРИСОВА Світлана


кандидатка педагогічних наук, доцентка,
доцентка кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

 svitlana.borysova@tnpu.edu.ua

 <https://orcid.org/0000-0002-3117-2118>

БОРИСОВ Вячеслав

доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри дизайну і медіавиробництва,
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка

 borysow13@gmail.com

УДК 378.147:7.05:004.8(045)

ФОРМУВАННЯ КРИТИЧНОЇ АЛГОРИТМІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА UX-ОРІЄНТОВАНОЇ САМОПРЕЗЕНТАЦІЇ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ У ПЛАТФОРМНІЙ ЕКОНОМІЦІ

У статті досліджено трансформацію професійної діяльності графічного дизайнера в умовах алгоритмічного та платформного середовища, характеристиками якого є алгоритмічна видимість, економіка уваги та стандартизовані UX-механіки. Обґрунтовано, що сучасний дизайн функціонує як естетична комунікаційна практика, складник інфраструктури впливу, інтегрована в процеси аналізу та моделювання поведінки користувачів.

Окреслено зміну професійної ролі дизайнера від автора візуальних повідомлень до архітектора поведінкових сценаріїв, який реалізує взаємодію з алгоритмічно керованими середовищами.

Запропоновано авторське визначення критичної алгоритмічної компетентності дизайнера як інтегративної здатності орієнтуватися в алгоритмічному середовищі, критично аналізувати UX-механіки, проектувати етичні рішення та адаптувати контент до вимог цифрових платформ. Розроблено структуру та концептуальну схему алгоритмічної компетентності, яка містить когнітивний, аналітичний, проектний та етичний компоненти, розкрито їх зміст у контексті сучасних цифрових практик. Обґрунтовано, що особистий бренд дизайнера у цифровому середовищі набуває характеру перформативної ідентичності, яка формується у процесі взаємодії з алгоритмічними системами. Видимість у соціальних мережах інтерпретується як форма капіталу, що визначає професійні можливості та позиціонування дизайнера.

Соціальні платформи розглянуто як інтерфейси бренду, які задають структуру та логіку його репрезентації. Портфоліо окреслено як

інструмент самопрезентації, який в умовах цифрового середовища трансформується в алгоритмічно адаптовану систему.

Зазначено доцільність дослідження портфоліо як UX-продукту, якому притаманна власна інформаційна архітектура, адаптивність до платформ, вакансій і цільової аудиторії, структурованість, сценарії взаємодії, наративність кейсів та орієнтація на користувача. Визначено необхідність подальших досліджень методичних засад формування алгоритмічної компетентності та UX-орієнтованих підходів до самопрезентації майбутніх дизайнерів у процесі фахової підготовки.

Ключові слова: *критична алгоритмічна компетентність; фахова підготовка дизайнерів; цифрове середовище; платформна економіка; UX-дизайн; етичний дизайн; цифрова самопрезентація; персональний бренд; портфоліо.*

Постановка проблеми. *Сучасний графічний дизайн функціонує в принципово новому економічному середовищі, в якому інформативна архітектура як ресурс співвідноситься з людською увагою. Платформні екосистеми формують нові моделі, які перетворюють поведінкові дані користувачів на товар, «наглядний капіталізм» (за S. Zuboff) (Zuboff, 2023), де дизайн втрачає нейтральність інструменту візуальної комунікації, інтегрується в механізми аналізу і монетизації поведінки, а дизайнер діє як учасник інфраструктури впливу. Дизайн платформ, у межах яких функціонує сучасна візуальна*