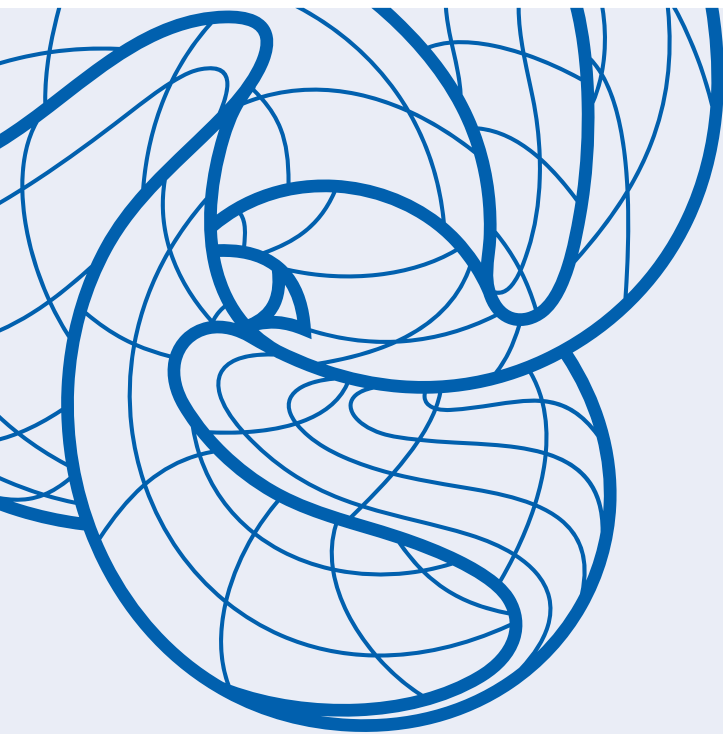




| 9-11 |

ЖОВТНЯ '2024
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ
УКРАЇНА



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



ХНТУ



МАТЕРІАЛИ

Х МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ | КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО
В КОНТЕКСТІ
СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ | 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДНУ «ІНСТИТУТ МОДЕРНІЗАЦІЇ ЗМІСТУ ОСВІТИ»
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

Матеріали X Міжнародної науково-практичної конференції

09–11 жовтня 2024 р.

Одеса • 2024 • Олді+

УДК 7:316.42(062.552)

Д44

Редакційна колегія:

- *Чепелюк Олена Валеріївна* – голова редакції, ректор Херсонського національного технічного університету, доктор технічних наук, професор, Лауреат Національної премії України імені Бориса Патона.
- *Білик Анна Анатоліївна* – кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету.
- *Колосніченко Олена Володимирівна* – доктор мистецтвознавства, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма Київського національного університету технологій та дизайну, Лауреат Національної премії України імені Бориса Патона.
- *Кротова Тетяна Федорівна* – доктор мистецтвознавства, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма Київського національного університету технологій та дизайну.
- *Скляренко Наталія Владиславівна* – доктор мистецтвознавства, доцент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.
- *Артеменко Марія Павлівна* – перший проректор Херсонського національного технічного університету, кандидат технічних наук, доцент.
- *Поletaєва Ганна Норайрівна* – завідувачка кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету, кандидат технічних наук, доцент.

Д44 ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ: матеріали Х Міжнародної науково-практичної конференції, 09–11 жовтня 2024 р. / за ред. Білик А.А. – Одеса: Олді+, 2024. – 260 с.
SOCIO-CULTURAL TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF MODERN DESIGN AND ART: proceedings of the IX International scientific and practical conference, 09–11 october 2024 / edited by Bilyk A.A. – Odessa: Oldi+, 2024. – 260 p.

ISBN 978-966-289-942-9.....DOI: 10.32782/978-966-289-942-9

У збірнику представлено матеріали Х Міжнародної науково-практичної конференції «**Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку**», яка організована кафедрою дизайну Херсонського національного технічного університету та проходила 09–11 жовтня 2024 р. на онлайн платформі ZOOM
(<https://www.youtube.com/watch?v=XXeIsBbEIJ0&t=14s>)

Автори опублікованих тез несуть повну відповідальність за достовірність викладеного матеріалу, за правильне цитування джерел та посилання на них та за всі інші відомості.

© Херсонський національний технічний університет,
автори тез, 2024

ЗМІСТ

1	<i>Kai Cheng, Skliarenko Nataliia</i> SYMBOLS IN MODERN PACKAGING DESIGN: INTEGRATION STRATEGIES	<i>11</i>
2	<i>Li Xiangyang, Skliarenko Nataliia</i> URBAN SCULPTURE AS A FORM OF CULTURAL REPRESENTATION OF PUBLIC ART OF THE SHANDONG PROVINCE CITIES	<i>13</i>
3	<i>Anastasiia Vlasenko</i> THE INFLUENCE OF CREATORS ON THE SOCIO- CULTURAL PROCESS IN CONTEMPORARY ART DURING WARTIME	<i>16</i>
4	<i>Zhou Tianyu, Zhou Tianyu</i> ANALYSIS OF THE EVOLUTION OF MONITORING SYSTEM DESIGN TYPES	<i>19</i>
5	<i>Агаєва Софія, Заводянна Олена</i> СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО ХЕРСОНЩИНИ	<i>21</i>
6	<i>Алфьорова Зоя</i> СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО: МЕЖІ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ МЕНТАЛЬНОЇ ПАМ'ЯТІ НАРОДУ	<i>22</i>
7	<i>Андонова Тетяна, Чуботіна Ірина, Андонова Мар'яна, Чупріна Наталія</i> СТИЛІСТИКА КАБАРЕ-БУРЛЕСКУ ЯК ОБРАЗНА ОСНОВА ДИЗАЙНУ ВИДОВИЩНОГО КОСТЮМА	<i>24</i>
8	<i>Артеменко Тетяна, Яценко Марина</i> ОСНОВНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ ДВОСТОРОННІХ ШВЕЙНИХ ВИРОБІВ	<i>28</i>
9	<i>Бабійчук Юлія, Білик Анна</i> ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В РЕКЛАМІ	<i>31</i>
10	<i>Баков Нікіта, Силенко Юлія</i> ПРИНЦИПИ МІНІМАЛІЗМУ У WEB ДИЗАЙНІ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ САЙТІВ ТА МУЛЬТИМЕДІА РЕСУРСІВ	<i>33</i>
11	<i>Берянич Марія, Самборська Олена</i> ОСОБЛИВОСТІ ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ ВАСИЛЯ КРИЧЕВСЬКОГО	<i>35</i>
12	<i>Бескоровайна Єлизавета, Силенко Юлія</i> ВЕБ-ДИЗАЙН: ТЕНДЕНЦІЇ, ІНСТРУМЕНТИ ТА ВПЛИВ НА СПОЖИВАЧІВ	<i>38</i>

13	Білик Анна ВПЛИВ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ НА МИСТЕЦТВО УКРАЇНИ	40
14	Білик Ярослав ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПОЛІТИЧНОЇ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ В УКРАЇНІ	41
15	Більдер Наталя КАР'ЄРНЕ ЗРОСТАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ АРТ- ОСВІТИ – ОЧІКУВАННЯ І ШЛЯХИ ДОСЯГНЕННЯ	43
16	Бобко Уляна КОНЦЕСІЯ ЯК ПРАВОВИЙ МЕХАНІЗМ ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ ПАМ'ЯТОК АРХІТЕКТУРИ	45
17	Бондаренко Катерина, Миргородська Надія АКТУАЛІЗАЦІЯ НАРОДНИХ ПРИКРАС В СУЧАСНІЙ МОДІ	48
18	Булах Тетяна МУЗИЧНИЙ ДИЗАЙН У СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ	51
19	Васильєв Олександр ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ДИЗАЙНІ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА ВЕБСАЙТУ ЕЛЕКТРОННОЇ КОМЕРЦІЇ	53
20	Гаврилюк Віктор, Житеньова Наталія ВАЖЛИВІСТЬ ШРИФТУ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	55
21	Горний Павло ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ У КОМІКСАХ	57
22	Данильченко Наталя МЕБЛІ-ТРАНСФОРМЕРИ В ІНТЕР'ЄРІ ЯХТ	59
23	Демессіє Мекуріа Келкай ОБЛАШТУВАННЯ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА ШЛЯХОМ ОРГАНІЗАЦІЇ НОВОЇ АРХІТЕКТУРНОЇ ФОРМИ-ПАРКЛЕТІВ	61
24	Демчук Анастасія, Корницька Лариса ВОВНА ЯК ПРИВАБЛИВИЙ АРТМАТЕРІАЛ У СТВОРЕНІ КВІТКОВИХ КОМПОЗИЦІЙ	65
25	Дишкант Анастасія, Білик Анна РЕЛЬЄФ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ	67
26	Довгань Сергій ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ЕКСЛІБРИСІВ: ГРАВЮРА, ЛІТОГРАФІЯ, ЦИФРОВА ЕПОХА	69

27	<i>Драгомерецька Тетяна</i> ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРИЙОМИ ВИКОНАННЯ ІКОНИ НА СКЛІ	71
28	<i>Дронова Зоряна, Самборська Олена</i> СИМВОЛІКА ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ В УКРАЇНСЬКІЙ ВИШИВЦІ	74
29	<i>Дьомінова Анастасія, Самборська Олена</i> ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНІКИ МАКРАМЕ У СУЧАСНОМУ ІНТЕР'ЄРІ	76
30	<i>Єрифа Софія, Артеменко Марія</i> ВИКОРИСТАННЯ 3D-ДРУКУ В МОДІ: КЛЮЧОВІ ПЕРСОНАЛІЇ НОВАТОРІВ ТА ЇХ ВНЕСОК	78
31	<i>Жуков Ігор</i> СПОСТЕРЕЖЕННЯ ЗА ТЕНДЕНЦІЯМИ РОЗВИТКУ ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ В ОФОРМЛЕННІ ІНТЕР'ЄРІВ	82
32	<i>Зосім Ольга</i> ВІЗУАЛЬНИЙ РЯД У ВІДЕОРОБОТАХ ГРУТУ "THE PIANO GUYS"	84
33	<i>Ільницька Анна, Білик Анна</i> РОЗВИТОК ТА ПЕРСПЕКТИВА ПРЕЗЕНТАЦІЇ БДЖІЛЬНИЦТВА НА ОСНОВІ ПРИНЦИПІВ ПАРАМЕТРИЧНОГО ДИЗАЙНУ	87
34	<i>Казначеева Людмила</i> СОЦІОКУЛЬТУРНІ ПРОЄКТИ РІВНЕНСЬКОГО ОБЛАСНОГО КРАЄЗНАВЧОГО МУЗЕЮ	89
35	<i>Капустіна Анастасія, Іваненко Тетяна</i> ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ШРИФТУ З ВКЛЮЧЕННЯМ СТИЛІСТИЧНИХ НАБОРІВ	91
36	<i>Касьян Тетяна, Хребто Тамара</i> ІСТОРІОГРАФІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ В ДИЗАЙНІ УКРАЇНСЬКОЇ КНИГИ	94
37	<i>Квятковська Поліна, Силенко Юлія</i> СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ФУНКЦІОНАЛЬНІ МОЖЛИВОСТІ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ДЛЯ ЗАСТОСУВАННЯ ЇХ В СФЕРІ ОСВІТИ	97
38	<i>Кирилюк Надія, Шмельов В'ячеслав, Склярєнко Наталія</i> СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ОБРАЗОТВОРЕННЯ У ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ ДИТЯЧОГО ПРОСТОРУ	99

39	Коваль Сергій ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ПАЛУБНИХ ПОКРИТТІВ ДЛЯ ЯХТ ТА КАТЕРІВ	102
40	Корницька Лариса ВИТОКИ АВАНГАРДУ В УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ	104
41	Корука Христина, Склярєнко Наталія ПРОЄКТНІ КОНЦЕПЦІЇ СТАЛОГО РОЗВИТКУ У ДИЗАЙНІ ГОТЕЛЬНОГО ПРОСТОРУ	106
42	Краснослободцева Галина, Васильєв Олександр ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ПРИ СТВОРЕННІ ДИЗАЙНУ РЕКЛАМИ УКРАЇНСЬКОГО БАНКУ	109
43	Крижановський Віталій КНИЖКОВИЙ ЗНАК ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ ТЕКСТ. З досвіду викладання дисципліни «Проектування» на кафедрі дизайну ХНТУ	111
44	Крутова Оксана, Соболев Олександр ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЙ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ДИЗАЙН УКРАЇНСЬКОГО ПЛАКАТУ	114
45	Кузєро Юлія, Білик Анна ДЕКОРУВАННЯ СТІН МОЗАЇКОЮ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ ЖИТЛА	115
46	Кузнєцова Світлана ПОЄДНАННЯ АКАДЕМІЧНОГО МАЛЮНКУ З ЦИФРОВИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ В ОСВІТІ: АРГУМЕНТИ ТА ПЕРЕВАГИ	118
47	Кульчинська Вероніка, Сергієнко Олена ВИКОРИСТАННЯ ТА ВПЛИВ ВИРОБІВ ЗІ СКЛА, ОБРОБЛЕНИХ ФАЦЕТОМ, НА ІНТЕР'ЄР	120
48	Курганська Анастасія, Силенко Юлія СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ІСТОРІЮ СТАНОВЛЕННЯ ВІДЕОІГОР	122
49	Луговський Олександр ЗАСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНЖЕНЕРНО-ТЕХНІЧНОЇ СКЛАДОВОЇ В ДИЗАЙН-ОСВІТІ	124
50	Малюта Уляна, Крулик Богдан БАТИК, ІСТОРІЯ ПОХОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК В УКРАЇНІ	126

51	Мартинюк Анастасія, Білецький Олег, Скляренко Наталія ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ СУЧАСНИХ ПРОДУКТОВИХ МАГАЗИНІВ: ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ЗОНУВАННЯ	129
52	Матійко Наталя МЕТОДИ ЗАСТОСУВАННЯ АСОЦІАТИВНИХ ОБРАЗІВ ДЛЯ ДОСЯГЕННЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ ЦІЛІСНОСТІ В ІНТЕР'ЄРНОМУ ПРОЄКТУВАННІ	132
53	Матійко Олександр СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ ЯХТ ЗА ДОПОМОГОЮ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА	134
54	Матішиниць Єлізавета, Демесіє Мекурія Келкай ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНО- ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ПРИБУДИНКОВОЇ ТЕРИТОРІЇ	136
55	Міщенко Олена ПРОЄКТУВАННЯ КОМПЛЕКТУ АКСЕСУАРІВ З ДЖИНСОВОЇ ТКАНИНИ ПІД ЧАС ПРОЄКТНО- ВИРОБНИЧОЇ ПРАКТИКИ	138
56	Мосійчук Софія, Романюк Ольга, Скляренко Наталія ПРОЄКТНІ ПРАКТИКИ ОЗЕЛЕНЕННЯ В ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО ІНТЕР'ЄРУ	140
57	Музиченко Валентина, Вакуленко Ольга ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ В ДОБУ ІНТЕРНЕТУ: ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ	144
58	Наумова Марина, Дубовик Сергій ПЛАСТУНСЬКИЙ РУХ ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДЕКОРАТИВНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ З ДЕРЕВИНИ	146
59	Недзельська Тетяна, Колосніченко Олена ДИЗАЙН ВЕБСАЙТІВ КОМІКСІВ: СВІТОВИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ КОНТЕКСТ	148
60	Недотоп Катерина, Колосніченко Олена СТОРИТЕЛІНГ ЯК КАТАЛІЗАТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ КОМІКСУ В ГРАФІЧНИЙ РОМАН	151
61	Ніколюк Олена, Суржиков Іван, Іщенко Юрій СУЧАСНІ ОБРАЗИ В ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОМУ ЖИВОПИСІ	153

62	Носик Валерія, Зіненко Тетяна РОЛЬ КОЛЬОРУ У ЖИВОПИСІ	155
63	Овчаренко Тетяна КУЛЬТУРНІ ПРАКТИКИ КОЛЕКЦІОНУВАННЯ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ МОРСЬКИХ АРТЕФАКТІВ	156
64	Войтенко Аліна, Осадчий Віктор РОЛЬ ТА МІСЦЕ УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ СИМВОЛІКИ В МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНИХ ТВОРАХ ІВАНА ЗАДОРЖНОГО КРЕМЕНЧУЦЬКОГО ПЕРІОДУ	160
65	Осадчий Віктор ФОТОГРАФІЧНА ПОЛТАВЩИНА ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ: ІСТОРІОГРАФІЧНИЙ ОГЛЯД	161
66	Осадчий Віктор ІСТОРІЧНІ АСПЕКТИ СТАНОВЛЕННЯ ФОТОГРАФІЧНОЇ СПРАВИ ПОЛТАВЩИНИ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ	164
67	Петрініч Наталя, Більдер Наталя ІНТЕГРАЦІЯ АРТТЕРАПІЇ ТА STEM: ОДИН ІЗ ПЕРСПЕКТИВНИХ ПІДХОДІВ У СУЧАСНІЙ ХУДОЖНІЙ ОСВІТІ	166
68	Постернак Ірина, Постернак Олексій УПРАВЛІННЯ ІСТОРІКО-КУЛЬТУРНИМ ТУРИСТИЧНИМ ПОТЕНЦІАЛОМ ОДЕСИ	169
69	Радчук Тетяна, Полтаєва Ганна ООНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ШКІЛЬНИХ ПІДРУЧНИКІВ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ	171
70	Репало Єлізавета, Безугла Руслана СУЧАСНІ МЕТОДИ ДИЗАЙНУ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНИХ ПЛАКАТІВ	173
71	Романенко Наталія ПІДГОТОВКА МАГІСТРІВ З ДИЗАЙНУ	175
72	Ротченкова Анна, Іваненко Тетяна ТЕНДЕНЦІЇ В ДИЗАЙНІ АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ З ХАРАКТЕРНИМИ ОЗНАКАМИ УКРАЇНСЬКОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	178
73	Савієсько Руслан СУЧАСНІ ДИЗАЙНЕРСЬКІ ІНСТАЛЯЦІЇ ЯК КАТАЛІЗАТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ МУЗЕЇВ	182

74	Самборська Олена ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ ВИШИВКИ ЗДОБУВАЧАМИ ВИЩОЇ ОСВІТИ	186
75	Сандік Олена ЗАХИСНІ СПОРУДИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ В УКРАЇНІ	188
76	Селезньова Анна, Майструк Аліна РОЗРОБКА РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТУ ТОВАРУ POLAROID В КОЛЬОРОВІЙ ГРАФІЦІ	191
77	Селезньова Анна, Рибалка Валерія РОЗРОБКА РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТУ В ЧОРНО-БІЛІЙ ГРАФІЦІ ДЛЯ БРЕНДУ TESLA НА ОСНОВІ ВИКОРИСТАННЯ КРЕАТИВНИХ ПРИЙОМІВ	194
78	Селезньова Анна ОСОБЛИВОСТІ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖА У ТВОРЧОСТІ МАР'ЯНИ МАРШЕ	197
79	Сергієнко Олена МОЖЛИВОСТІ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВИГОТОВЛЕННЯ ТА ОБРОБКИ СКЛА В ЯХТОВОМУ ДИЗАЙНІ	201
80	Сисоєва Емілія, Силенко Юлія ІСТОРІЯ УСПІХУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ	203
81	Сліпчишин Лідія ФОРМУВАННЯ ТЕНДЕНЦІЙ У СФЕРІ ДИЗАЙНУ	206
82	Слюсар Катерина, Силенко Юлія ІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖА	209
83	Смаль Олена, Корницька Лариса УКРАЇНСЬКІ КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ МАРКЕТИНГОВИХ СТРАТЕГІЙ	211
84	Сорока Катерина, Гальчинська Ольга ШРИФТ ЯК ВАЖЛИВИЙ ЕЛЕМЕНТ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	214
85	Стрижова Оксана ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДУ ФОКУС- ГРУП ДЛЯ ТЕСТУВАННЯ ДРУКОВАНОЇ ГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ	216
86	Струкачова Людмила ПОШТОВА МАРКА – МАЛЕНЬКИЙ ВИТВІР МИСТЕЦТВА В МІНІАТЮРІ	218

87	<i>Сюнь Ї</i> БАГАТОВИМІРНІСТЬ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ КИТАЮ: ФЕНОМЕН ГУЛАН'ЮЯ	220
88	<i>Ткаченко Руслана</i> СУЧАСНИЙ РОЗВИТОК МУЗЕЙНИХ ТРЕНДІВ: СВІТОВИЙ ТА ВІТЧИЗНЯНИЙ ДОСВІД	223
89	<i>Уварова Тетяна</i> КУЛЬТУРНІ ТРЕНДИ І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО	224
90	<i>Храмова-Баранова Олена, Хутка Тетяна</i> НАЦІОНАЛЬНИЙ КОНТЕКСТ В СТВОРЕННІ АКСЕСУАРІВ	227
91	<i>Дін Чжуцсян</i> АРАНЖУВАННЯ ЯК ПРОВІДНА РИСА КИТАЙСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА	229
92	<i>Чорностан Ганна</i> ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ВТОРИННОЇ СИРОВИНИ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ	230
93	<i>Чугай Наталія, Яковець Інна, Чорнобай Олена</i> КЕЙС-СТАДІ В КОНТЕКСТІ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ	233
94	<i>Чугунов Руслан, Васильєв Олександр</i> СУЧАСНІ ТРЕНДИ ДИЗАЙНУ ІКОНОК ВЕБСАЙТІВ	236
95	<i>Шейник Сергій</i> ДИЗАЙН ТА ОСОБЛИВОСТІ ВЕКТОРНИХ ІКОНОК	238
96	<i>Шнайдер Юрій</i> АКАДЕМІЧНИЙ МАЛЮНОК І ЖИВОПИС У СИСТЕМІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ У ВНЗ	241
97	<i>Яновська Єлизавета, Білик Анна</i> ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ КНИЖКОВОЇ ВІТРИНИ В УКРАЇНІ	243
98	<i>Ida Telalbasic, Spyros Bofylatos</i> DESIGNING THE INVISIBLE: AN INTRODUCTION TO SERVICE DESIGN	246
99	<i>Wolfgang Jonas</i> THE PERSPECTIVE: DESIGN AND SCIENCE CONVERGING	251
100	<i>Viveka Turnbull Hocking</i> WHAT COULD DESIGN AS RESEARCH LOOK LIKE?	253
101	<i>Valeriia Bereshchenko, Hanna Polietaieva</i> ATMOSPHERE IN GAME WORLDS	256

трансформувати, візуально розширити, деталізувати, а також влучно прикрасити інтер'єр та придати позитивного настрою його мешканцям.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Фатсет на склі та дзеркалі - [Електронний ресурс] URL: <https://sklonarizka.com/obrobka/fatset-na-skli-ta-dzerkali> (дата звернення: 01.10.2024)
2. Interior design and planning — [Електронний ресурс] URL: https://www.scribd.com/doc/308568755/Interior-Design?language_settings_changed=English (дата звернення: 03.10.2024)

Курганська Анастасія Олександрівна

студентка

Київський національний університет технологій та дизайну

Силенко Юлія Володимирівна

старший викладач кафедри мультимедійного дизайну

факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

Україна

СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ІСТОРІЮ СТАНОВЛЕННЯ ВІДЕОІГОР

Постановка проблеми. Історія відеоігрової індустрії з першого погляду може вважатися зрозумілою для недосвідченого вченого, але певні події у хронології є частково заплутаними, а певні джерела визначають їх по-різному. Це не дає чіткої картини розуміння розвитку відеоігор та їх вплив на культуру та економіку світу.

Аналіз досліджень та публікацій. Для дослідження проблеми були проаналізовані наступні публікації і роботи авторів: «Історія сучасного геймдизайну» від Пилипенка С.А., Сіренка О.І., книгу «Level up! the Guide to Great Video Game Design» С.Роджерса, книгу «Retrospection: PlayStation» Д. МакФеррана, «Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986». Були вивчені електронні джерела, такі як статті «Who's Blocking the Xbox? Sony and Its Games» для «The New York Times», «The History & Evolution of Video Games» від Олівера Кріка, «The Story of E.T., the Video Game That Nearly DESTROYED the Industry» для сайту CBR.com, а також статистику продажів від Nintendo за 2016 рік. Із відеоматеріалів було досліджено технічну презентацію для PlayStation 5 Pro від компанії Sony.

Мета роботи – дослідити і впорядкувати знання про історію відеоігор з точки зору сучасного дискурсу.

Виклад основного матеріалу. Під час дослідження, аналізу і систематизації літератури були визначені наступні періоди історії відеоігрової індустрії:

1) 1940-ві – період розробки електронних шах Аланом Тьюрінгом, прототипу перших відеоігор [4];

2) 1950-60-ті – поява перших повноцінних ігор у межах комп'ютерних лабораторій технічних інститутів США, таких як МІТ, а також під строгим наглядом керівників воєнних об'єктів [8]. Поява таких ігор як «ОХО» 1952 р., «Tennis for Two» 1958 р. і «Spacewar!» 1962 р [1; 8];

3) 1970-80-ті – перші комерційні відеоігри, поява залів з аркадними автоматами. Перша успішна комерційна гра – Pong [1];

4) 1983-1985-й – відеоігровий крах 1983 року. Точка відліку – провал гри «E.T. The Extra-Terrestrial» [3; 6]. Відродження ринку за допомогою компанії Nintendo за допомогою створених інноваційних хітів – серії ігор «Mario» і «The Legend of Zelda» [3];

5) 1990-ті – перші консолі з відтворенням 3D у відеоіграх. Консольна війна Nintendo і Sony [5]. Поява консолей Nintendo 64 і PlayStation;

6) 2000-і – поява нового значного конкурента для Sony – Microsoft з їхнім Xbox. Значні продажі консолі в порівнянні з Gameboy від Nintendo [7]. Відсунення Nintendo у ринок портативних консолей і їх успіх з Nintendo DS [2]. Формування сучасного ринку відеоігор;

7) 2010-20-ті – застій великих ігрових компаній у розробці ігор на межі нової Кризи. Повернення на великий ринок Nintendo. Розвиток естетичної сторони ігор до рівня реалізму і концентрація на цьому аспекті, а не на іграх, на прикладі нещодавніх презентацій консолі PlayStation 5 Pro [9].

Висновки та пропозиції. Таким чином сформувалась основа для сучасного ринку відеоігор, але слід додати, що історичний процес досі відбувається. Нами показано циклічність подій, які відбуваються на сьогоднішній день і те, як хвилеподібно розвивається історія. Дослідження може бути доповнено з часом, із розвитком подальших подій в історії відеоігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Пилипенко С.А., Сіренко О. І. (2021). Історія сучасного геймдизайну. Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: матеріали І Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса. URL: <https://card-file.ontu.edu.ua/items/395a9150-4839-4fa8-b9ba-4ea120fb4ccd> (дата звернення: 27.09.2024).
2. Consolidated Sales Transition by Region. (2016). Nintendo. URL: https://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1603.pdf (дата звернення: 27.09.2024).

3. Ernkvist M. (2008). Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986. History of Insolvency and Bankruptcy from an International Perspective. Södertörns högskola, 161. URL: https://www.researchgate.net/publication/237434904_Down_Many_Times_but_Still_Playing_the_Game_Creative_Destruction_and_Industry_Crashes_in_the_Early_Video_Game_Industry_1971-1986 (дата звернення: 30.09.2024).
4. Kicks O. (2024). The History & Evolution of Video Games. Concept Ventures. URL: <https://www.conceptventures.vc/news/the-history-evolution-of-video-games> (дата звернення: 25.09.2024).
5. McFerran D. (2015). Retroinspection: PlayStation, 13.
6. Millsap Z (2020). The Story of E.T., the Video Game That Nearly DESTROYED the Industry. CBR.com. URL: <https://www.cbr.com/story-of-et-video-game-nearly-destroyed-industry/#:~:text=E.T%20became%20a%20total%20disaster,a%20landfill%20in%20New%20Mexico> (дата звернення: 26.09.2024).
7. Richtel M. (2003). Business; Who's Blocking the Xbox? Sony and Its Games". The New York Times. URL: <https://www.nytimes.com/2003/02/16/business/business-who-s-blocking-the-xbox-sony-and-its-games.html> (дата звернення: 20.09.2024).
8. Rogers S. (2014). Level up! the Guide to Great Video Game Design. Wiley & Sons, Incorporated, John. URL: https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=UT5jAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:Sd9CoyQ2TkQJ:scholar.google.com/&ots=JAcgYi8x4L&sig=RCB3qpU1jGnvJDsNzTVIBTvqLbQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 25.09.2024).
9. PlayStation. (2024). PS5 Pro Technical Presentation hosted by Mark Cerny. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/live/X24BzyzQQ-8?si=9mvtkCNxr2ahKLtm> (дата звернення: 23.09.2024).

Луговський Олександр Федорович

кандидат мистецтвознавства, доцент,

доцент кафедри дизайну

Черкаський державний технологічний університет

Україна

ЗАСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНЖЕНЕРНО-ТЕХНІЧНОЇ СКЛАДОВОЇ В ДИЗАЙН-ОСВІТІ

Освітньо-професійною програмою «Промисловий дизайн» бакалаврського рівня на кафедрі дизайну Черкаського державного