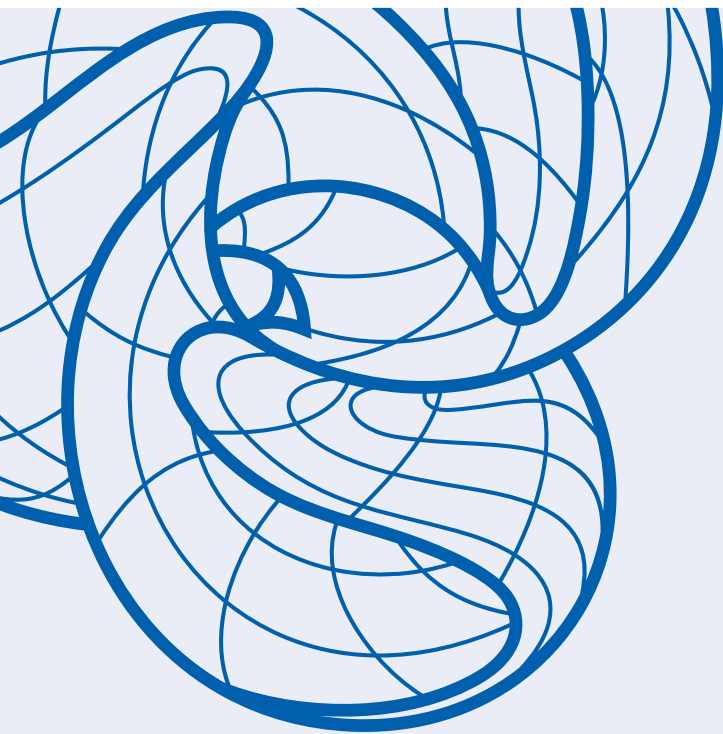




| 9-11 |

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.
- *Полетаєва 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

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

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

технологічного університету [1] передбачено отримання програмних результатів навчання, де серед іншого зазначається таке:

- Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію;
- Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

Є очевидним, що в ідеалі, щоб забезпечити досягнення таких програмних результатів в дизайн-освітньому просторі необхідне втілення у навчальний процес досягнень науково-технічного прогресу і для цього лише поєднання теоретичних курсів з технічними консультаціями в процесі курсового та дипломного проєктування замало. Із самих ранніх етапів навчання студент має усвідомлювати, що дизайн є комплексною міждисциплінарною діяльністю, котра поєднує елементи мистецтва, науки та техніки. Тому експериментуючи із формоутворенням в процесі проєктування слід повсякчас враховувати, що завдання полягає не лише у забезпеченні естетичної привабливості, але й функціональності, безпеки, довговічності продуктів тощо. Тому інженерно-технічна складова формоутворення є надзвичайно важливою при підготовці дизайнерів.

На підтвердження цієї тези, наведу кілька позицій, що можна розглядати як засоби досягнення необхідних результатів:

- 1. Функціональність та безпека. Дизайнери повинні розуміти, як їхні проєкти будуть функціонувати в реальному світі. Інженерні знання допомагають забезпечити, щоб продукти не тільки виглядали добре, але й працювали ефективно та безпечно. Наприклад, знання про матеріали та їхні властивості дозволяє дизайнерам вибирати оптимальні матеріали для конкретних застосувань, що підвищує надійність і довговічність продуктів.*
- 2. Інновації та технології. Сучасний дизайн неможливий без використання новітніх технологій, таких як CAD, 3D-друк та інші інструменти. Інженерно-технічні знання дозволяють дизайнерам ефективно використовувати ці технології для створення складних і точних форм. Це також відкриває можливості для інновацій, дозволяючи дизайнерам експериментувати з новими матеріалами та методами виробництва.*
- 3. Естетика та ергономіка. Інженерні принципи допомагають дизайнерам створювати продукти, які не тільки виглядають привабливо, але й зручні у використанні. Ергономіка, наприклад, є важливою складовою дизайну, що забезпечує комфорт і зручність для користувачів. Інженерні знання допомагають враховувати анатомічні та фізіологічні особливості людини при розробці продуктів.*

4. *Економічна ефективність.* Розуміння інженерних аспектів дозволяє дизайнерам створювати економічно ефективні рішення. Це включає оптимізацію використання матеріалів, зменшення витрат на виробництво та підвищення ефективності виробничих процесів. Такі знання допомагають дизайнерам створювати продукти, які є конкурентоспроможними на ринку.
5. *Міждисциплінарна співпраця.* Інженерно-технічні знання сприяють кращій співпраці між дизайнерами та інженерами. Це особливо важливо в командних проєктах, де успіх залежить від ефективної комунікації та взаєморозуміння між різними фахівцями. Дизайнери, які розуміють інженерні принципи, можуть краще пояснити свої ідеї та вимоги, що сприяє більш ефективному вирішенню проблем і досягненню спільних цілей.

Отже, можна констатувати, що інженерно-технічна складова формоутворення є невід'ємною частиною підготовки сучасних дизайнерів. Вона забезпечує функціональність, безпеку, естетику та економічну ефективність продуктів, а також сприяє інноваціям і міждисциплінарній співпраці. Врахування цих аспектів у навчальних програмах стане засобом підготовки дизайнерів, здатних створювати високоякісні та конкурентоспроможні продукти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Освітньо-професійна програма «Промисловий дизайн». Сайт кафедри дизайну. Черкаський державний технологічний університет. URL: https://drive.google.com/file/d/1vOHQ6FOykvj_WA-ZiPiJKqdtapn1kEpE/view (дата звернення: 03.10.2024).

Малюта Уляна Олександрівна
студентка

Хмельницький національний університет

Крулик Богдан Володимирович
старший викладач

Хмельницький національний університет

ORCID ID: 0000-0002-9520-8116

Україна

БАТИК, ІСТОРІЯ ПОХОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК В УКРАЇНІ

Техніка «Батик» – дуже поширений вид розпису в усіх куточках світу. Походить від країн Східної Азії [1].

Докази батику є частиною індонезійської традиції ще з п'ятого століття. Це було частиною всього їхнього життя, зображуючи народження,