

3. Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks, Generating “Art” by Learning About Styles and Deviating from Style Norms. *arXiv preprint arXiv:1706.07068*.
4. Lopes, D., & Gong, M. (2019). Creativity and Artificial Intelligence: A Conceptual Framework. *Frontiers in Psychology*, 10, 1–15.
5. Manovich, L. (2016). *AI Aesthetics*. Strelka Press.

УДК 008:312.421

Христина Лампіка

Науковий керівник: Оксана Сарнавська, канд.філос. наук, доц.

Національний університет водного господарства та природокористування, Україна

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: ПОЄДНАННЯ ТВОРЧОСТІ ТА СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Анотація. У тезах проаналізовано ключові здобутки сучасного програмного забезпечення та їх вплив на сучасний графічний дизайн, розкрито вплив програмного забезпечення, технологій штучного інтелекту, 3D-моделювання та інтерактивних платформ на творчу складову у діяльності графічного дизайнера.

Ключові слова: програмне забезпечення, штучний інтелект, графічний дизайн, творчість.

Khrystyna Lampika

Scientific supervisor: Oksana Sarnavska, Ph.D., Assoc. Prof.

National University of Water and Environmental Engineering, Ukraine

GRAPHIC DESIGN: COMBINING CREATIVITY AND MODERN TECHNOLOGIES

Графічний дизайн у XXI столітті став ключовим інструментом комунікації, що охоплює різні сфери культури: рекламну індустрію, цифрові медіа, брендинг, UI/UX і соціальні мережі. Швидкий розвиток технологій штучного інтелекту, 3D-моделювання та інтерактивних платформ формує нові підходи до створення візуального контенту, що зумовлює необхідність наукового осмислення професійної ролі графічного дизайнера, змін у візуальній культурі та тенденцій розвитку галузі загалом.

Питання становлення графічного дизайну досліджувалися вже з початку XX століття у працях представників Баухаузу (В. Гропіус, Й. Іттен, Л. Мохой-Надь), які розглядали дизайн як синтез мистецтва й техніки. У другій половині століття зростає інтерес до теорії комунікації та типографіки (і це, перед усім праці Я. Чіхольда, П. Ренсена, Г. Мюллера-Брокмана). Сучасні ж дослідження переважно акцентують увагу на цифровізації, UX/UI-дизайні, візуальній аналітиці та впливі новітніх технологій (М. Макклуюен, Е. Люптон, Д. Норман та ін.[1,3])

Графічний дизайн розглядається сучасною міждисциплінарною аналітикою як процес створення візуальних повідомлень, що поєднує художній задум із технічними засобами реалізації, а відтак його ключові функції – комунікативна, естетична, інформаційна та маркетингова. Дизайнер, як митець, у цьому контексті через форму, колір, композицію та типографіку формує зрозумілу й привабливу візуальну мову.

Незважаючи на впровадження новітніх технічних засобів, творчість із проблемами натхнення, гармонії та краси, лишається фундаментом дизайнерської роботи, коли індивідуальний стиль, вміння інтерпретувати культурні символи, володіння засобами художнього вираження, формують унікальність дизайнерських рішень. Креативне мислення графічного дизайнера забезпечує здатність до генерації нових ідей, адаптації до різних аудиторій і створення концептуально цілісних та привабливих візуальних продуктів.

Цифрові інструменти – програми Adobe Creative Cloud, Figma, Blender, а також штучний інтелект (Midjourney, Adobe Firefly тощо) – значно розширили можливості дизайнерів. Технології дозволяють автоматизувати рутинні процеси, оптимізувати робочі етапи та створювати складні візуальні ефекти. Водночас інтерактивні платформи та VR/AR відкривають нові формати комунікації, де дизайн стає багатовимірним і динамічним.[2] Сучасні технології суттєво трансформували процес створення візуальних матеріалів, розширивши можливості графічних дизайнерів. Професійне програмне забезпечення, таке як Adobe Creative Cloud, Figma, CorelDRAW чи Affinity Suite, дозволяє працювати з високою точністю, масштабованістю та гнучкістю. Завдяки цифровим інструментам дизайнери можуть швидко змінювати композицію, експериментувати з кольорами, створювати складні векторні та растрові ефекти, що робить творчий процес більш продуктивним і адаптивним до вимог сучасного візуального середовища.

Великий вплив на розвиток галузі мають технології штучного інтелекту, і зокрема, інструменти на кшталт Midjourney, Adobe Firefly, DALL·E чи Canva AI вправно автоматизують частину рутинної роботи: генерують ілюстрації, пропонують варіанти макетів, оптимізують типографіку, що не лише пришвидшує робочий процес, а й відкриває нові способи творчого експерименту, оскільки дизайнер отримує можливість швидко створювати концепції, комбінувати стилі та знаходити несподівані візуальні рішення. Попри автоматизацію, роль фахівця лишається ключовою – саме дизайнер визначає художнє бачення й контролює якість кінцевого продукту.[2]

Окремий напрям розвитку – інтерактивні та іммерсивні технології. Використання 3D-моделювання, анімації, VR та AR дозволяє створювати більш динамічні та емоційні форми комунікації: від віртуальних інсталяцій і брендових презентацій до інтерактивних інтерфейсів і веб-анімацій. Такі технології роблять дизайн багатовимірним, здатним взаємодіяти з користувачем у реальному часі. Завдяки цьому графічний дизайн перестає бути статичним зображенням і перетворюється на комплексний інструмент передачі досвіду, емоцій та інформації.

Отож, графічний дизайн сьогодні – це динамічна галузь, галузь, котра розвивається стрімко та у русі технологій, однак це і галузь, у якій творчість органічно поєднується з передовими технологіями. Еволюція інструментів змінює професійні підходи, проте не нівелює роль креативності як основного рушія дизайнерської діяльності. Подальший розвиток галузі визначатиметься інтеграцією штучного інтелекту, розширеної реальності та нових форматів цифрової комунікації, що потребує глибоких наукових і практичних досліджень.

Джерела та література

1. Lupton, E. *Thinking with Type*. Princeton Architectural Press, 2010.
2. Norman, D. *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 2013.
3. Meggs, P. B., Purvis, A. *Meggs' History of Graphic Design*. Wiley, 2016.

УДК 004.9

Роман Недашківський

Науковий керівник: Дмитро Медзатий, канд. техн. наук, доц.

Хмельницький національний університет, Україна

ФОРУМ-ОРІЄНТОВАНА ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА З ВИКОРИСТАННЯ ПСИХІАТРИЧНИХ ПРЕПАРАТІВ

Анотація: Проблеми ментального здоров'я та стигма навколо психіатричних препаратів обумовлюють необхідність створення форум-орієнтованої інформаційної системи. Ця система, інтегруючи базу знань із офіційною інформацією та модуль спільноти для обміну