

Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Київський національний університет технологій та дизайну
Державний університет інфраструктури та технологій
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Волинська організація Спілки дизайнерів України
Волинська організація національної Спілки художників України

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ

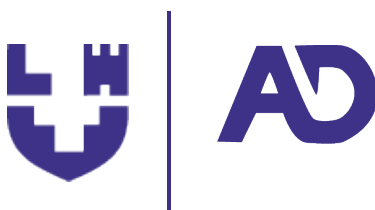


Тези доповідей за матеріалами
ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ

Луцьк
15 травня 2025 р.



Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Київський національний університет технологій та дизайну
Державний університет інфраструктури та технологій
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Волинська організація Спільки дизайнерів України
Волинська організація національної Спільки художників України



ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ

Тези доповідей за матеріалами
IX Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції
молодих вчених та студентів
15 травня 2025 р.

УДК 7.05(082)(477)(0.034.2)=131.1
Т67

Рекомендовано до друку
вченою радою Луцького національного технічного університету
протокол № 10 від 31 травня 2025 року

Т67 ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: Тези доповідей за матеріалами ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ. 15 травня 2025 року, м. Луцьк. Луцьк: ЛНТУ, 2025. 464 с.

Тези доповідей охоплюють дослідження соціокультурних та мистецтвознавчих аспектів дизайну, проблем та перспектив розвитку еко-дизайну, методів моделювання в техніці, будівництві та освітній діяльності, інформаційних технологій візуалізації в художньо-проектній діяльності та дизайну архітектурного середовища.

УДК 7.05(082)(477)(0.034.2)=131.1

© Луцький національний технічний університет, 2025

Науковий комітет:

БАХОВИЧ Ірина Михайлівна – ректор Луцького національного технічного університету, доктор економічних наук, професор, голова організаційного комітету.

ЛЮТАК Олена Миколаївна – проректор з науково-педагогічної роботи та досліджень Луцького національного технічного університету, доктор економічних наук, професор;

АНДРІЙЧУК Олександр Валентинович – декан факультету архітектури, будівництва та дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат технічних наук, професор;

МАРЧУК Володимир Павлович – заслужений діяч мистецтва України, голова правління Волинської організації національної Співки художників України;

ПАШКЕВИЧ Калина Лівіанівна – декан факультету дизайну Київського національного університету технологій та дизайну, доктор технічних наук, професор, член Співки дизайнерів України, член Національної Співки художників України;

ПРИЩЕНКО Світлана Валеріївна – професор кафедри інформаційних технологій та дизайну Державного університету інфраструктури та технологій, доктор мистецтвознавства, професор;

ХИЖИНСЬКИЙ Володимир Вікторович – проректор з наукової та міжнародної діяльності Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, кандидат мистецтвознавства, доцент, член Національної Співки художників України, член Міжнародної Академії Кераміки (IAC), Женева;

ПАСІЧНИК Оксана Степанівна – завідувач кафедри архітектури і дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат архітектури, доцент;

ПУСТЮЛЬГА Сергій Іванович – професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, доктор технічних наук, професор, Заслужений працівник освіти України;

БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна – доцент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат мистецтвознавства, доцент;

СКЛЯРЕНКО Наталія Владиславівна – професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, доктор мистецтвознавства, професор, член Співки дизайнерів України.

Відповідальний секретар конференції:

МИРОШНИЧЕНКО Іванна Володимирівна – асистент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.

ЗМІСТ

СЕКЦІЯ 1. СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТА МИСТЕЦТВОЗНАВЧІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ

БЕРЕЗЕНКО Сергій, ЛЯСОТА Стелла, МОСОХА Тетяна РОЗРОБКА МАКЕТУ КНИЖКИ ТА ЇЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ	15
БОБОШКО Таїсія, ЛАВРИКОВА Катерина КОМПОЗИЦІЙНІ ПРИНЦИПИ ТА СИМВОЛІКА В УКРАЇНСЬКІЙ ВИШИВАНЦІ: АНАЛІЗ СІТКОВИХ СТРУКТУР ТА КОЛЬОРОВОЇ ПАЛІТРИ	18
БУРЕНКОВА Аліса, СКЛЯРЕНКО Наталія ВІЗУАЛЬНІ ЕФЕКТИ В ОБКЛАДИНКАХ ДЛЯ КОМІКСІВ: ТРЕНДИ СУЧАСНОСТІ	20
БУРКО Надія, СКЛЯРЕНКО Наталія ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У МОТИВАЦІЙНІЙ РЕКЛАМІ ВОЄННОГО ХАРАКТЕРУ	24
БУРКО Софія, ПРИСТУПА Ольга ЕВОЛЮЦІЯ ОКУЛЯРІВ: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ТЕХНОЛОГІЙ, МАТЕРІАЛІВ ТА ДИЗАЙНУ	28
ВАСИЛЬЧИК Софія, ШАУРА Аліна ВАЖЛИВІСТЬ РЕДИЗАЙНУ САЙТІВ ДЛЯ ТЕАТРІВ З МЕТОЮ ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧА	34
ВОРОНА Надія ДИЗАЙН РЕКЛАМНОГО ПОВІДОМЛЕННЯ В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ВЗАЄМОДІЇ	36
ГОРДІЙЧУК Анна, ЛЕЛИК Ярослав, ЛЕСИК-БОНДАРУК Оксана ВИКОРИСТАННЯ ОБРАЗУ КОТА В КОНТЕКСТІ ЛОГОТИПІВ	39
ГОЛУБЧУК Катерина ЕВОЛЮЦІЯ ДИЗАЙНУ В УКРАЇНІ (З 1920-Х РОКІВ ПО СЬОГОДЕННЯ)	44

МАХОРТОВА Анастасія, ШАУРА Аліна РОЛЬ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ.....	362
МАХОРТОВА Марія, ШАУРА Аліна ЗНАЧЕННЯ ФІРМОВОГО СТИЛЮ ДЛЯ ВЕБ-САЙТУ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО АГЕНТСТВА.....	365
МІЩУК Олександр, СКЛЯРЕНКО Наталія КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ВІДЕОІГОР: ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ РІВНІВ, ПЕРСОНАЖІВ ТА ЕФЕКТІВ.....	368
МОСКВІТІН Максим, ЗАГАЙНИЙ Олександр, СКЛЯРЕНКО Наталія КОНЦЕПТ-АРТ ФАНТАСТИЧНИХ ПЕРСОНАЖІВ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ: ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЗДІБНОСТЕЙ.....	374
МУСАТОВА Анастасія, ШАУРА Аліна МУЛЬТИМЕДІЙНІ РІШЕННЯ У ДИЗАЙНІ ВЕБ-САЙТІВ ДЛЯ АГЕНТСТВ НЕРУХОМОСТІ: ІНТЕГРАЦІЯ ФОТО, ВІДЕО ТА ВІРТУАЛЬНИХ ТУРІВ.....	378
ПАХОЛЮК Роман, ВРОНСЬКА Рада, СКЛЯРЕНКО Наталія МІНІМАЛІЗМ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ: ПРИНЦИПИ ТА МЕТОДИ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ.....	381
САВЧУК Мар'яна, РОМАНЮК Ольга, ДЕМБОВСЬКА Надія НЕГАТИВНИЙ ПРОСТІР У ПРОЄКТУВАННІ ЛОГОТИПІВ: СИНТЕЗ ФОРМИ ТА ЗМІСТУ.....	385
СУХОРУКИХ Діана, ЧЕТВЕРЖУК Сергій, СКЛЯРЕНКО Наталія РЕГІОНАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ В ФОРМУВАННІ ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА (ЗА МОТИВАМИ ГРИ GENSHIN IMPACT).....	391
ФОРМАНЮК Ангеліна, РОМАНЮК Ольга ОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСІВ ВІДЕОІГОР РІЗНИХ ЖАНРІВ.....	395
ХИНЕВИЧ Руслана, ЧУЖА Анна ЦИФРОВЕ 2D МИСТЕЦТВО: ПОНЯТТЯ, ФОРМИ ТА ЧИННИКИ РОЗВИТКУ.....	400

УДК 004.382.745:004.4:004

МАХОРТОВА Анастасія, ШАУРА Аліна
Київський національний університет технологій та дизайну

РОЛЬ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Анотація. У роботі проаналізовано значення мобільних додатків у цифровому просторі. Розкрито їхній вплив на різні аспекти повсякденного життя, зокрема побут, навчання, бізнес і дизайн. Особливу увагу приділено інтерактивному та адаптивному дизайну мобільних додатків, їх технологічному розвитку та ролі у формуванні користувацького досвіду. Надано короткий огляд актуальних мов програмування і тенденцій у сфері UX/UI.

Ключові слова: мобільні додатки, адаптивний дизайн, програмування, UX/UI, технології.

Abstract. The paper analyzes the importance of mobile applications in the digital space. Their impact on various aspects of everyday life, including life, education, business and design, is revealed. Special attention is paid to the interactive and adaptive design of mobile applications, their technological development and role in shaping the user experience. A brief overview of current programming languages and trends in the field of UX/UI is provided.

Keywords: mobile applications, adaptive design, programming, UX/UI, technologies.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ

У сучасному світі мобільні додатки стали незамінним інструментом як для індивідуального користувача, так і для бізнесу. З їх допомогою здійснюється доступ до онлайн-послуг, керування фінансами, підтримка здоров'я, комунікація тощо. Проблема полягає в необхідності створення таких додатків, які будуть максимально зручними, функціональними, інклюзивними та адаптованими до потреб широкої аудиторії. Відповідно, постає потреба в дослідженні інструментів, принципів і підходів, які дозволяють підвищити ефективність мобільного програмного забезпечення.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ

Король А. та Содомо О. [1] дослідили вплив мобільних додатків на повсякденне життя, вказавши на зростання ролі таких продуктів у доступі до інформації, послуг і комунікації. Ічанська Н. і Улько С. [2] наголошують на важливості інтуїтивного дизайну, ефективності та адаптивності додатків до потреб користувача. У роботі Дербеньова О. [3] представлено огляд актуальних технологій: нативних, гібридних та кросплатформних, а також розглянуто їхню ефективність у сфері освіти. Чжан Чжиюань та Чуботіна І. [4] проаналізували інтерактивні можливості у мобільному дизайні. Маркотт Е. [5] акцентує увагу на адаптивному веб-дизайні та значенні гнучких інтерфейсів.

ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ РОБОТИ

Метою дослідження є вивчення особливостей створення мобільних додатків з урахуванням вимог до дизайну, технологічного виконання, інноваційних рішень та користувацького досвіду.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ

Мобільні додатки — це не просто інструменти, а цифрові екосистеми, що

забезпечують вирішення особистих і професійних задач. Їхня ефективність залежить від здатності адаптуватися до потреб користувачів, контексту використання та розвитку технологій. Особливого значення набувають UX/UI-рішення, адаптивність інтерфейсів, інтеграція з іншими платформами, безпека персональних даних.

Інтерактивні елементи, гейміфікація, інклюзивність, підтримка жестового керування — усе це підвищує користувацьку залученість. Використання AR/VR відкриває нові вектори для дизайну додатків у креативних і навчальних середовищах. Роль дизайнера полягає не лише у візуальному оформленні, а й у створенні логіки взаємодії, інтуїтивної навігації, структури контенту.

Інструментальна база — ще один критично важливий аспект. Swift, Kotlin, Dart у Flutter, React Native — кожна мова або фреймворк має свої переваги залежно від мети додатка та платформи. Сучасна практика передбачає використання CI/CD, DevOps-підходів, аналітичних інструментів, що дозволяють вивчати поведінку користувача та вдосконалювати продукт після релізу. Розробники активно інтегрують аналітичні сервіси, які допомагають відстежувати збої, моніторити взаємодію користувачів із інтерфейсом і будувати дорожні карти розвитку додатку.

Окремо варто розглянути важливість користувацьких сценаріїв. Програмні рішення повинні враховувати локацію користувача, умови зовнішнього середовища, швидкість інтернету, час доби тощо. Такі фактори формують нову реальність персоналізованого інтерфейсу, який здатен змінюватися у залежності від контексту використання. Важливо зазначити, що для успішного запуску додатку необхідна злагоджена робота дизайнерів, програмістів, аналітиків і маркетологів. Етапи розробки включають дослідження цільової аудиторії, створення прототипу, тестування, запуск MVP і поступове нарощування функціоналу. Такий підхід забезпечує як зниження ризиків, так і економію ресурсів.

Після запуску продукт потребує постійної підтримки. Регулярні оновлення, збирання зворотного зв'язку та A/B-тестування дають змогу оперативно реагувати на зміну поведінки користувачів, упроваджувати нові функції та зберігати лояльність аудиторії. Застосування методів Agile і DevOps сприяє підвищенню швидкості розробки та якості програмного забезпечення.

Естетичний аспект не менш важливий, адже перше враження користувача формується саме завдяки візуальній складовій. Простий, лаконічний, візуально привабливий інтерфейс із чіткою типографікою, збалансованою кольоровою палітрою та зручною навігацією сприяє ефективному сприйняттю інформації. Окрім цього, адаптивний дизайн дозволяє використовувати додатки на різних пристроях, що значно розширює їхню аудиторію. Безпека даних — ще один критично важливий чинник. Сучасні мобільні додатки повинні відповідати вимогам GDPR, забезпечувати шифрування даних, двофакторну автентифікацію та контроль доступу. Розробники мають передбачити політику конфіденційності, прозоре збирання інформації та чіткі механізми її обробки.

Усе це підкреслює необхідність багатогранного підходу до розробки: дизайнерського бачення, гнучкого технологічного вибору, безперервного вдосконалення та фокусування на потребах кінцевого користувача.

Мобільні додатки залишаються одним із головних інструментів цифрової трансформації в різних галузях. Їхнє значення зростає завдяки постійному розвитку технологій, розширенню можливостей взаємодії з користувачем і впровадженню інновацій

у дизайні. Сучасні мобільні додатки — це комплексні рішення, які поєднують у собі технічну досконалість, інтуїтивну зручність та естетичну привабливість. Важливою передумовою успішної реалізації проєктів є здатність адаптуватися до змінного цифрового середовища, враховувати поведінкові патерни користувачів і гнучко реагувати на нові виклики. Надійна архітектура, регулярне тестування, інтеграція користувацького зворотного зв'язку — усе це створює підґрунтя для стабільного функціонування додатків та забезпечення високого рівня задоволення клієнтів.

ВИСНОВКИ

Отже, ефективна мобільна розробка вимагає стратегічного бачення, міждисциплінарного підходу й орієнтації на людину. Врахування технічних, дизайнерських, аналітичних і поведінкових факторів дозволяє створювати продукти, що не лише відповідають сучасним вимогам, а й формують стандарти майбутнього. Мобільні додатки продовжують відігравати провідну роль у цифровій трансформації суспільства, формуючи нові підходи до комунікації, роботи, навчання та особистої організації. Їхній розвиток демонструє тісну інтеграцію технологій, дизайну та користувацьких очікувань. Створення ефективного мобільного додатку вимагає всебічного підходу, що охоплює як інженерні рішення, так і гуманітарні аспекти, зокрема візуальну айдентику, UX-досвід, адаптивність до фізичних можливостей користувача та персоналізацію взаємодії.

З точки зору дизайну, ключовими є простота, візуальна узгодженість, гнучке компоновання елементів інтерфейсу та доступність. Інклюзивність та можливість використання додатків людьми з різними потребами — одна з головних ознак якісного продукту. Імерсивні технології, як-от AR і VR, дозволяють значно розширити межі взаємодії. Таким чином, успішна мобільна розробка — це результат взаємодії різних дисциплін і глибокого розуміння кінцевих користувачів. Пріоритет має надаватися не лише функціональності, а й емоційному досвіду, що формує лояльність і частоту використання. Створення додатків, орієнтованих на людину, є ключем до їхнього довготривалого успіху в цифровому середовищі.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Король А., Содома О. Роль мобільних додатків у сучасному житті людини URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24789/1/APSD_2023_V2_P344-347.pdf (дата звернення: 28.04.2025)
2. Ічанська, Н. В., Улько, С. І. Основні аспекти створення мобільних додатків та вибір інструментів їх розробки. *Збірник наукових праць ПолтНТУ. Серія: Інформатика та кібернетика*, (1), 2020, 66–70 Ст. URL: <https://reposit.nupp.edu.ua/handle/PolNTU/6848> (дата звернення: 28.04.2025)
3. Дербеньов О. Технології розробки мобільних додатків. URL: <https://e-journals.udu.edu.ua/index.php/ikt/article/view/1447> (дата звернення: 30.04.2025)
4. Чжан Ч., Чуботіна І. Роль інтерактивності у дизайні візуальної комунікації. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28228> (дата звернення: 29.04.2025)
5. Маркотт Е. Responsive Web Design. Медіа-книга, 2011. URL: <https://archive.org/details/responsivewebdesign> (дата звернення: 28.04.2025)



Тези доповідей за матеріалами
ІХ Всеукраїнської науково-практичної
інтернет-конференції молодих вчених та студентів
15 травня 2025 р.

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: Тези доповідей за
матеріалами ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-
КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ. 15 травня 2025 року,
м. Луцьк. Луцьк: ЛНТУ, 2025. 464 с.

Підписано до друку 31.05.2025 р.
Формат 60×84/16
Наклад 100 прим.