СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:
1. Пустюльга , С. І., Самчук, В. П., Шаповалова, А. А., & Клак, Ю. В. (2024). ANALYSIS OF TENDENCIES AND TRENDS IS IN DESIGN OF INTERFACES OF MODERN MOBILE ADDITIONS. *Art and Design,* (4), 135–148. URL:https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.4.12 (дата звернення: 01.10.2024 року).
2. Електронний ресурс. «Apple's App Store launches with more than 500 apps» URL: https://appleinsider.com/articles/08/07/10/apples_app_store_launches_with_more_than_500_apps (дата звернення: 01.10.2024 року).
3. Електронний ресурс. «History of Mobile Apps - The Past, Present and Future» URL: https://webandcrafts.com/blog/history-of-mobile-apps (дата звернення: 01.10.2024 року).
4. Електронний ресурс. «From Android Market to Google Play: a brief history of the Play Store» URL: https://www.androidauthority.com/android-market-google-play-history-754989/ (дата звернення: 01.10.2024 року).
5. Електронний ресурс. «The History Of Social Media» URL: https://www.searchenginejournal.com/social-media-history/462643/ (дата звернення: 01.10.2024 року).

Сліпчишин Лідія Василівна
доктор педагогічних наук, професор
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова
Україна

ФОРМУВАННЯ ТЕНДЕНЦІЙ У СФЕРІ ДИЗАЙНУ

Воєнні події в Україні спричинили до масштабних руйнувань, що зачепили значну територію країни. Знищено житло, соціальну інфраструктуру, енергетику і транспорт, матеріально-технічну базу підприємств, втрачені цінні людські ресурси, які своєю творчістю і працею розвивали економіку країни. Сьогодні важливим питанням є визначення пріоритетів для повоєнної відбудови України. У першу чергу це стосується галузей, що визначають економічну стійкість країни. Проте відновлення потрібно здійснювати із урахуванням сучасних тенденцій в сфері дизайну, яка стосується усіх галузей.

Слушною є думка Дж. Дьюї про те, що нові концепції, ідеї, практики з'являються в результаті досвіду взаємодії людини зі світом. Це означає, що й освітні концепції мають вдосконалювати суспільство. Освіту вчений розглядає як інтерактивний процес у реальному часі, в результаті якого людина не лише здобуває знання, але й формує необхідні навички [6].

Перелік і ранжування цих навичок щороку змінюються, проте креативність, адаптивність, співпраця і уміння визначити проблему залишаються актуальними.

Сьогодні двигунами розвитку інноваційних дизайнерських ідей є адитивні технології реалізації прототипів, моделювання на базі синтезу технологій і мистецтв та цифрової проєктної культури. Проте головне призначення дизайну полягає в гармонізації людини з навколишньою дійсністю, в задоволенні її потреб та очікувань. Таким воно залишається упродовж усіх технологічних змін [1, с.178].

Будь-який об'єкт дизайну визначається синтезом якісних показників (раціональність, доцільність, зручність, емоційний вплив), який потрібно уявити. Відповідно, «якщо дизайн може перетворювати промислові вироби та речі людського побуту в явища культури, оскільки естетичний початок повинен бути присутній не тільки в творчому процесі створення нової речі, але й у готовому цілісному виробі, то досягнення такої цілісності вимагає від дизайнера не лише здібностей досліджувати, вміння аналізувати наукові дані та факти, але й наявності творчої уяви, фантазії, естетичного відчуття, смаку» [2, с.94]. У цьому контексті в освітньому процесі потрібно подбати про те, щоб майбутні дизайнери мали можливість знайомитись з найкращими зразками об'єктів дизайну світового рівня відповідно до своєї спеціалізації.

В Україні вплив на вітчизняний дизайн здійснюють такі організації, як «Спілка дизайнерів», «Спілка архітекторів», «Спілка народних майстрів» і «Національна спілка художників України». Завдяки їхньому функціонуванню вітчизняні вироби стали конкурентоспроможними, естетичними, мають ознаки світового рівня. Проте, для утримування високого рівня об'єктів дизайну варто майбутніх дизайнерів знайомити з роботою подібних організацій у світі. Їх є достатньо, але найважливішими, на нашу думку, є дві – International Consumer Electronics Show (CES), яка є провісником дизайну майбутнього, і iF Design Foundation, що представляє вже результати пошуків найкращих брендів і дизайнерів.

Цього року відбулась чергова виставка досягнень електроніки International Consumer Electronics Show (CES) (9-12.01.2024, Лас-Вегас, США). Виставка є найвпливовішою технологічною подією в світі, адже є майданчиком для обміну досвідом і джерелом натхнення для багатьох виробників побутової техніки і галузей, демонструє технології для зміни ланцюжків у виробництві, позитивно впливає на технологічні екосистеми власних країн. Водночас, на ній озвучуються найбільш інтригуючі технологічні концепції, це бачення майбутнього, яке чекає нас найближчим часом. Цінність цих концепцій в тому, що вони збуджують уяву [5].

Український стенд представляли 12 стартапів, відібраних у межах конкурсу Ukrainian Startup Fund. Серед них були, наприклад, розробники інноваційного

протезу для людей, постраждалих від російської агресії VersiBionics; настільного гаджету зі штучним інтелектом для підвищення продуктивності віддалених команд ShinyClub; електронних велосипедів для комерційної доставки MyBro. На думку учасника виставки, засновника стартапу DropneUA В. Яковенко, особливий інтерес викликали стенди найбільших у світі технологічних університетів, які представили розробки власних випускників, а також локації Італії, Кореї, Польщі та Франції. Прикладом великої уваги до українських розробників в технологічній сфері є відвідання національного стенду головою CES Гарі Шапіро [3].

Іншою поважною організацією є iF Design Foundation, яка приділяє увагу досвіду наукових досліджень та освіті у контексті дизайну. 29.04.2024 відбулась чергова церемонія присудження премій в галузі дизайну, а наступного дня – iF Design Trend Conference на тему «Як дизайн може сприяти трансформації до майбутнього гідного життя?». Ця конференція орієнтована на експертів галузі та дизайнерів, які цікавляться глобальними і міждисциплінарними тенденціями дизайну. У рамках церемонії відбувається рейтинг дизайну, який відстежує найкращі зразки у світі, показує найуспішніші бренди і дизайнерів. У підсумковій таблиці за багато років десятку найуспішніших брендів очолює південнокорейський Samsung: набрано 8825 пунктів і отримано 1116 нагород; друге місце займає нідерландський Philips – 4865/1187; сьоме місце належить японському бренду Panasonic – 2375/377; десяте місце займає Apple – 2265/200. Проте ці дані говорять лише про активність брендів. Великою перевагою довголітнього функціонування цієї організації є те, що вона має інформацію про переможців та їх вироби за всі роки, починаючи з 1954 року. З нею можна ознайомитись по видах дизайну. У 2024 році було представлено 3793 проєкти з усіх країн світу [4].

Таким чином, дизайнерська творчість залежить від інструментів проєктування, відповідно поява нових технологій впливає на осучаснення цих інструментів і актуалізує потребу в нових компетенціях. Якщо не слідкувати за сучасними тенденціями в світі дизайну, то з часом наявні професійні навички будуть неактуальними, з'явиться великий розрив між освітою і вимогами ринку. Важливо, щоб майбутні дизайнери вже з студентської лави брали участь у реальних проєктах, реалізуючи власний творчий потенціал. Тому необхідно, щоб вони мали можливість ознайомлюватись з результатами двох найважливіших щорічних подій у сфері дизайну – International Consumer Electronics Show (CES) та iF DESIGN AWARD – щоб отримувати творчий стимул і натхнення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гардабхадзе І.А. Тенденції розвитку дизайну доби постіндустріального суспільства. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. Вип. 41. 2019. С.176–184.

2. Рижова І.С. Дизайн в технічних вузах України. Гуманітарний вісник ЗДІА. 2009. Вип. 37. С.87–95.
3. CES 2024. Що представляла та чого досягла українська делегація – розповідають у DroneUA. URL: https://ain.ua/2024/01/16/ces-2024-ukrayinska-delegacziya/ (дата звернення: 27.10.2024).
4. iF Design Trend Report 2024. URL: https://ifdesign.com/en/trend-report (дата звернення: 28.10.2024).
5. Looking for the future. https://www.cnet.com/pictures/astounding-ces-2024-tech-concepts-we-can-hardly-wait-for/ (дата звернення: 28.10.2024).
6. Med Kharbach. John Dewey experience and education summary. Educational Technology and Mobile Learning. 2024. URL: https://www.selectedreads.com/john-dewey-experience-and-education-summary/ (дата звернення: 28.10.2024).

Слюсар Катерина Богданівна
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

ІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖА

Постановка проблеми. На даний момент концепт-арт активно розвивається і росте, в цьому заслуга видавців ігор, які проштовхують в маси даний творчий напрямок. Після того, як зовнішній вигляд і інші характеристики персонажів затверджені, на підставі концепт-артів і метрик, створюються їх тривимірні або двомірні моделі, що підлягають анімації в процесі подальшої роботи над грою. Завдання художника при розробці концепт-арту будь-якого об'єкта або персонажа ігрового віртуального світу полягає в тому, щоб кінцевий результат виглядав переконливо.

Аналіз досліджень та публікацій. Корисними можуть бути такі джерела: Scott Robertson, "How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination" — одна з найважливіших книг для художників концепт-арту, де детально описані техніки малювання з уяви; "The Art of Game Design: A Book of Lenses" by Jesse Schell — ця книга пропонує розуміння того, як дизайн персонажів впливає на загальний досвід гравця; Christopher Hart, "Figure It Out: A Thin Book on Figure Drawing" — ресурс для вивчення основ анатомії та зображення персонажів;