УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА
ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

XIV Міжнародної науково-практичної конференції
«ТЕХНОЛОГІЧНА ОСВІТА: СУЧАСНІ РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ», присвяченої пам'яті академіка ДМИТРА ТХОРЖЕВСЬКОГО»
28 лютого 2025 року

XI Міжнародної науково-практичної конференції
«АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ГРАФІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ:ТЕОРІЯ, ПРАКТИКА ТА ШЛЯХИ РОЗВИТКУ»,
присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України ВІКТОРА СИДОРЕНКА
1 березня 2025 року

КИЇВ 2025

УДК 377.09(082)

Затверджено рішенням Вченої ради факультету технологій та дизайну Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
(протокол № 7 від 31 березня 2025 р.)

За загальною редакцією – Дмитра Кільдерова, Валентини Харламенко

Редакційна колегія: Тетяна Чернова, кандидат педагогічних наук, доцент; **Тарас Олефіренко,** кандидат педагогічних наук, професор; **Валентина Лозовецька**, доктор педагогічних наук, професор; **Юрій Павлов**, доктор педагогічних наук, професор; **Юлія Колісник-Гуменюк**, доктор педагогічних наук, доцент; **Лідія Сліпчишин**, доктор педагогічних наук, професор; **Микола Коломієць,** кандидат педагогічних наук, доцент; **Тетяна Якимович**, кандидат педагогічних наук, доцент.

Технічні редактори: Олена Козієнко, Микола Коломієць.

Матеріали XIV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку» 28 лютого 2025 року). XI Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (1 березня 2025 року) / за заг. ред. Д. Кільдерова, В. Харламенко. Київ, 2025. 784 с.

До збірника увійшли тези доповідей XIV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку» (28 лютого 2025 року). XI Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (1 березня 2025 року).

Розраховано на здобувачів освіти, педагогічних працівників закладів загальної середньої, професійно-технічної, вищої, післядипломної освіти, співробітників наукових установ та закладів.

©Факультет технологій та дизайну, 2025
©УДУ імені Михайла Драгоманова, 2025
©Автори тез, 2025

ГРАФІЧНІ РІШЕННЯ В ДИЗАЙНІ БЕЗБАР'ЄРНОГО СЕРЕДОВИЩА КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКИХ ПРОСТОРІВ

Максим Сидорович, Марина Удод

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Київ, Україна

Анотація: *графічний дизайн у культурно-мистецьких просторах відіграє важливу роль у створенні безбар'єрного середовища, яке враховує потреби людей з різними фізичними можливостями.*

Використання інклюзивних елементів у оформлені середовища, таких як читабельні шрифти, контрастні кольорові рішення, адаптивні піктограми та візуальні навігаційні елементи, сприяє доступності простору для всіх відвідувачів, зокрема осіб із порушеннями зору, слуху та опорно-рухового апарату.

Важливим аспектом у даному контексті є впровадження цифрових технологій, таких як інтерактивні карти, сенсорні екрани та аудіогіди, що покращують навігацію та взаємодію користувачів із простором.

Безперечно дизайн також повинен враховувати і культурні та соціальні фактори, забезпечуючи комфорт та залученість для різних вікових і соціальних груп. Інтеграція тактильних елементів, наприклад, шрифту Брайля або текстурованих поверхонь, підвищує доступність для осіб із порушеннями зору.

Ключовим принципом є застосування універсального дизайну, що забезпечує зручність використання простору без необхідності додаткових адаптацій. Залучення людей з інвалідністю до процесу проєктування сприяє створенню ефективних і практичних рішень, що відповідають реальним потребам користувачів.

Ключові слова: *графічний дизайн, безбар'єрне середовище, інклюзія, доступність, універсальний дизайн, навігація, тактильні елементи, культурно-мистецький простір.*

Графічний дизайн у культурно-мистецьких просторах повинен враховувати потреби маломобільних груп населення, забезпечуючи доступність та зручність у користуванні простором. Використання інклюзивних елементів дизайну дозволяє створювати середовище, яке відповідає вимогам та потребам різних груп користувачів. Серед них люди з порушеннями зору, слуху та опорно-рухового апарату

Використання чітких шрифтів, є важливим аспектом дизайну безбар'єрного середовища. Це включає вибір шрифтів, що добре читаються, а також адаптацію до потреб осіб з порушеннями зору. Розмір шрифтів, контрастність і стилістика повинні відповідати вимогам доступності. Піктограми та візуальні елементи навігації, які легко розпізнаються та зрозумілі для всіх користувачів, є ключовими для ефективної орієнтації в культурно-мистецькому просторі. Вони повинні бути універсальними, простими та доступними для сприйняття як людьми. Правильне використання кольорів та контрастів є необхідним для забезпечення видимості та чіткості інформації для людей з порушеннями зору. Колірні рішення повинні сприяти ідентифікації навігаційних елементів і знаків, забезпечуючи їх доступність для всіх користувачів, незалежно від їх фізичних можливостей [2].

Впровадження інтерактивних цифрових елементів у графічний дизайн культурно-мистецьких просторів, таких як електронні навігатори або сенсорні екрани, можуть значно покращувати доступність та взаємодію відвідувача з простором. Ці технології включають інтерактивні карти, аудіо- або відеоінструкції, адаптовані для різних груп користувачів [5].

Графічний дизайн безбар'єрного середовища має враховувати не тільки фізичні, але й культурні та соціальні аспекти. Важливо, щоб графічні елементи

були зрозумілі та прийнятні для людей різного віку, національностей і соціальних груп, що відвідують культурно-мистецькі заклади.

Для забезпечення доступності для людей з порушеннями зору важливо впроваджувати тактильні елементи в графічний дизайн, наприклад, шрифт Брайля, текстури на поверхнях, а також інтерактивні тактильні карти, що допомагають орієнтуватися в просторі.

Сучасні культурно-мистецькі простори, зокрема галереї, музеї та виставкові зали, все частіше інтегрують принципи універсального дизайну, орієнтуючись на створення безбар'єрного середовища. Це зумовлено зростаючою соціальною відповідальністю, технологічним прогресом, в Україні, у наслідок російсько-української війни та необхідністю забезпечення доступності для всіх категорій відвідувачів.

Окрім традиційних методів, новітні технології, такі як доповнена реальність (AR) та аудіогіди, адаптовані для різних груп користувачів, значно покращують взаємодію з мистецьким простором. Такі рішення дозволяють зробити виставкові зали та музеї доступними не лише для осіб із порушеннями зору чи слуху, а й для людей похилого віку, дітей та іноземних відвідувачів.

Серед просторів, що спроєктовані за таким принципом: культурно-мистецький центр Національного університету «Києво-Могилянська академія» (НаУКМА). Проєкт цього центру розроблено з урахуванням принципів універсального дизайну, що забезпечує доступність та комфорт для всіх відвідувачів. Це також Національний академічний Молодий театр. У цьому театрі впроваджено елементи універсального дизайну.

На цю проблему звернули увагу і при реновації частини заводу «Арсенал» та Арсенальної площі, що перетворила закриту територію на відкритий та інклюзивний простір. Проєкт передбачає безбар'єрний доступ до всіх будівель та прилеглої території, з акцентом на інклюзивність та відкритість.

Цих принципів дотримувалися і про оновлені простору науково-технічної бібліотеки ім. Г. І. Денисенка КПІ ім. Ігоря Сікорського.

Графічні рішення повинні також сприяти створенню комфортної та дружньої атмосфери в культурно-мистецькому середовищі, що дозволить кожному відвідувачу відчути себе частиною цього простору. Це може бути досягнуто через використання кольорових рішень, форм, а також позитивного дизайну, який викликає емоційне розуміння та прихильність. Важливою частиною створення безбар'єрного середовища є залучення представників різних груп користувачів, зокрема осіб з обмеженими можливостями, до процесу проєктування. Це дозволяє врахувати їхні потреби та побажання, що забезпечить більш високу ефективність і практичність графічних рішень [3; 4].

Всі графічні рішення в дизайні безбар'єрного середовища повинні відповідати принципам універсального дизайну, що передбачає розробку таких рішень, які можуть бути використані якомога більшою кількістю людей, без потреби у спеціальних адаптаціях або додаткових змін. Це включає універсальні навігаційні системи, шрифти, кольори та інші елементи дизайну [1; 2;].

Література

1. Дерман Л.М. Концепції універсального дизайну в моді XXI століття: філософсько-антропологічний аналіз. *Гілея: науковий вісник: збірник наукових праць.* Київ. Гілея. 2020. Випуск 158 (№ 10) Ч. 2. С.21-25

2. Дерман Ліля, Чжан Лівей. Принципи інклюзивного дизайну у діяльності дизайнерів графіків XXI століття. *Цифрові трансформації та інноваційні технології в економіці*: збірник матеріалів міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, Частина 1, 14-15.03.2024, Łomża-Charków. С.134-139

3. Inclusive Marketing: Why it's essential for your brand. URL: https://about.ads.microsoft.com/en-us/blog/post/january-2020/inclusive-marketing-why-its-essential-for-your-brand (дата звернення: 10.02.2021).

4. The 5 Levels of Inclusion & Why Inclusion Matters In Society. URL: https://digitalscribbler.com/blog/the-5-levels-of-inclusion-why-inclusion-matters-in-society-this-is-me-003/ (дата звернення: 10.02.2021).

5. García N. Representation of sociocultural diversity in audiovisual advertising: materials for inclusive treatment. *Revista Latina de Comunicación Social*. 2018. № 73. P. 425-446.

6. Проекти 15.02.2025. URL: https://ud.org.ua/prikladi/proekti

ВИКОРИСТАННЯ КОГНІТИВНОЇ КОМП`ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ В ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

Тетяна Слабошевська

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Київ, Україна

***Анотація**: Сучасні технології значно розширюють можливості підготовки майбутніх фахівців технологічної освіти. Одним із таких інноваційних підходів є використання когнітивної комп'ютерної графіки, що забезпечує інтерактивне та візуальне навчання. У статті розглядається значення когнітивної графіки, її вплив на освітній процес та можливості впровадження в підготовку майбутніх фахівців технологічної освіти.*

***Ключові слова:** когнітивна комп'ютерна графіка, технологічна освіта, візуалізація, інтерактивне навчання, цифрові технології.*

У сучасному освітньому середовищі важливим аспектом є використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для підвищення ефективності навчального процесу. Когнітивна комп'ютерна графіка (ККГ) сприяє візуальному сприйняттю інформації, розвитку просторового мислення та глибшому розумінню технологічних процесів. Її застосування особливо актуальне для підготовки майбутніх фахівців у сфері технологічної освіти, які