

МАТЕРІАЛИ ІІІ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

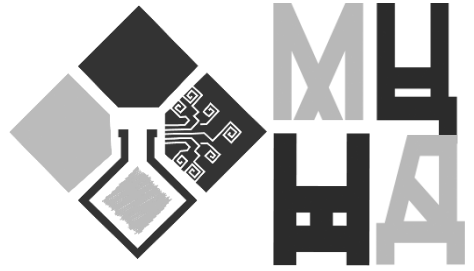
10 ЛИСТОПАДА 2023 РІК

М. ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ, УКРАЇНА

«ІННОВАЦІЇ ТА НАУКОВИЙ ПОТЕНЦІАЛ СВІТУ»



МАТЕРІАЛИ ІІІ
МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ



ІННОВАЦІЇ ТА НАУКОВИЙ ПОТЕНЦІАЛ СВІТУ

| 10 листопада 2023 рік
м. Хмельницький, Україна

Вінниця, Україна
«UKRLOGOS Group»
2023

Організація, від імені якої випущено видання:

ГО «Міжнародний центр наукових досліджень»

Голова оргкомітету: Рабей Н.Р.

Верстка: Зрада С.І.

Дизайн: Бондаренко І.В.



Конференцію зареєстровано Державною науковою установою у сфері управління Міністерства освіти і науки «Український інститут науково-технічної експертизи та інформації» в базі даних науково-технічних заходів України на поточний рік та бюлетені «План проведення наукових, науково-технічних заходів в Україні» (Посвідчення № 287 від 16.06.2023).

Матеріали конференції знаходяться у відкритому доступі на умовах ліцензії Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

I-66 **Інновації та науковий потенціал світу:** матеріали III Міжнародної наукової конференції, м. Хмельницький, 10 листопада, 2023 р. / Міжнародний центр наукових досліджень. — Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп, 2023. — 262 с.

ISBN 978-617-8126-87-2

DOI 10.36074/mcnd-10.11.2023

Викладено матеріали учасників III Міжнародної спеціалізованої наукової конференції «Інновації та науковий потенціал світу», яка відбулася 10 листопада 2023 року у місті Хмельницький.

УДК 082:001

© Колектив учасників конференції, 2023

© ГО «Міжнародний центр наукових досліджень», 2023

ISBN 978-617-8126-87-2

© ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2023

ЛЕКСИЧНІ ІННОВАЦІЇ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ В ПОЛЬСЬКОМУ ТА УКРАЇНСЬКОМУ МЕДІЙНОМУ ДИСКУРСАХ Графінська М.С., Щербій Н.О.....	181
ПРИЙМЕННИКОВІ КОНСТРУКЦІЇ В СИСТЕМІ ДОСЛІДЖЕНЬ ХУДОЖНЬОГО ТЕКСТУ Стаховська Н.Ф.....	185
СИНЕРГІЯ ІДЕЇ УКРАЇНСТВА В ЗБІРЦІ ПОЕЗІЙ БОГДАНА МЕЛЬНИЧУКА «НЕ ПРОДАЄТЬСЯ ОТЧА ХАТА» Щербань А.М.....	189
ФРАЗЕОЛОГІЯ ТА МОВНА КУЛЬТУРА: РОЛЬ ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ МОВНИХ СОЦІУМІВ Барчук С.В.....	192
ФУНКЦІОНУВАННЯ НЕОЛОГІЗМІВ У ПУБЛІЦИСТИЧНОМУ ДИСКУРСІ УКРАЇНИ, ВЕЛИКОБРИТАНІЇ ТА США Долотова М.В.....	194
СЕКЦІЯ XVII. ФІЛОСОФІЯ ТА ПОЛІТОЛОГІЯ	
ФІЛОСОФІЯ «ДІАЛОГУ КУЛЬТУР» В.БІБЛЕРА В КОНТЕКСТІ ГУМАНІСТИЧОГО ПСИХОАНАЛІЗУ Е.ФРОММА Шморгун О.О.....	197
СЕКЦІЯ XVIII. РЕЛІГІЄЗНАВСТВО ТА БОГОСЛОВ'Я	
ПРИВЧАЙ ЮНАКА ДО ДОРОГИ ЙОГО, І ВІН, ЯК ПОСТАРІЄТЬСЯ, НЕ УСТУПИТЬСЯ З НЕЇ Мазур О.....	205
СЕКЦІЯ XIX. ПЕДАГОГІКА ТА ОСВІТА	
ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ТОЛЕРАНТНОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ Блохіна А.О.....	208
ІННОВАЦІЇ В МЕНЕДЖМЕНТІ ОСВІТИ: ПЕРЕТВОРЕННЯ СУЧАСНОЇ СИСТЕМИ Войченко Д.В.....	211
ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ У ЗАКЛАДАХ ДИЗАЙН-ОСВІТИ Тименко В.П., Лаврусенко С.П., Сафонов Д.К., Удалов О.В.....	214

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ У ЗАКЛАДАХ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

Тименко Володимир Петрович

ORCID ID: 0000-0002-5039-2511

Д-р. пед. наук, професор, професор кафедри
професійної освіти у сфері технологій та дизайну

Київський національного університету технологій та дизайну, Україна

Лаврусенко Сергій Петрович

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Сафонов Денис Костянтинович

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Удалов Олександр Вікторович

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Анотація. У статті приділено увагу візуальному дизайну. Сформульовано визначення понять «візуальний дизайн», «інтерактивні технології візуалізації». Запропоновано проекти дизайнерських пропозицій з візуального дизайну розробляти у складі творчих дизайн-група. Рекомендовано проектно-технологічні дії виконувати у такій послідовності: традиційний графічний дизайн, якісне предметне фото, відеографічний дизайн на площині (в т.ч. з креативним аудіо), 3D моушн-дизайн у віртуальному просторі.

В умовах цифрового суспільства виникла необхідність впровадження освітнього компонента з візуального дизайну у професійну підготовку мультимедійних дизайнерів. Необхідність застосування мультимедійного дизайну зумовлена такими освітніми потребами цифрового суспільства: інноваційними технологіями візуалізації продукції комплексного дизайну (дизайну за видами: ландшафтного, промислового, інтер'єрів, костюмів); педагогічного дизайну (навчального середовища); продукції з етнодизайну/фолк-дизайну; інженерно-технічного проектування (ергодизайну); футуродизайну; дизайну нейронних мереж тощо.

Усі напрями і види дизайну зумовлюються візуалізацією – процесом побудови графічного образу даних, що допомагає у процесі загального аналізу даних вбачати аномалії, структури [1]. Особливістю візуалізації в дизайні є художнє проектування або уможливлене передбачення (антиципація) графічного образу структури, конструкції, форми, послуги, композиції майбутньої дизайн-продукції.

Дослідники звертають увагу на те, що користувач інтерфейсів витрачає на перегляд веб-сторінки лише 15 секунд. Згідно з «теорією поколінь» сучасне покоління учнівської молоді відзначається тотальним зануренням у візуальний контент та електронне мистецтво, а тому у візуальній дизайн-продукції має бути композиційно доцільне застосування UI/UX-дизайну.

У сучасного «візуального покоління» учнівської молоді, що інтелектуально розвивається в умовах цифрового суспільства, з'явилася глобальна потреба в

артефактах візуальної культури, творення якої забезпечується відеографікою – одним із видів моушн-дизайну (неодухотвореної дизайн-продукції) і комп'ютерної анімації (одухотвореної дизайн-продукції).

Соціально активне, технологічно розвинуте, толерантне та оптимістичне покоління «креативних візуалів», обдароване здатністю до цифрового мистецтва, до взаємодії академічного, емоційного і практичного інтелектів, сьогодні потребує особливих послуг проектних технологій. Графічні образи допомагають реципієнтам швидше й ефективніше сприймати значні обсяги інформації. Тому роботодавці все частіше запрошують UA/UХ-дизайнерів для візуалізації інформації в креативних графічних образах [2].

Наочність сприяє активізації асоціативного сприйняття й кращому запам'ятовуванню, а інтерактивність передбачає взаємодію учасників проектно-творчого процесу між собою, а також взаємодію користувача з візуальною дизайн-продукцією. Тому інтерактивні технології стосуються і розробників візуальної дизайн-продукції, і користувачів інтерфейсів.

Проте технології візуалізації досі не є інтерактивними у неперервному дизайн-освітньому процесі, оскільки поняття «інтерактивні технології візуального дизайну» недостатньо обґрунтоване дослідниками. Варто спочатку усвідомити, що «інтерактивні технології» – це способи, прийоми і засоби взаємодії учасників проектно-творчого процесу.

Способи проектування: мозковий штурм, спосіб кейсів, рольових ігор, створення нестандартних віртуальних ситуацій, інтерв'язі, інтерактивної дискусії, колоквиум як форма проектно-творчої взаємодії, фасилітація як метод проектно-творчої взаємодії.

Засоби проектування: електронні посібники, цифрові комплекси, комп'ютерні тести, дистанційні курси, навчально-методичні посібники, науково-популярна література, інформаційні ресурси Інтернету, освітньо-інформаційні портали тощо.

Найпоширеніші інтерактивні мультимедійні програми включають освітні та навчальні програми, відеоігри, електронні енциклопедії та путівники. Користувач або учасник інтерактивної мультимедійної програми змінює свою роль – глядач стає активним учасником. Очікується, що наступним поколінням електронних інформаційних систем стануть інтерактивні мультимедійні системи.

Пожвавити будь-які статичні зображення (дизайн-продукцію настільної графіки, фотографії тощо), зосередити увагу на відеоролику може відеограф – особа, що працює з камерою і одночасно є відповідальною за візуальне оформлення дизайн-продукції і в т.ч. відповідного музичного супроводу.

Інтерактивне мультимедіа – це динамічна технологія, яка вимагає таких програмових результатів навчання освітнього компонента «Візуальний дизайн»: володіння проектною технологією настільного графічного дизайну, взаємодоповненням технологій фотографії і відеографічного дизайну, що забезпечують надання креативної інформації за допомогою слів, ручної графіки, креативних відео.

Інтерактивна візуалізація даних – це різновид графічного представлення даних, що дозволяє користувачу інтерпретувати та аналізувати дані, взаємодіючи з ними. Інтерактивність може застосовуватись на рівні зміни кольору, розміру, форми, руху візуальних об'єктів тощо.

Інтерактивні технології візуалізації – це способи графічного подання даних, що дозволяють користувачу інтерфейсів інтерпретувати та аналізувати дані, взаємодіючи з ними. Настав час застосувати інтерактивні технології візуального дизайну у закладах вищої дизайн-освіти для професійної підготовки дизайнерів, що

є фахівцями з відеографіки.

Застосування фото і відео у мультимедійному дизайні є необхідними послідовними діями: без якісного предметного фото не буде якісного відео. Наприклад, створюючи мультимедійну композицію «Україноцвіття» важливо обрати оптимальний формат для предметного фото контурної карти України, скористатися сучасною комп'ютерною програмою для перетворення фотографії контурів областей на відеографічне зображення букету квітів (рис. 1)



Рис. 1. Застосування предметного фото і відеографії у мультимедійній композиції «Україноцвіття»

Поєднання предметного фото художньо інтерпретованої контурної карти областей України з відеографікою морських хвиль подано на рис. 2

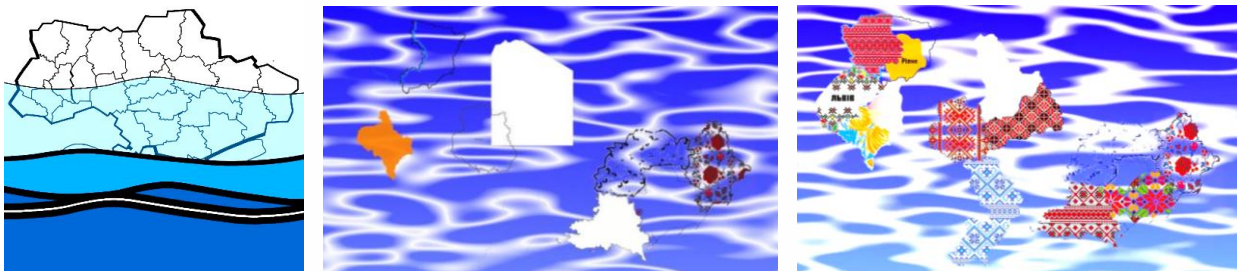


Рис. 2. Поєднання фото і відеографіки у мультимедійній композиції «Етнографічна Україна»

Фото і відеографіку як види візуального дизайну доцільно застосувати після виконання дизайнерських пропозицій засобами традиційного графічного дизайну. Також доцільно застосувати 3D-моушн-дизайн для віртуального формотворення у просторі композицій «Україноцвіття» чи «Етнографічна Україна», але уже після їх фігуротворення на площині засобами моушн-дизайну.

З огляду на застосування різних видів візуального дизайну, бажано, щоб один і той же проект дизайнерської пропозиції розробляла творча дизайн-група з розподілом послідовних проектно-технологічних дій різної складності: традиційний графічний дизайн, якісне предметне фото, відеографічний дизайн на площині (в т.ч. з креативним аудіо), 3D моушн-дизайн у віртуальному просторі.

Суть інтерактивних технологій візуалізації дизайн-продукції полягає в тому, щоб створити красиву, естетично привабливу платформу, де між собою мають взаємодоповнюватися кольори, форми, шрифти та фон, а також креативне аудіо.

Для ефективної підготовки відеографічних дизайнерів необхідне успішне виконання освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн», де системотворчим освітнім компонентом структурно-логічної схеми змісту має бути

«Візуальний дизайн».

Основна увага в такій освітній програмі сконцентровується на формуванні здатностей здобувачів вищої освіти до подачі інформації в її найкреативніших і стимулюючих формах шляхом інтегрування технологій дизайну, відео, аудіо, анімації; проектуванні засобами комп'ютерної та електронної графіки динамічних презентацій, веб-сторінок для Інтернету та інших комунікаційних проектів.

Список використаних джерел:

1. Візуалізація URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>.
2. Бровченко А. І., Тименко В. П. Інформаційні технології візуалізації у дизайні URL:
<http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/336/9264/19328-1?inline=1>.