

магі- СТРИ mas- ters



VISUAL
COMMUNICATION
DESIGN

KSADA 2024
MASTERS

ДИЗАЙН
ВІЗУАЛЬНИХ
КОМУНКАЦІЙ

2024

ХДАДМ 2024
МАГІСТРИ

СТУДЕНТИ КУРСУ

БОХОНОВА Ярослава
 ГАЦУРА Катерина
 ЄФРЕМОВА Катерина
 КАПУСТИНА Анастасія
 КЛИМЕНКО Софія
 КОЛОТИЛО Антон
 КРАВЧИНА Анастасія
 КУДІНА Анна
 ЛОНДАРЕНКО Юлія
 НАНІАШВІЛІ Давид
 НЕПША Кирило
 ОЛІЙНИК Тетяна
 ПЕТРОВА Наталія
 ПУСТОВІТ Поліна
 РОТЧЕНКОВА Анна
 САЛДАН Катерина
 СОБОЛЄВА Ольга
 ТИМОШЕНКО Аліна
 УЛЬЯШОВ Владислав
 ШИНКАРЕНКО Ігор
 БАО Чанхуа
 Є Цяньці
 ЛІ Шуїн
 СІ Лі
 ЧЖОУ Наньнань

COURSE STUDENTS

BOKHONOVA Yaroslava
 HATSURA Kateryna
 YEFREMOVA Kateryna
 KAPUSTINA Anastasiia
 KLYMENKO Sofiia
 KOLOTYLO Anton
 KRAVCHYNA Anastasiia
 KUDINA Anna
 LONDARENKO Yuliia
 NANIASHVILI Davyd
 NEPSHA Kyrylo
 OLIINYK Tetiana
 PETROVA Nataliia
 PUSTOVIT Polina
 ROTCHENKOVA Anna
 SALDAN Kateryna
 SOBOLIEVA Olha
 TYMOSHENKO Alina
 ULIASHOV Vladyslav
 SHYNKARENKO Ihor
 BAO Chanhua
 YE Qianqi
 LI Shuyin
 XI Li
 ZHOU Nannan

ВИКЛАДАЧІ КУРСУ

Олег ВЕКЛЕНКО
 Ольга ГАНОЦЬКА
 Тетяна ІВАНЕНКО
 Володимир ЛЕСНЯК
 Людмила ЛИТВІНЮК
 Анна МАКАРОВА
 Михайло ОПАЛЄВ
 Олександр СОБОЛЄВ

COURSE TEACHERS

Oleh VEKLENKO
 Olha HANOTSKA
 Tetiana IVANENKO
 Volodymyr LESNIAK
 Liudmyla LYTVYNIUK
 Anna MAKAROVA
 Mykhailo OPALIEV
 Oleksandr SOBOLEV

ХДАДМ 2024
 МАГІСТРИ

KSADA 2024
 MASTERS



МАГІСТРИ 2024



МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙН

Кафедра графічного дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну
ОПП Дизайн візуальних комунікацій

КВАЛІФІКАЦІЙНІ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

2024 року на здобуття ступеню
вищої освіти: Магістр
спеціальність 022 Дизайн

MASTERS 2024

MINISTRY OF CULTURE AND INFORMATION POLICY OF UKRAINE
Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts

FACULTY OF DESIGN

Department of Graphic Design
Department of Multimedia Design
EP Visual Communication Design

STUDENTS' QUALIFICATION WORKS

2024 for obtaining a higher education
degree: Master's degree
specialty 022 Design

ЗМІСТ

CONTENTS

10-11		ВСТУП	INTRODUCTION
12-15		БОХОНОВА ЯРОСЛАВА Сучасні тенденції в дизайні елементів корпоративної ідентифікації та їх трансформація	BOKHONOVA YAROSLAVA Contemporary Trends in the Design of Corporate Identity Elements and Their Transformation
16-19		ГАЦУРА КАТЕРИНА Сучасне поєднання фрактальної генерації з 3D об'єктами в анімаційному ролику	HATSURA KATERYNA Modern combination of fractal generation with 3D objects in an animated video
20-23		ЄФРЕМОВА КАТЕРИНА Засоби поєднання відеографії та комп'ютерної 3D-графіки для створення музичного відеокліпу	YEFREMOVA KATERYNA Means of combining videography and 3D computer graphics to create a music video clip
24-27		КАПУСТИНА АНАСТАСІЯ Особливості застосування стилістичних наборів у друкованій та екранній типографії	KAPUSTINA ANASTASIIA Features of Using Stylistic Sets in Print and Screen Typography
28-31		КЛИМЕНКО СОФІЯ Принципи дизайну ігрових персонажів в жанрі українського фентезі	KLYMENKO SOFIIA Principles of Game Character Design in the Genre of Ukrainian Fantasy
32-35		КОЛОТИЛО АНТОН Роль знаку в сучасному дизайні бренд айдентики	KOLOTYLO ANTON The Role of the Sign in Contemporary Brand Identity Design

36-39		КРАВЧИНА АНАСТАСІЯ Авторська ілюстрація як засіб комунікації в сучасному дизайні пакування	KRAVCHYNA ANASTASIIA Author's Illustration as a Means of Communication in Contemporary Packaging Design
40-43		КУДІНА АННА Етапи розвитку UI/UX дизайну в комп'ютерних іграх	KUDINA ANNA Stages of UI/UX Design Development in Computer Games
44-47		ЛОНДАРЕНКО ЮЛІЯ Китайська естетика у дизайні упаковки косметичних продуктів	LONDARENKO YULIIA Chinese Aesthetics in the Design of Cosmetic Packaging
48-51		НАНІАШВІЛІ ДАВИД Засоби зображення психічних розладів у мультимедійному дизайні	NANIASHVILI DAVYD Means of Representing Mental Disorders in Multimedia Design
52-55		НЕПША КИРИЛО Особливості дизайну візуальної ідентифікації для навчальних закладів	NEPSHA KYRYLO Features of Visual Identity Design for Educational Institutions
56-59		ОЛІЙНИК ТЕТЯНА Особливості використання сучасних технологій в дизайні плакату	OLIINYK TETIANA Features of Using Modern Technologies in Poster Design

ЗМІСТ

CONTENTS

60-63



ПЕТРОВА НАТАЛІЯ

Засоби емоційного впливу в графічному дизайні (на прикладі плакату)

PETROVA NATALIYA

Means of Emotional Impact in Graphic Design (Based on Poster Design)

64-67



ПУСТОВІТ ПОЛІНА

Змішані техніки анімації в мультимедійному дизайні

PUSTOVIT POLINA

Mixed Animation Techniques in Multimedia Design

68-71



РОТЧЕНКОВА АННА

Характерні ознаки української ідентичності в дизайні акцидентного шрифту

ROTCHENKOVA ANNA

Characteristic Features of Ukrainian Identity in Display Typeface Design

72-75



САЛДАН КАТЕРИНА

Застосування архетипів у дизайні персонажів відеоігор

SALDAN KATERYNA

Application of Archetypes in Video Game Character Design

76-79



СОБОЛЄВА ОЛЬГА

Використання штучного інтелекту як інструменту в графічному дизайні (на прикладі каталогу «The 4thBlock»)

SOBOLIEVA OLHA

The Use of Artificial Intelligence as a Tool in Graphic Design (Based on the Catalogue "The 4th Block")

80-83



ТИМОШЕНКО АЛІНА

Принципи та засоби інтерактивності у дизайні пакування

TYMOSHENKO ALINA

Principles and Tools of Interactivity in Packaging Design

84-87



УЛЬЯШОВ Владислав

Дизайн оформлення музичних альбомів: синергія візуального та аудіо мистецтв

ULIASHOV Vladyslav

Music Album Design: The Synergy of Visual and Audio Arts

88-91



ШИНКАРЕНКО Ігор

Інноваційні методики та практики віджеїнгу в сучасному медіа-арті

SHYNKARENKO Ihor

Innovative Methods and Practices of VJing in Contemporary Media Art

92-95



БАО Чанхуа

Унікальна привабливість традиційних двадцяти чотирьох сонячних термінів Китаю в дизайні візуальних комунікацій

BAO Chanhua

The Unique Charm of China's Traditional Twenty-Four Solar Terms in Visual Communication Design

96-99



Є Цяньці

Дослідження дизайну книги для нелінійних наративних історій

YE Qianqi

The Study of Book Design for Non-Linear Narrative Stories

100-103



ЛІ Шуїн

Вплив традиційного китайського живопису на сучасний дизайн

LI Shuyin

The Influence of Traditional Chinese Painting on Contemporary Visual Communication Design

104-109



СІ Лі

Роль китайських міфів і легенд у дизайні візуальних комунікацій: від традиційних мотивів до сучасних ілюстрацій

XI Li

The Role of Chinese Myths and Legends in Visual Communication Design: From Traditional Motifs to Contemporary Illustrations

108-111



ЧЖОУ Наньнань

Активізація китайських культурних реліквій в анімаційних фільмах

ZHOU Nannan

Activation of Chinese Cultural Relics in Animated Films



ВСТУП

Ганоцька Ольга

Кандидат мистецтвознавства, доцент
Гарант освітньо-професійної програми
«Дизайн візуальних комунікацій»

Шановні колеги та дорогі магістранти!
Сьогоднішній захист – це не просто фінальна академічна процедура. Це момент, коли стає очевидно: дизайн уже давно перестав бути лише формою. Він став мовою, інструментом мислення і способом відповідати на складні запити часу.

Тематика представлених кваліфікаційних робіт цього року переконливо демонструє, що наші маїстри працюють у самому центрі сучасного професійного поля. Ми бачимо дизайн як ідентичність – у дослідженнях бренд-айдентики, ролі знаку, корпоративної візуальної мови. Ми бачимо дизайн як культуру пам'яті та спадкоємності – у роботах, присвячених українській типографічній традиції, китайській естетиці, міфології, живопису, культурним кодам і нематеріальній спадщині.

Водночас ці проєкти чітко артикують дизайн як технологічну й міждисциплінарну практику. Штучний інтелект, інтерактивне пакування, UI/UX у комп'ютерних іграх, змішані техніки анімації, VJing, 3D-анімація, мультимедійні наративи – усе це не просто тренди. Це інструменти, з якими наші випускники працюють усвідомлено, критично й відповідально.

Особливо цінним є те, що значна частина робіт апелює до людини та її досвіду: до емоційного впливу плаката, до візуалізації складних соціальних і психологічних тем, до громадянської самосвідомості, до гри як середовища взаємодії, до дизайну як способу емпатії. Це свідчить про зріле професійне мислення і розуміння етичної ролі дизайнера сьогодні.

Хочу наголосити: представлені кваліфікаційні роботи є цілісними авторськими проєктами, у яких

INTRODUCTION

Olha Hanotska

PhD in Art History, Associate Professor
Guarantor of the educational
and professional program
“Visual Communications Design”

Dear colleagues and dear master's students!

Today's defense is not merely a final academic procedure. It is a moment when it becomes clear that design has long ceased to be just a matter of form. It has become a language, a tool of thinking, and a way of responding to the complex challenges of our time.

The range of qualification projects presented this year convincingly demonstrates that our master's students are working at the very core of the contemporary professional field. We see design as identity – in studies of brand identity, the role of the sign, and corporate visual language. We see design as a culture of memory and continuity – in projects devoted to Ukrainian typographic tradition, Chinese aesthetics, mythology, painting, cultural codes, and intangible heritage.

At the same time, these projects clearly articulate design as a technological and interdisciplinary practice. Artificial intelligence, interactive packaging, UI/UX in computer games, mixed animation techniques, VJing, 3D animation, and multimedia narratives – all of these are not merely trends. They are tools with which our graduates work consciously, critically, and responsibly.

Especially valuable is the fact that a significant number of works address the human being and human experience: the emotional impact of posters, the visualization of complex social and psychological issues, civic self-awareness, play as a space of interaction, and design as a means of empathy. This testifies to mature professional thinking and a deep understanding of the ethical role of the designer today.

I would like to emphasize that the presented qualification projects are holistic

poєднано дослідницьку глибину, концептуальну чіткість і високий рівень візуальної реалізації. Маїстранти продемонстрували здатність не лише працювати з формою, а й формулювати сенси, аргументувати рішення та мислити стратегічно.

За результатами роботи екзаменаційної комісії можу з упевненістю зазначити: захист кваліфікаційних робіт відбувся успішно, а рівень підготовки випускників освітньо-професійної програми «Дизайн візуальних комунікацій» відповідає сучасним академічним і професійним вимогам.

Дякую маїстрантам – за сміливість мислити, експериментувати й брати відповідальність за власний авторський голос. Дякую науковим керівникам і рецензентам – за фаховий супровід, вимогливість і довіру.

І найголовніше – я переконана, що сьогодні ми випускаємо не просто маїстрів дизайну, а дизайнерів, здатних формувати візуальну культуру майбутнього.

Щиро вітаю вас із успішним захистом!

authorial works that combine research depth, conceptual clarity, and a high level of visual realization. The master's students have demonstrated not only the ability to work with form, but also the capacity to formulate meaning, justify design decisions, and think strategically. Based on the results of the examination board's work, I can confidently state that the defense of the qualification projects was successful, and that the level of training of graduates of the educational and professional program “Visual Communication Design” meets contemporary academic and professional standards.

I thank the master's students for their courage to think boldly, to experiment, and to take responsibility for their own authorial voice. I also extend my gratitude to the academic supervisors and reviewers for their professional guidance, high standards, and trust.

Most importantly, I am convinced that today we are graduating not merely masters of design, but designers capable of shaping the visual culture of the future. My sincere congratulations on your successful defense!

Гарант Освітньо-професійної програми
«Дизайн візуальних комунікацій»
Ольга Ганоцька

Guarantor of the Educational
and Professional Program
“Visual Communication Design”
Olha Hanotska



БОХОНОВА
ЯРОСЛАВА

Сучасні тенденції в дизайні елементів
корпоративної ідентифікації
та їх трансформація

Керівник: Олександр Соболев,
кандидат мистецтвознавства, професор

Ключові слова: корпоративна
ідентифікація, редизайн,
візуальні комунікації, тренди
дизайну, цифровізація, сталі
розвиток, штучний інтелект.

Keywords: corporate identity,
redesign, visual communication,
design trends, digitalization, sus-
tainability, artificial intelligence

АНОТАЦІЯ: Магістерська робота присвячена дослідженню сучасних тенденцій у дизайні корпоративної ідентифікації та їх трансформації під впливом цифровізації, екологічних стандартів і технологій штучного інтелекту. Проєкт поєднує теоретичний аналіз стратегій редизайну з практичною розробкою оновленої візуальної системи для швейцарської компанії «QualiCasa», що працює на ринку нерухомості.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена стрімкою зміною ринкових умов і глобалізацією, що вимагає від брендів адаптації до цифрових платформ (мобільних додатків, соцмереж) та демонстрації соціальної відповідальності. Корпоративна ідентичність сьогодні трансформується зі статичного набору символів у динамічну систему, яка забезпечує емоційний зв'язок зі споживачем.

BOKHONOVA
YAROSLAVA

Contemporary Trends in the Design of
Corporate Identity Elements and Their
Transformation

Supervisor: Oleksandr Sobolev,
Phd in ArtStudies (Design), Professor

ABSTRACT: The master's thesis is devoted to the study of contemporary trends in corporate identity design and their transformation under the influence of digitalization, environmental standards, and artificial intelligence technologies. The project combines a theoretical analysis of redesign strategies with the practical development of an updated visual system for the Swiss real estate company QualiCasa.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by rapid changes in market conditions and globalization, which require brands to adapt to digital platforms (mobile applications, social media) and demonstrate social responsibility. Today, corporate identity is transforming from a static set of visual symbols into a dynamic system that ensures emotional engagement with consumers.





Datenbasierte
Qualitätssicherung
& Management
im Lifecycle

Suisse International

QualiCasa ist eine der führenden Anbieter für die Qualitätssicherung im Immobilienmarkt. Wir bieten Ihnen eine umfassende Lösung für die Qualitätssicherung im Lifecycle. Unsere Experten helfen Ihnen bei der Identifizierung von Risiken und der Optimierung Ihrer Prozesse. Wir sind Ihr Partner für die Qualitätssicherung im Lifecycle.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: редизайн елементів корпоративної ідентифікації «QualiCasa» базується на цінностях професіоналізму, стабільності та інноваційності. Візуальне рішення включає сучасний логотип, шрифти та екологічно свідому кольорову палітру (основний колір — «Racing Green»). Концепція передбачає мінімалізм, інклюзивність дизайну та використання ШІ для оптимізації контенту й персоналізації взаємодії з користувачем.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the redesign of QualiCasa's corporate identity elements is based on the values of professionalism, stability, and innovation. The visual solution includes a contemporary logo, typography, and an environmentally conscious color palette (primary color — Racing Green). The concept emphasizes minimalism, inclusivity in design, and the use of artificial intelligence to optimize content and personalize user interaction

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: процес формування та візуальної трансформації корпоративної ідентифікації компанії у сучасних ринкових умовах
ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: графічні засоби, стилістичні прийоми та стратегії ребрендингу компанії «QualiCasa» з урахуванням сучасних тенденцій дизайну (цифровізації, екологічності та використання ШІ)
МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: розібрати сучасні тенденції в дизайні елементів корпоративної ідентифікації та наочно реалізувати їх у межах редизайну обраної компанії.



МЕЖІ ДОСЛІДЖЕННЯ: обмежені аналізом швейцарських конкурентів компанії «QualiCasa» на ринку нерухомості.
НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у виявленні оптимальних стратегій ребрендингу для «QualiCasa» на основі синтезу актуальних дизайн-трендів та практичного аналізу ринку.
МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: аналіз наукової літератури, кейс-стаді (case study), SWOT-аналіз, візуальний аналіз конкурентів, метод дизайну та прототипування, а також інноваційні методи з використанням ШІ.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: the process of formation and visual transformation of corporate identity of companies under contemporary market conditions.
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: includes graphic tools, stylistic approaches, and rebranding strategies of QualiCasa, taking into account current design trends such as digitalization, sustainability, and the use of artificial intelligence.
THE AIM OF THE RESEARCH is to analyze modern trends in the design of corporate identity elements and to visually implement them within the redesign of the selected company.



THE SCOPE OF THE RESEARCH: limited to the analysis of Swiss competitors of QualiCasa in the real estate market.
SCIENTIFIC NOVELTY: lies in identifying optimal rebranding strategies for QualiCasa based on the synthesis of current design trends and practical market analysis.
RESEARCH METHODS: include analysis of academic literature, case studies, SWOT analysis, visual analysis of competitors, design and prototyping methods, as well as innovative approaches involving the use of artificial intelligence.



ГАЦУРА КАТЕРИНА

Принципи та засоби дизайну
ігрового простору

Керівник: Володимир Лесняк, професор

Ключові слова: дизайн
ігрового простору,
імерсивність, ігровий досвід
(UX), візуальні комунікації,
стімпанк, інтерактивність,
тривимірна графіка.

Keywords: game space design,
immersion, game experience
(UX), visual communications,
steampunk, interactivity,
three-dimensional graphics.

АНОТАЦІЯ: Кваліфікаційна робота присвячена комплексному дослідженню принципів та засобів дизайну ігрового простору в контексті сучасної індустрії відеоігор. У дослідженні проаналізовано еволюцію ігрових середовищ від найпростіших двовимірних структур до складних тривимірних світів з високим рівнем імерсії. Робота розкриває багатозаровість ігрового простору як фізичного, концептуального та емоційного явища, що безпосередньо впливає на споживчий досвід. Практична частина втілена у розробці локації для квест-гри, що демонструє синтез фентезійної естетики та елементів стімпанку.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена стрімким розвитком ігрових технологій та зростаючим попитом на якісний візуальний контент. Успіх сучасного ігрового продукту залежить не лише від механік, а й від здатності дизайну утримувати інтерес гравця через продуману навігацію, атмосферу та інтерактивність.

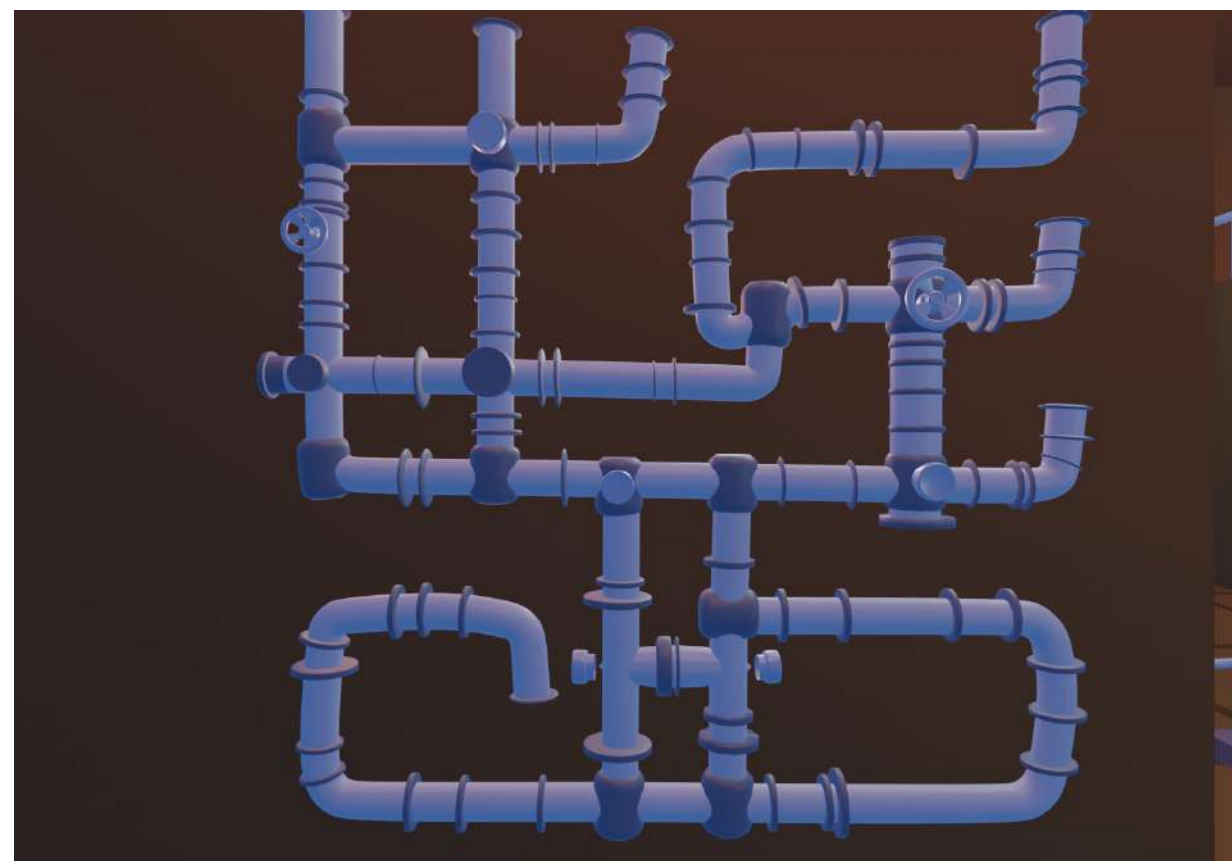
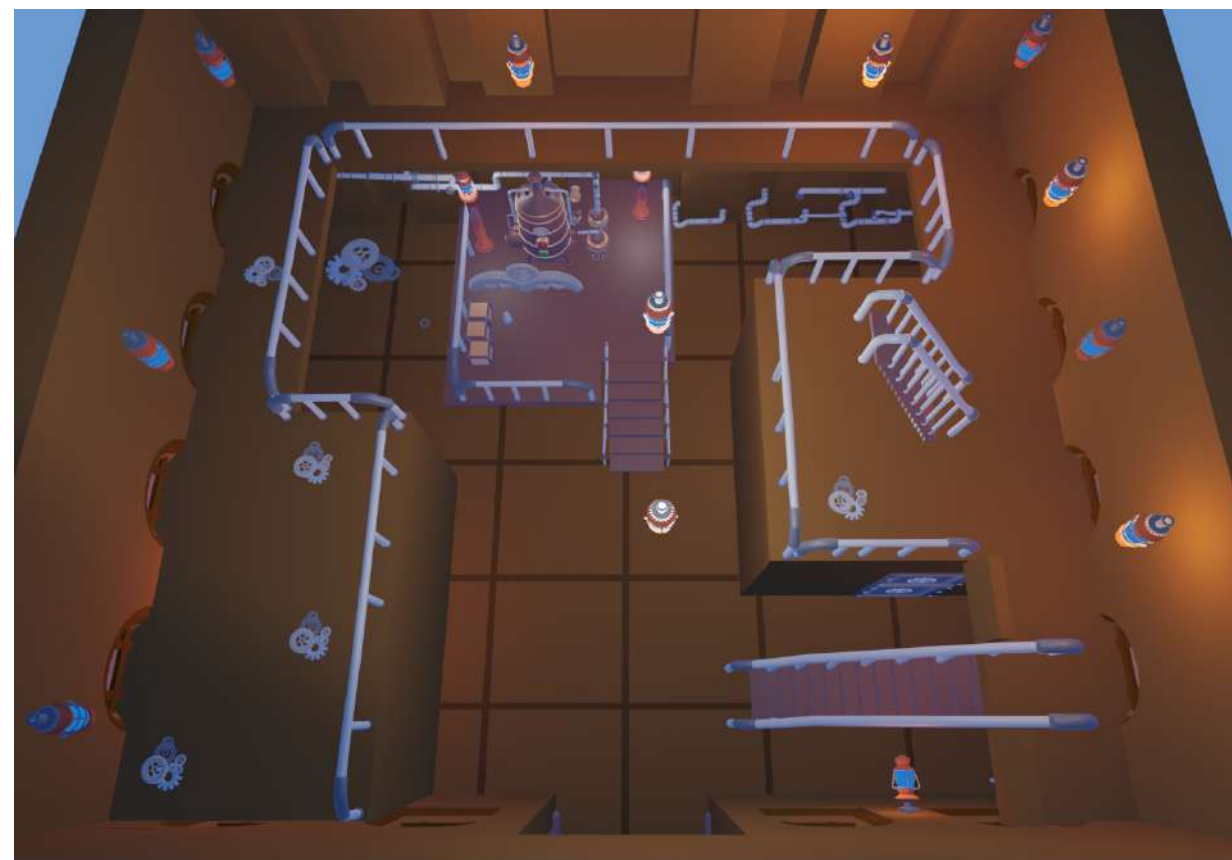
HATSURA KATERYNA

Principles and Tools of Game
Space Design

Supervisor: Volodymyr Lesniak, Professor

ABSTRACT: This qualification thesis is devoted to a comprehensive study of the principles and tools of game space design in the context of the contemporary video game industry. The research analyzes the evolution of game environments from the simplest two-dimensional structures to complex three-dimensional worlds with a high level of immersion. The paper reveals the multilayered nature of game space as a physical, conceptual, and emotional phenomenon that directly influences user experience. The practical part is implemented through the development of a location for a quest game, demonstrating a synthesis of fantasy aesthetics and steampunk elements.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the rapid development of gaming technologies and the growing demand for high-quality visual content. The success of a modern game product depends not only on mechanics but also on the ability of design to maintain player engagement through well-considered navigation, atmosphere, and interactivity.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: полягає у створенні концептуальної локації для фентезі-квесту з елементами стімпанку. Візуальне рішення базується на поєднанні механічних деталей, складних текстур та специфічного освітлення для створення загадкової атмосфери. Проєкт передбачає інтерактивність середовища, де кожен елемент оточення працює на розкриття наративу та полегшення навігації гравця.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the creation of a conceptual location for a fantasy quest game with steampunk elements. The visual solution is based on a combination of mechanical details, complex textures, and specific lighting to create a mysterious atmosphere. The project provides an interactive environment in which each element contributes to narrative development and facilitates player navigation.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн ігрового простору.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: принципи та засоби дизайну ігрового простору, включаючи концептуальні, естетичні, функціональні, психологічні та технологічні аспекти.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: систематизація та аналіз методів дизайну для виявлення ефективних підходів до створення високоякісних та естетично привабливих ігрових середовищ.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: Дослідження охоплює період останніх двох десятиліть (2004–2024 рр.), що характеризується розквітом графічних технологій та ігрових движків. Територіально робота базується на світовому досвіді ігрової індустрії з практичною реалізацією в Україні (м. Харків).

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у висвітленні нових підходів до проектування локацій, що поєднують художню стилізацію з когнітивними аспектами сприйняття простору гравцем.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: аналіз теоретичних джерел, порівняльний аналіз ігрових жанрів, контент-аналіз візуальних компонентів, емпіричне спостереження за ігровим процесом та методи 3D-моделювання.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: game space design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: the principles and tools of game space design, including conceptual, aesthetic, functional, psychological, and technological aspects.

THE AIM OF THE RESEARCH: is to systematize and analyze design methods in order to identify effective approaches to creating high-quality and aesthetically appealing game environments.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the study covers the last two decades (2004–2024), characterized by the flourishing of graphic technologies and game engines. Geographically, the research is based on global experience of the gaming industry with practical implementation in Ukraine (Kharkiv).

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in highlighting new approaches to location design that combine artistic stylization with cognitive aspects of the player's spatial perception.

RESEARCH METHODS: include the analysis of theoretical sources, comparative analysis of game genres, content analysis of visual components, empirical observation of gameplay, and 3D modeling methods.





ЄФРЕМОВА КАТЕРИНА

Засоби створення інфографіки
для підвищення громадянської
самосвідомості серед користувачів
соціальних мереж

Керівник: Ольга Квітка, кандидат
мистецтвознавства, старший викладач

YEFREMOVA KATERYNA

Tools for Creating Infographics to
Enhance Civic Self-Awareness Among
Social Media Users

Supervisor: Olha Kvitka,
Phd in ArtStudies (Design), Senior Lecturer

Ключові слова: дизайн
інфографіки, візуалізація
даних, громадянська
самосвідомість, соціальні
мережі, візуальна комунікація,
залучення громадськості.

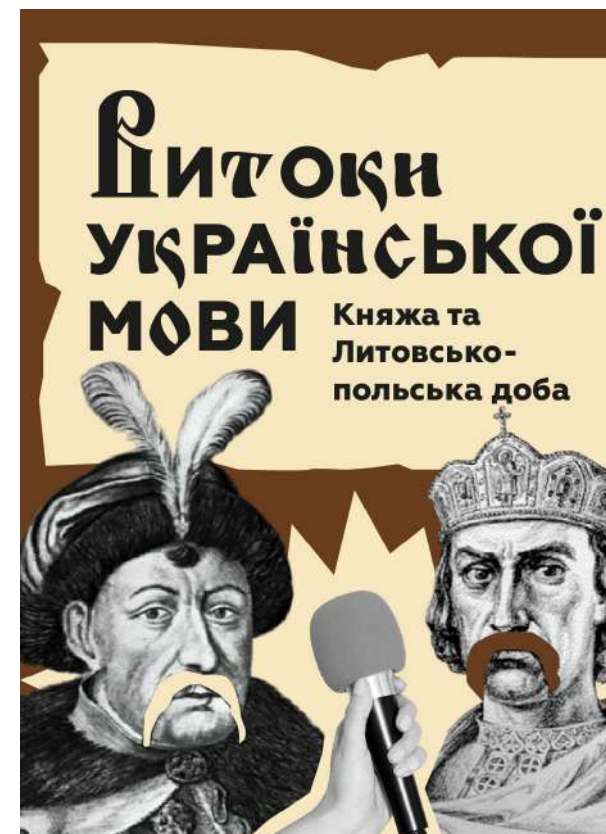
Keywords: infographic design,
data visualization, civic aware-
ness, social media, visual com-
munication, public engagement.

АНОТАЦІЯ: Дана магістерська робота досліджує потенціал дизайну інфографіки як інструменту для підвищення громадянської самосвідомості користувачів соціальних мереж. В умовах сучасного цифрового середовища, перенасиченого інформацією, візуалізація даних стає ключовим методом спрощення складних сенсів та привернення уваги широкої аудиторії. Робота поєднує теоретичний аналіз ролі візуальних комунікацій у соціальній взаємодії та практичну розробку серії інфографік на тему культурно-історичної спадщини.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена домінуванням візуального контенту в соціальних мережах та потребою у нових методах впливу на громадянську позицію в умовах інформаційної перенасиченості. Інфографіка дозволяє швидко та ефективно доносити ключові факти, що особливо важливо для організації суспільства у складні часи.

ABSTRACT: This master's thesis explores the potential of infographic design as a tool for enhancing civic awareness among social media users. In today's digital environment, saturated with information, data visualization becomes a key method for simplifying complex meanings and capturing the attention of a broad audience. The study combines a theoretical analysis of the role of visual communication in social interaction with the practical development of a series of infographics dedicated to cultural and historical heritage.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the dominance of visual content on social media platforms and the need for new methods of influencing civic attitudes in conditions of information overload. Infographics enable the rapid and effective communication of key facts, which is especially important for social organization in challenging times.



наприкінці XIV ст. у Великому
Князівстві Литовському було

90% білоруського
та українського
населення

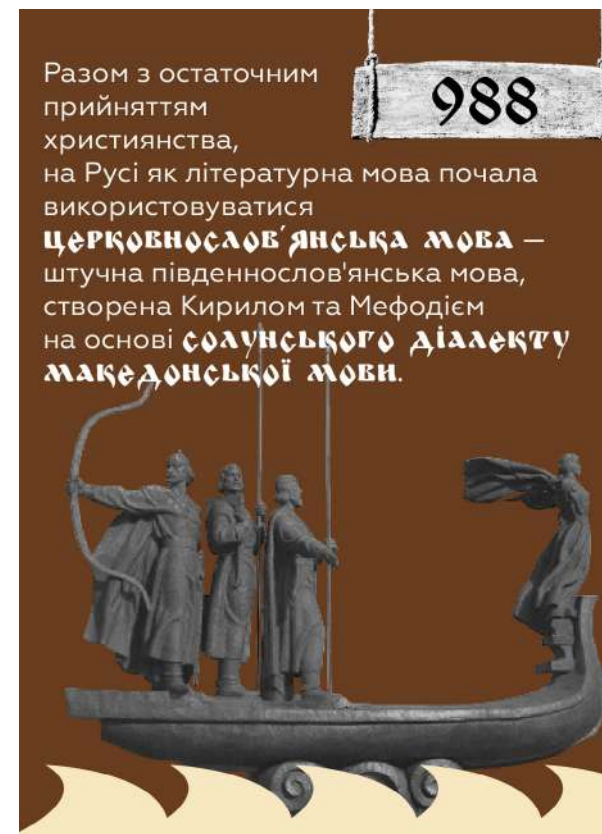
Найуживанішою в усіх сферах
життя стала літературна
староукраїнська мова, що в той
час офіційно називалася
«**руським єзиком**»,
являючи собою суміш:

церковнослов'янської

розмовної старобілоруської

розмовної староукраїнської

окремих слів та зворотів
польської та латинської мов



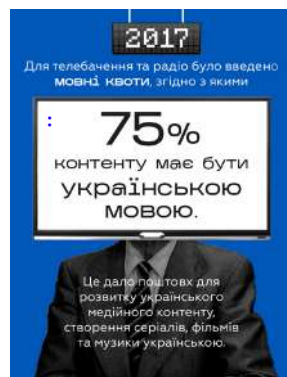
Разом з остаточним
прийняттям
християнства,
на Русі як літературна мова почала
використовуватися
церковнослов'янська мова —
штучна південнослов'янська мова,
створена Кирилом та Мефодієм
на основі **солунського діалекту**
македонської мови.



За даними істориків, на момент
знищення Київської Русі від рук
монголів, було створено приблизно
350 літературних творів,
включаючи релігійні тексти
та літописи.

близько 40%

з цих пам'яток містять
елементи місцевих діалектів
з яких поступово формувалася
українська мова



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення серії «Українська мова крізь віки», що складається з 5 тематичних блоків (50 публікацій). Основна увага приділяється трансформації академічних знань про історію української мови у доступний візуальний контент. Проєкт демонструє, як через поєднання архівних матеріалів, символічних кольорів та адаптивної типографіки можна створити емоційний зв'язок з читачем та стимулювати інтерес до питань національної ідентичності. Результати дослідження підтверджують, що інфографіка є ефективним засобом консолідації суспільства та підвищення обізнаності громадян з актуальних соціокультурних питань у конкурентному медіапросторі. Візуальне рішення базується на методі цифрового колажу, використанні історичних фотографій, автентичної типографіки та адаптивного дизайну для платформ Instagram та Facebook. Кожна серія має свою кольорову палітру, що відображає дух певної епохи.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: The project involves the creation of the series "The Ukrainian Language Through the Ages", consisting of five thematic blocks (50 publications). The main focus is on transforming academic knowledge about the history of the Ukrainian language into accessible visual content. The project demonstrates how the combination of archival materials, symbolic color schemes, and adaptive typography can create an emotional connection with the reader and stimulate interest in issues of national identity. The research results confirm that infographics are an effective means of social consolidation and of raising public awareness of актуальних sociocultural issues within a competitive media environment. The visual solution is based on the method of digital collage, the use of historical photographs, authentic typography, and adaptive design for Instagram and Facebook platforms. Each series has its own color palette that reflects the spirit of a specific historical period.

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: інфографіка, яка використовується у соціальних мережах.
ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: засоби створення дизайну інфографіки для соціальних мереж.
МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: дослідити роль інфографіки як інструменту підвищення громадянської самосвідомості та розробити авторський проєкт про становлення і пригноблення української мови.
ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: початок 2010-х років до теперішнього часу. Україна (з урахуванням глобального досвіду використання інфографіки в медіа).
НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у комплексному аналізі інфографіки не просто як графічного об'єкта, а як специфічного методу формування громадянської самосвідомості.
МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: порівняння, аналіз і синтез, класифікація, проєктно-графічне моделювання.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: infographics used on social media platforms.
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: tools and methods of infographic design for social media.
THE AIM OF THE RESEARCH: to examine the role of infographics as a means of enhancing civic awareness and to develop an original project on the formation and suppression of the Ukrainian language.
CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the early 2010s to the present. Ukraine (with consideration of global experience in the use of infographics in media).
SCIENTIFIC NOVELTY: lies in a comprehensive analysis of infographics not merely as graphic objects, but as a specific method of shaping civic awareness.
RESEARCH METHODS: comparison, analysis and synthesis, classification, and project-based graphic modeling.





КАПУСТИНА АНАСТАСІЯ

Особливості застосування
стилістичних наборів у друкованій та
екранній типографії

Керівник: Тетяна Іваненко,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: дизайн шрифту,
графічний дизайн, типографія,
акцидентний шрифт, функції
OpenType, стилістичні набори.

Keywords: type design,
graphic design, typography,
display typeface, OpenType
features, stylistic sets.

АНОТАЦІЯ: Кваліфікаційна робота присвячена комплексному дослідженню ролі стилістичних наборів (stylistic sets) у сучасному шрифтовому дизайні та їхньому впливу на ефективність візуальних комунікацій. У роботі проаналізовано еволюцію функцій OpenType від металевих наборів до сучасних цифрових форматів, що дозволило виявити їхні естетичні та функціональні переваги як додаткового інструменту верстки. Особлива увага приділена технічним аспектам розробки шрифтів, які забезпечують гнучкість макетування та цілісність візуального стилю при роботі з різними підтемами в межах одного проєкту.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена необхідністю дотримання візуальної єдності в складних дизайн-проєктах, де стилістичні набори дозволяють розширити графічні можливості однієї гарнітури без залучення сторонніх шрифтів.

KAPUSTINA ANASTASIIA

Features of Using Stylistic Sets in Print
and Screen Typography

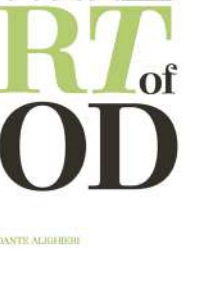
Supervisor: Tetiana Ivanenko, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: This qualification project is devoted to a comprehensive study of the role of stylistic sets in contemporary type design and their impact on the effectiveness of visual communication. The research analyzes the evolution of OpenType features from metal typesetting to modern digital formats, which makes it possible to identify their aesthetic and functional advantages as an additional layout tool. Particular attention is paid to the technical aspects of typeface development that ensure layout flexibility and visual coherence when working with different sub-themes within a single project.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the need to maintain visual unity in complex design projects, where stylistic sets make it possible to expand the graphic capabilities of a single typeface without involving external fonts.



AK Flora ТЕКСТОВІ БЛОКИ





КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення шрифту AK Flora, який поєднує високу читабельність базової версії з багатою декоративною складовою (6 сетів, лігатури, тризуб, флоральні символи), адаптований для систем Windows та macOS. Практична частина дослідження реалізована у вигляді авторського цифрового шрифту AK Flora. Це гарнітура типу антиква, що включає два накреслення (Regular та Bold) та шість унікальних стилістичних наборів. Концепція проєкту базується на поєднанні класичної елегантності з сучасною функціональністю: базовий набір оптимізований для читання великих масивів тексту, тоді як стилістичні сеті пропонують декоративні варіації (своші, спеціальні символи, альтернативи) для акцентних заголовків. Результати тестування підтвердили коректність роботи функцій OpenType та ефективність застосованих оптичних компенсаторів у друкованій та екранній типографії.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the project involves the creation of the typeface AK Flora, which combines high readability in its basic version with a rich decorative component (six stylistic sets, ligatures, the trident symbol, and floral motifs) and is adapted for both Windows and macOS systems. The practical part of the research is implemented in the form of an original digital typeface, AK Flora. It is a serif typeface that includes two styles (Regular and Bold) and six unique stylistic sets. The project concept is based on the integration of classical elegance with contemporary functionality: the basic character set is optimized for reading large volumes of text, while the stylistic sets offer decorative variations (swashes, special symbols, alternatives) for accent headings. Testing results confirmed the correct operation of OpenType features and the effectiveness of the applied optical compensations in both print and screen typography.

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: цифровий шрифт як інструмент візуальної комунікації.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: особливості застосування стилістичних наборів у екранній та друкованій типографії.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявити особливості застосування стилістичних наборів у тексті та розробити на їх основі функціональний дизайн-проєкт.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: період з 1996 року (представлення стандарту OpenType) до сьогодення, країни Центральної Європи.

НАУКОВА НОВИЗНА: вперше проведено комплексне дослідження стилістичних наборів саме як засобу верстки, уточнено технологічні етапи їх створення та принципи використання декоративних елементів.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: синтез та узагальнення, художньо-композиційний метод, семантико-морфологічний аналіз, систематизація та комп'ютерне моделювання (FontLab Studio, Adobe Illustrator, Photoshop).

THE OBJECT OF THE RESEARCH: digital typeface as a tool of visual communication.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features of applying stylistic sets in screen and print typography.

THE AIM OF THE RESEARCH: to identify the characteristics of the use of stylistic sets in text and to develop a functional design project based on them.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from 1996 (the introduction of the OpenType standard) to the present. Central European countries.

SCIENTIFIC NOVELTY: for the first time, a comprehensive study of stylistic sets has been conducted specifically as a layout tool; the technological stages of their creation and the principles of using decorative elements have been clarified.

RESEARCH METHODS: synthesis and generalization, artistic and compositional method, semantic and morphological analysis, systematization, and computer modeling (FontLab Studio, Adobe Illustrator, Photoshop).

NATURE
IS THE
ART of
GOD

DANTE ALIGHIERI



КЛИМЕНКО СОФІЯ

Принципи дизайну ігрових персонажів
в жанрі українського фентезі

Керівник: Михайло Опалєв,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: дизайн,
персонаж, українське фентезі,
настільна гра, міфологія,
візуальна семіотика,
концепт-арт, анімація.

Keywords: design, character,
Ukrainian fantasy, board game,
mythology, visual semiotics,
concept art, animation.

KLYMENKO SOFIIA

Principles of Game Character Design
in the Genre of Ukrainian Fantasy

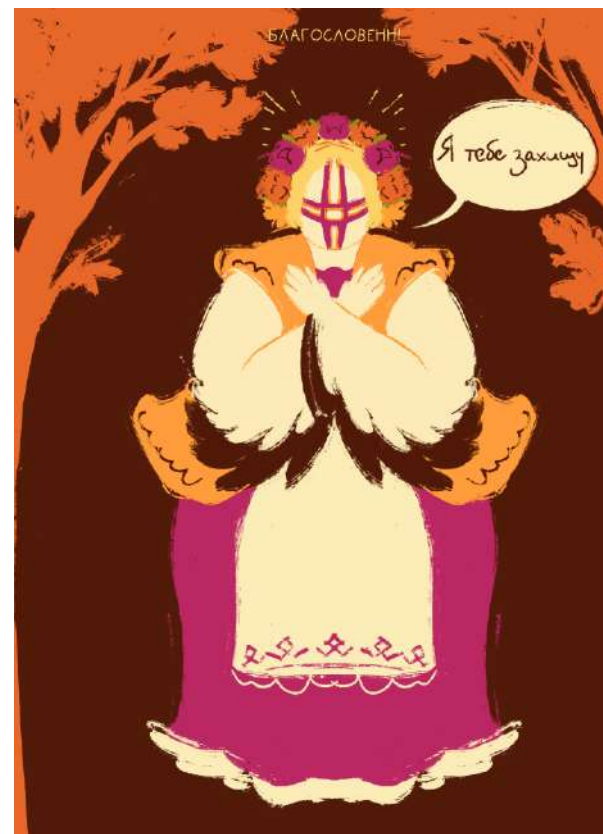
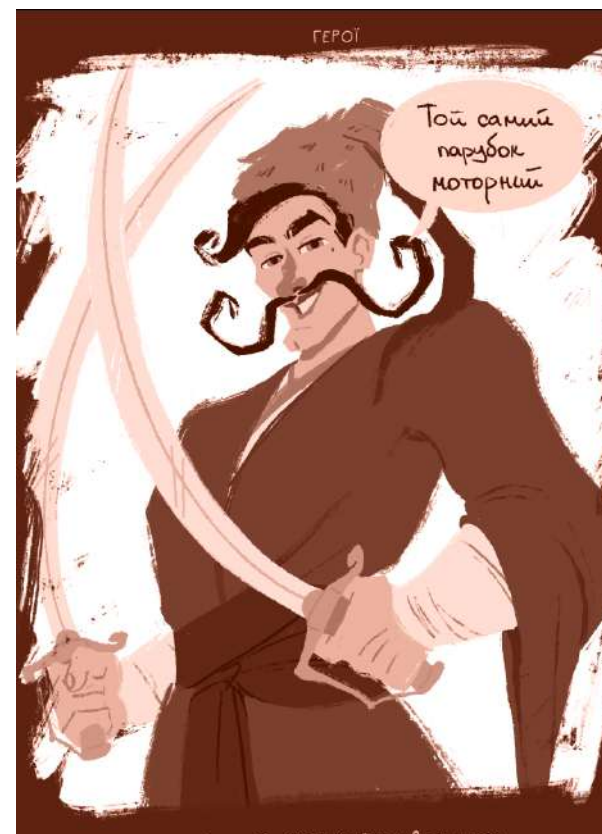
Supervisor: Mykhailo Opaliev, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

АНОТАЦІЯ: присвячена дослідженню принципів створення персонажів для ігрових проєктів з акцентом на поєднання функціональних ігрових компонентів із візуальними аспектами української міфології. Досліджено психологічні та художні методи розробки героїв, що забезпечують емоційний зв'язок із гравцем.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: обумовлена стрімким розвитком ігрової індустрії як соціальної платформи та зростанням впливу українського сегмента мультимедійних продуктів на світовий ринок. Використання національного культурного коду (міфів, побуту, історії) у дизайні персонажів є затребуваним інструментом для популяризації української культури через гейміфікацію.

ABSTRACT: The study is devoted to exploring the principles of character creation for game projects, with an emphasis on combining functional gameplay components with the visual aspects of Ukrainian mythology. Psychological and artistic methods of character development that ensure an emotional connection with the player are examined.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: The relevance of the research is обусловлена the rapid development of the gaming industry as a social platform and the growing influence of the Ukrainian segment of multimedia products on the global market. The use of a national cultural code (myths, everyday life, history) in character design is a highly demanded tool for promoting Ukrainian culture through gamification.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка настільної гри «Скарби Нави». Концепція базується на візуальній семіотиці, де через символізм костюмів, кольорів та силуетів персонажів передається їхня роль і характер, глибоко вкорінені в етнічну стилістику. Кожен герой виступає інструментом для досягнення ігрової перемоги, маючи чітко диференційований візуальний образ.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of the board game "Treasures of Nava." The concept is based on visual semiotics, where the roles and personalities of the characters are conveyed through the symbolism of costumes, colors, and silhouettes, deeply rooted in ethnic stylistics. Each character serves as a tool for achieving in-game victory, possessing a clearly differentiated visual identity.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн персонажів ігрових проєктів.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: засоби створення дизайну інфографіки для соціальних мереж.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: принципи дизайну ігрових персонажів у жанрі українського фентезі.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: від початку 90-х років XX століття до сьогодення. Популярні ігри розробників провідних країн світу та український ігровий ринок.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у комплексному дослідженні впливу методик дизайну персонажа, його ігрових функцій та компіляції елементів української культури й міфології на процес візуалізації героїв.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: порівняння, аналіз, синтез, систематизація, метод агрегування даних, художньо-композиційний аналіз та проєктно-графічне моделювання в програмах Procreate та After Effects.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: character design in game projects.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: principles of game character design in the genre of Ukrainian fantasy.

THE AIM OF THE RESEARCH: to identify the theoretical and practical principles of character creation in the genre of Ukrainian fantasy and to develop an original board game, "Treasures of Nyava," presenting it through an animated trailer.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the early 1990s to the present. Popular games by developers from leading countries worldwide and the Ukrainian gaming market.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in a comprehensive study of the influence of character design methodologies, gameplay functions, and the compilation of elements of Ukrainian culture and mythology on the process of character visualization.

RESEARCH METHODS: comparison, analysis, synthesis, systematization, data aggregation, artistic and compositional analysis, and project-based graphic modeling using Procreate and After Effects.





КОЛОТИЛО АНТОН

Роль знаку в сучасному дизайні бренд айдентики

Керівник: Володимир Лесняк, професор

KOLOTYLO ANTON

The Role of the Sign in Contemporary Brand Identity Design

Supervisor: Volodymyr Lesniak, Professor

Ключові слова: семіотика, знак, логотип, бренд-айдентика, брендинг, візуальні комунікації, споживче сприйняття

Keywords: semiotics, sign, logo, brand identity, branding, visual communications, consumer perception.

АНОТАЦІЯ: Кваліфікаційна робота присвячена теоретичному та практичному дослідженню ролі знака як фундаментального елемента сучасної бренд-айдентики. У дослідженні проаналізовано еволюцію знака від найдавніших символів до цифрових логотипів, визначено його функції у системі візуальних комунікацій та психологічні аспекти сприйняття споживачем. Робота розкриває трансформацію логотипа з простого ідентифікатора у складний символічний «місток» між цінностями бренду та аудиторією. Проектна частина демонструє авторську рефлексію через аналіз п'яти реалізованих кейсів бренд-айдентики для українських та міжнародних компаній.

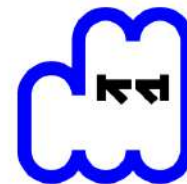
АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена перенасиченням сучасного інформаційного простору, де логотип виконує роль комунікаційного інструменту в умовах «інформаційного шуму». Стрімка динаміка цифрових змін вимагає переосмислення класичних понять та розробки адаптивних візуальних рішень, що здатні утримувати емоційний зв'язок із клієнтом.

ABSTRACT: This qualification thesis is devoted to a theoretical and practical study of the role of the sign as a fundamental element of contemporary brand identity. The research analyzes the evolution of the sign from the earliest symbols to digital logos, defines its functions within the system of visual communications, and examines the psychological aspects of consumer perception. The paper reveals the transformation of the logo from a simple identifier into a complex symbolic "bridge" between brand values and the audience. The project part demonstrates the author's reflection through the analysis of five implemented brand identity cases for Ukrainian and international companies.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the saturation of the modern information space, in which the logo must function as an effective communication tool under conditions of "information noise." The rapid dynamics of digital change require a rethinking of classical concepts and the development of adaptive visual solutions capable of maintaining an emotional connection with the customer.

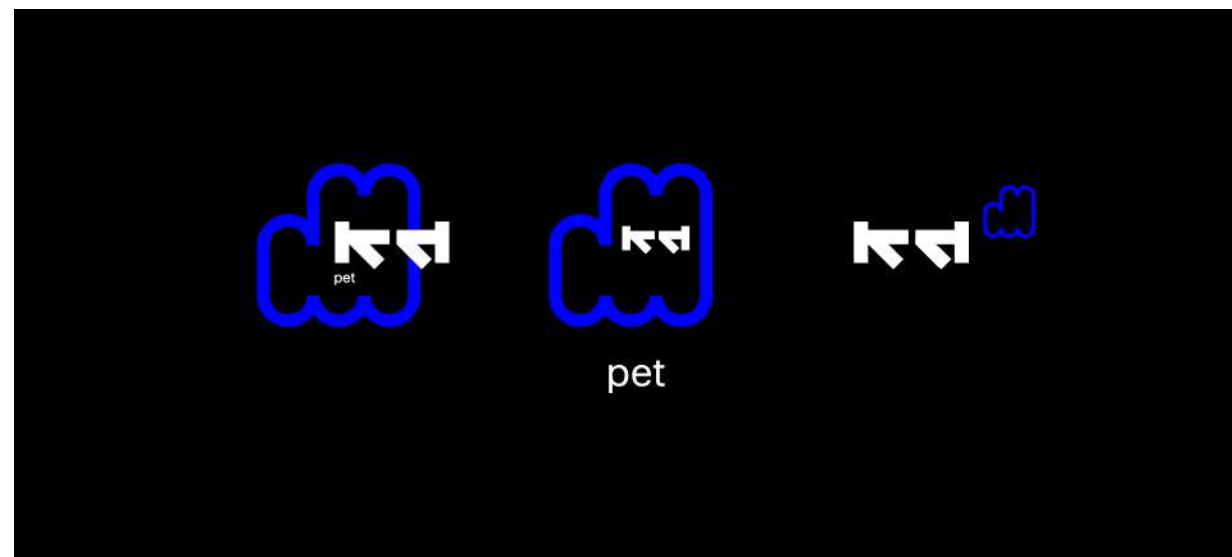
АЗИЛІЯ)

ли комунікації бренду:
ковий трекер для домашніх тварин,
хання, застосунок в AppStore, сайт,
льні мережі, зовнішня реклама,
зна реклама в інтернеті, колаборції та
верства з іншими брендами, інфлюенс-
тинг, штучний інтелект і чат-боти,
документація



pet

* Браз. Cadê pet [/ka'de petʃu]
* Англ. Where is the pet?
* Укр. Де тваринка?)





КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: представлена у формі аналізу-рефлексії п'яти практичних кейсів: пекарні Bakehouse (мінімалізм та метафора), медіа The Babel (адаптивність), бренду Kdpet (емоційність), застосунку Wakame та соціального проєкту «Тарасу 210». Концепція базується на ідеї, що логотип не існує ізольовано, а є частиною цілісної екосистеми бренду, де кожен візуальний елемент працює на миттєву ідентифікацію та передачу смислів (денотації та конотації).

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: is presented in the form of an analytical reflection on five practical cases: the Bakehouse bakery (minimalism and metaphor), The Babel media (adaptability), the Kdpet brand (emotionality), the Wakame application, and the social project "Tarasu 210." The concept is based on the idea that a logo does not exist in isolation but is part of a holistic brand ecosystem, where each visual element contributes to instant identification and the transmission of meanings (denotation and connotation).

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: знак у системі бренд-айдентики.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: роль знака та методи його втілення в сучасному дизайні візуальної ідентичності.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: визначення функціонального та символічного значення знака у сучасних маркетингових комунікаціях та впровадження результатів у проєктну діяльність.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: дослідження охоплює світовий досвід розвитку знакових систем від кінця XIX ст. до сучасності (XXI ст.).

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у міждисциплінарному поєднанні підходів семіотики, психології, маркетингу та графічного дизайну для аналізу логотипа. Виявлено тенденцію перетворення логотипа на «трансласифікаційний знак», що гнучко адаптується до будь-яких носіїв та каналів комунікації.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: контент-аналіз літератури, компаративний та історичний аналіз, системно-структурний підхід, типологізація, психологічний аналіз та метод кейс-стаді.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: the sign within the system of brand identity.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: the role of the sign and methods of its implementation in contemporary visual identity design.

THE AIM OF THE RESEARCH: to define the functional and symbolic significance of the sign in modern marketing communications and to implement the results in project-based practice.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the research covers global experience in the development of sign systems from the late 19th century to the present day (21st century).

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in the interdisciplinary integration of approaches from semiotics, psychology, marketing, and graphic design for logo analysis. A trend toward the transformation of the logo into a "transclassification sign" has been identified—one that flexibly adapts to various media and communication channels.

RESEARCH METHODS include literature content analysis, comparative and historical analysis, a system-structural approach, typologization, psychological analysis, and the case study method.

**FINANCIAL
INDEPENDENCE
FOR PETS!!!**



**FINANCIAL
INDEPENDENCE FOR
PETS!!!**



КРАВЧИНА АНАСТАСІЯ

Авторська ілюстрація як засіб
комунікації в сучасному
дизайні пакування

Керівник: Ольга Ганоцька,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: авторська
ілюстрація, дизайн пакування,
традиційні напої, українська
культура, графічний дизайн.

Keywords: author's illustration,
packaging design, tradi-
tional beverages, Ukrainian
culture, graphic design.

KRAVCHYNA ANASTASIIA

Author's Illustration as a Means of
Communication in Contemporary
Packaging Design

Supervisor: Olha Hanotska, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

АНОТАЦІЯ: Дана магістерська робота досліджує потенціал авторської ілюстрації як стратегічного засобу комунікації в сучасному дизайні пакування. Проект акцентує увагу на тому, як візуальні образи, побудовані на основі культурних кодів та емоційного зв'язку, дозволяють брендам виділятися серед конкурентів та формувати унікальну ідентичність продукту. Теоретична частина роботи розкриває еволюцію ілюстрації від її зародження як мистецтва до трансформації у ключовий графічний засіб пакувальної індустрії.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена потребою українських брендів у створенні оригінального візуального контенту, який підкреслює національну приналежність та встановлює емоційний контакт зі споживачем у конкурентному середовищі.

ABSTRACT: This master's thesis explores the potential of author's illustration as a strategic means of communication in contemporary packaging design. The project emphasizes how visual imagery based on cultural codes and emotional engagement enables brands to stand out among competitors and to form a distinctive product identity. The theoretical part of the study examines the evolution of illustration from its origins as an art form to its transformation into a key graphic tool within the packaging industry.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the need of Ukrainian brands to create original visual content that emphasizes national identity and establishes an emotional connection with consumers in a competitive market environment.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення серії упаковок-тубусів, етикеток та бірок бренду «Квітка душі», де візуальне рішення базується на авторській інтерпретації кадрів мультфільму «Козаки». Практична складова дослідження присвячена розробці авторського пакування для традиційних українських алкогольних напоїв. Концептуальною основою проєкту стала інтеграція національної анімаційної спадщини — кадрів з культового мультфільму «Як козаки на весіллі гуляли» — у графічну систему бренду. Результати роботи демонструють, що використання впізнаваних персонажів та автентичних мотивів у поєднанні з сучасними вимогами дизайну (читабельність типографії, композиційна цілісність) сприяє популяризації української культури та підвищує впізнаваність локальних виробників.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the project involves the creation of a series of tube-shaped packages, labels, and tags for the brand "Kvitka Dushi" ("Flower of the Soul"), where the visual solution is based on the author's interpretation of frames from the animated film "The Cossacks." The practical component of the research focuses on the development of original packaging for traditional Ukrainian alcoholic beverages. Conceptually, the project is grounded in the integration of national animated heritage—frames from the iconic animated film "How the Cossacks Celebrated a Wedding"—into the brand's graphic system. The results demonstrate that the use of recognizable characters and authentic motifs, combined with contemporary design requirements (typographic readability and compositional integrity), contributes to the promotion of Ukrainian culture and increases the recognition of local producers.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн пакування.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: авторська ілюстрація як засіб комунікації в сучасному дизайні пакування.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: вивчення особливостей впровадження авторської ілюстрації як засобу комунікації в сучасному дизайні пакування.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють періоди з 1960-х років до сьогодення. Україна, з урахуванням глобальних тенденцій розвитку графічного мистецтва.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у системному аналізі ілюстрації як вагомому графічному засобу на об'ємній формі пакування з визначенням традиційних контекстів її відтворення.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: історико-культурний аналіз, візуально-аналітичний метод та практичний експериментальний метод.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: packaging design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: author's illustration as a communication tool in contemporary packaging design.

THE AIM OF THE RESEARCH: to examine the features of implementing author's illustration as a means of communication in contemporary packaging design.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: covers the periods from the 1960s to the present. Ukraine, with consideration of global trends in the development of graphic art.

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in the systematic analysis of illustration as a significant graphic tool on three-dimensional packaging forms, with the identification of traditional contexts of its application.

RESEARCH METHODS: historical and cultural analysis, visual-analytical method, and practical experimental method.



КУДИНА АННА

Етапи розвитку UI/UX дизайну
в комп'ютерних іграх

Керівник: Володимир Лесняк, професор

Ключові слова: UI дизайн, UX дизайн, відеоігри, ігровий інтерфейс, гейміфікація, дієгетичний дизайн, юзабіліті, візуальна комунікація.

Keywords: UI design, UX design, video games, game interface, gamification, diegetic design, usability, visual communication.

АНОТАЦІЯ: Кваліфікаційна робота присвячена комплексному аналізу еволюції користувацьких інтерфейсів (UI) та досвіду взаємодії (UX) у відеоіграх. Дослідження охоплює шлях від текстових адвенчур до сучасних VR-проектів, аналізуючи, як технічний прогрес та зміна потреб гравців впливали на принципи візуальної комунікації в ігровому середовищі.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: У сучасній ігровій індустрії UI/UX дизайн став критичним фактором успіху. Зі зростанням складності ігрових механік виникає гостра потреба в інтуїтивно зрозумілих інтерфейсах, які не перевантажують гравця, а сприяють зануренню в ігровий процес. Розуміння історичного розвитку та сучасних тенденцій дизайну дозволяє створювати ефективніші рішення для нових мультимедійних продуктів.

KUDINA ANNA

Stages of UI/UX Design Development
in Computer Games

Supervisor: Volodymyr Lesniak, Professor

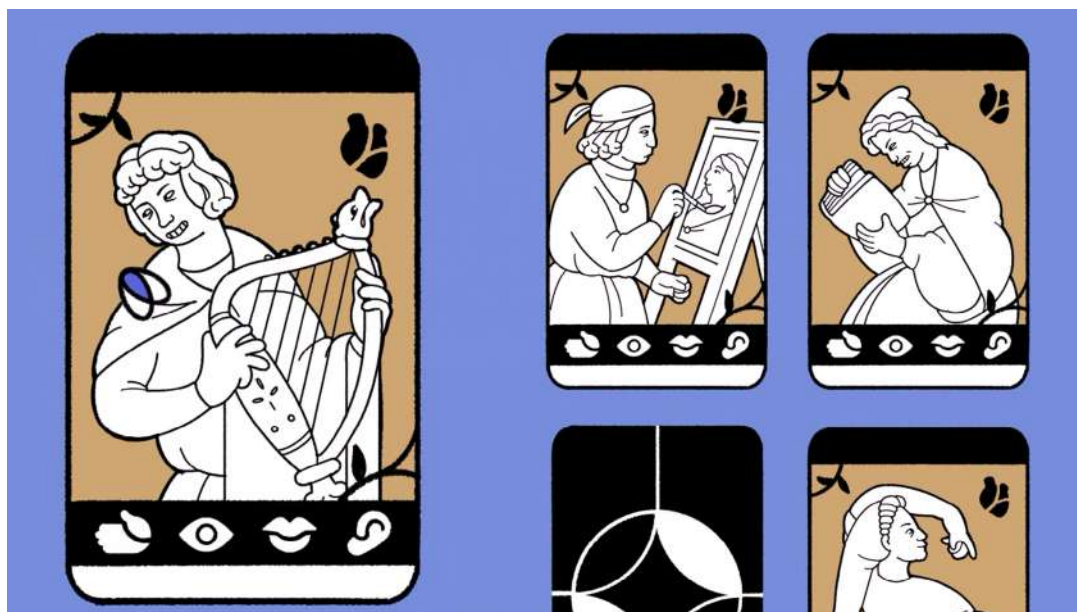
ABSTRACT: The paper is devoted to a comprehensive analysis of the evolution of user interfaces (UI) and user experience (UX) in video games. The study traces the path from text-based adventures to contemporary VR projects, analyzing how technological progress and changing player needs have influenced the principles of visual communication in the gaming environment.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: In the modern gaming industry, UI/UX design has become a critical factor for success. As game mechanics grow increasingly complex, there is a pressing need for intuitive interfaces that do not overload the player but instead enhance immersion in the gameplay. Understanding the historical development and current design trends makes it possible to create more effective solutions for new multi-media products.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка цілісної системи інтерфейсу для гри, що базується на принципах мінімалізму та дієгетичності. Основна ідея полягає у мінімізації сторонніх елементів (HUD), які заважають зануренню, та інтеграції навігаційних елементів безпосередньо в ігрове оточення, що забезпечує безшовний досвід користувача.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of an integrated interface system for a game based on the principles of minimalism and diegetic design. The core idea is to minimize external elements (HUD) that hinder immersion and to integrate navigation elements directly into the game environment, ensuring a seamless user experience.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: є процес проєктування користувацьких інтерфейсів (UI) та досвіду взаємодії (UX) у відеоіграх.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: є еволюційні етапи, закономірності розвитку та ключові принципи побудови ігрових інтерфейсів.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: теоретично обґрунтувати та проаналізувати етапи розвитку UI/UX дизайну в іграх, виявити основні тенденції трансформації візуальної мови та розробити практичну концепцію інтерфейсу для ігрового проєкту.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: від зародження перших відеоігор (70-ті роки XX ст.) до актуальних розробок 2024 року, включаючи технології віртуальної реальності. Глобальний ринок відеоігор, з акцентом на ключові світові проєкти, що стали еталонними для розвитку індустрії.

НАУКОВА НОВИЗНА: робота систематизує історичні етапи розвитку ігрових інтерфейсів, виокремлюючи перехід від суто функціональних до емоційно-орієнтованих та дієгетичних систем (інтегрованих у світ гри). Окреслено роль шрифтового та колірного кодування у формуванні UX.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: історико-аналітичний, метод порівняльного аналізу, метод класифікації, візуально-графічне моделювання та системний підхід.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: the process of designing user interfaces (UI) and user experience (UX) in video games.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: evolutionary stages, patterns of development, and key principles of game interface design.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to theoretically substantiate and analyze the stages of UI/UX design development in games, identify the main trends in the transformation of visual language, and develop a practical interface concept for a game project.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the emergence of the first video games (the 1970s) to current developments of 2024, including virtual reality technologies. The global video game market, with an emphasis on key international projects that have become benchmarks for the development of the industry.

SCIENTIFIC NOVELTY the research systematizes the historical stages of game interface development, highlighting the transition from purely functional systems to emotionally oriented and diegetic systems (integrated into the game world). The role of typographic and color coding in shaping UX is defined.

RESEARCH METHODS: historical-analytical method, comparative analysis, classification method, visual and graphic modeling, and a systemic approach.





ЛОНДАРЕНКО ЮЛІЯ

Китайська естетика у дизайні
упаковки косметичних продуктів

Керівник: Ольга Ганоцька,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: китайська естетика, дизайн упаковки, гармонія, символізм, візуальна ідентичність, культурна спадщина, косметичні продукти, графічний дизайн.

Keywords: Chinese aesthetics, packaging design, harmony, symbolism, visual identity, cultural heritage, cosmetic products, graphic design.

:

АНОТАЦІЯ: Магістерська робота присвячена дослідженню та практичному застосуванню принципів китайської естетики у сучасному дизайні упаковки косметичних засобів. Проєкт аналізує трансформацію традиційних художніх елементів (гармонії, природності, символізму) у високотехнологічні дизайнерські рішення, що відповідають вимогам глобального ринку. Дослідження демонструє, як культурні мотиви (дракони, лотоси, гінкго) не лише підвищують естетичну привабливість, а й зміцнюють емоційний зв'язок зі споживачем та впізнаваність бренду.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена стрімким зростанням китайського косметичного ринку та посиленням конкуренції, що вимагає створення автентичного, культурно вкоріненого пакування. Розуміння китайських естетичних концепцій стає критичним для міжнародних брендів, які прагнуть успішно інтегруватися в східний ринковий контекст.

LONDARENKO YULIA

Chinese Aesthetics in the Design of
Cosmetic Packaging

Supervisor: Olha Hanotska, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: This master's thesis is devoted to the study and practical application of the principles of Chinese aesthetics in contemporary cosmetic packaging design. The project analyzes the transformation of traditional artistic elements—such as harmony, naturalness, and symbolism—into high-tech design solutions that meet the requirements of the global market. The research demonstrates how cultural motifs (dragons, lotus flowers, ginkgo) not only enhance aesthetic appeal but also strengthen emotional connection with consumers and reinforce brand recognition.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the rapid growth of the Chinese cosmetics market and increasing competition, which necessitate the creation of authentic, culturally rooted packaging. An understanding of Chinese aesthetic concepts becomes critical for international brands seeking successful integration into the Eastern market context.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: проєктна пропозиція включає розробку серії артпакувань косметичних засобів «Dynasty». Концепція базується на трьох великих епохах: Хань (витонченість, листок гінкго), Тан (розкіш, квітка лотоса) та Мін (елегантність, стилізований бамбук). Упаковки утворюють єдиний цикл, що символізує еволюцію культури через форму літери «D» та використання традиційної кольорової палітри (червоний, золотий, синій), адаптованої до преміум-сегменту.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the project proposal includes the development of a series of art packaging designs for cosmetic products titled «Dynasty.» The concept is based on three major historical periods: the Han Dynasty (refinement, ginkgo leaf), the Tang Dynasty (luxury, lotus flower), and the Ming Dynasty (elegance, stylized bamboo). The packages form a unified visual cycle symbolizing the evolution of culture through the shape of the letter «D» and the use of a traditional color palette (red, gold, blue), adapted to the premium market segment.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн упаковки косметичних продуктів у китайській естетиці, що транслює культурні цінності

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: естетичні та функціональні аспекти китайської культури, що поєднують традиційні мотиви з новітніми технологіями в дизайні пакування.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: аналіз китайської естетики в дизайні косметичного пакування та пошук інноваційних рішень, що відповідають сучасним споживчим запитам.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: від зародження китайської косметичної індустрії до сучасності. Територія Китаю та регіони його культурного впливу.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у комплексному синтезі аналізу традиційних мистецьких елементів з інноваційними стратегіями дизайну, а також у виявленні впливу культурного контексту на конкурентоспроможність брендів.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: контент-аналіз візуальних елементів, етнографічні спостереження за поведінкою споживачів, літературний огляд культурної ідентичності та проєктно-графічне моделювання.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: cosmetic packaging design in Chinese aesthetics that conveys cultural values.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: aesthetic and functional aspects of Chinese culture that combine traditional motifs with advanced technologies in packaging design.

THE AIM OF THE RESEARCH: to analyze Chinese aesthetics in cosmetic packaging design and to identify innovative solutions that meet contemporary consumer demands.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the emergence of the Chinese cosmetics industry to the present. The territory of China and regions influenced by its culture.

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in the comprehensive synthesis of the analysis of traditional artistic elements with innovative design strategies, as well as in identifying the influence of cultural context on brand competitiveness.

RESEARCH METHODS: content analysis of visual elements, ethnographic observation of consumer behavior, literature review on cultural identity, and project-based graphic modeling.



НАНІАШВІЛІ ДАВИД

Засоби зображення психічних
розладів у мультимедійному дизайні

Керівник: Михайло Опалєв,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: візуальна
комунікація, 2D анімація,
психічні розлади, гротескний
стиль, соціофобія, медична
освіта, візуальна метафора.

Keywords: visual communi-
cation, 2D animation, mental
disorders, grotesque style,
social phobia, medical edu-
cation, visual metaphor.

АНОТАЦІЯ: кваліфікаційна робота
присвячена аналізу засобів візуалізації
складних психологічних станів, зокрема
соціофобії та параної, через інструменти
2D-анімації. Дослідження фокусується
на тому, як мультимедійний дизайн може
трансформувати абстрактні внутрішні
переживання у зрозумілі візуальні образи,
що сприяють глибшому розумінню
ментального здоров'я.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена
зростанням поширеності соціальної
ізоляції в сучасному суспільстві та
необхідністю пошуку нових шляхів
комунікації для дестигматизації
психічних розладів. Анімація, завдяки
своїй здатності до символізму, стає
ефективним інструментом в освітніх та
терапевтичних контекстах.

NANIASHVILI DAVYD

Means of Representing Mental
Disorders in Multimedia Design

Supervisor: Mykhailo Opaliev, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: the study is devoted to the
analysis of methods for visualizing complex
psychological states—specifically social
phobia and paranoia—through the tools of
2D animation. The research focuses on how
multimedia design can transform abstract
internal experiences into comprehensible
visual images that contribute to a deeper
understanding of mental health.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the rel-
evance is driven by the increasing preva-
lence of social isolation in contemporary
society and the need to find new commu-
nication approaches for the destigmatiza-
tion of mental disorders. Due to its capac-
ity for symbolism, animation becomes an
effective tool in educational and thera-
peutic contexts.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення 2D-анімаційного ролика «Ліс забутих шляхів». Концепція базується на використанні гротескного стилю та метафоричної трансформації: головний герой через тривалу ізоляцію поступово перетворюється на дерево. Контраст між похмурым внутрішнім світом персонажа та яскравою зовнішньою реальністю підкреслює розрив у сприйнятті, характерний для соціофобії.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the creation of a 2D animated film titled "The Forest of Forgotten Paths." The concept is based on the use of a grotesque style and metaphorical transformation: through prolonged isolation, the main character gradually turns into a tree. The contrast between the character's gloomy inner world and the bright external reality emphasizes the perceptual dissonance characteristic of social phobia.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: анімаційний ролик як засіб передачі психологічних концепцій

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: особливості створення анімаційного ролика на тему соціофобії.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: розробити теоретичну концепцію та створити авторський анімаційний ролик, що репрезентує психологічні аспекти соціофобії через систему візуальних метафор.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють період з 1950 року до сьогодні. Аналіз досвіду фахівців із США, Японії, України та Швеції.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у проведенні першого комплексного аналізу використання анімаційних технік для дослідження соціофобії, а також у виявленні специфічних елементів візуального стилю (гротеску, контрастних палітр), що найефективніше транслюють психологічний стан героя.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: використано методи аналізу та синтезу, історико-порівняльний метод, систематизацію, художньо-композиційний та стилістичний аналізи.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: an animated film as a means of conveying psychological concepts.

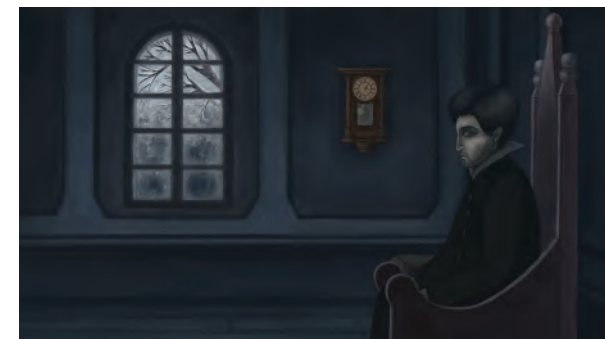
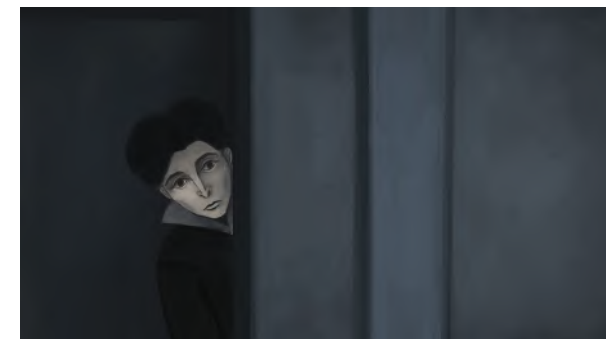
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features of creating an animated film on the topic of social phobia.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to develop a theoretical framework and create an original animated film that represents the psychological aspects of social phobia through a system of visual metaphors.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from 1950 to the present. Analysis of professional experience from the United States, Japan, Ukraine, and Sweden.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in conducting the first comprehensive analysis of the use of animation techniques to explore social phobia, as well as in identifying specific elements of visual style (grotesque imagery, contrasting color palettes) that most effectively convey the character's psychological state.

RESEARCH METHODS: methods of analysis and synthesis, the historical-comparative method, systematization, artistic and compositional analysis, and stylistic analysis.





НЕПША КИРИЛО

Особливості дизайну візуальної
ідентифікації для навчальних закладів

Керівник: Ольга Квітка, кандидат
мистецтвознавства, старший викладач

Ключові слова: візуальна
ідентифікація, візуальні
комунікації, бренд, тренд,
диджиталізація, адаптивність
дизайну, графічна мова,
освітній брендинг.

Keywords: visual identity,
visual communication, brand,
trend, digitalization, design
adaptability, graphic language,
educational branding.

NEPSHA KYRYLO

Features of Visual Identity Design for
Educational Institutions

Supervisor: Olha Kvitka,
Phd in ArtStudies (Design), Senior Lecturer

АНОТАЦІЯ: магістерська робота присвячена вивченню принципів, практик та сучасних трендів розробки візуальної айдентики для освітніх установ. Дослідження фокусується на створенні цілісної графічної мови, що дозволяє закладам ефективно репрезентувати свої цінності, формувати впізнаваний імідж та забезпечувати якісну комунікацію у цифровому середовищі. Практична частина реалізована на прикладі розробки візуальної мови для Харківського національного університету мистецтв імені І. П. Котляревського.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: обумовлена стрімкою диджиталізацією та зростанням конкуренції на ринку освітніх послуг. Навчальні заклади потребують гнучких та адаптивних систем ідентифікації, які здатні інтегруватися у вебпростір, підвищувати рівень довіри аудиторії та покращувати користувацький досвід студентів і персоналу.

ABSTRACT: the study is devoted to examining the principles, practices, and contemporary trends in the development of visual identity for educational institutions. The research focuses on creating a coherent graphic language that enables institutions to effectively represent their values, build a recognizable image, and ensure high-quality communication in the digital environment. The practical component is implemented through the development of a visual language for the Kharkiv National University of Arts named after I. P. Kotlyarevsky.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance of the study is driven by rapid digitalization and increasing competition in the educational services market. Educational institutions require flexible and adaptive identification systems capable of integrating into the web environment, increasing audience trust, and improving the user experience of students and staff.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення комплексної системи візуальної айдентики для ХНУМ імені І. П. Котляревського, яка включає логотип, шрифтові рішення та допоміжні графічні елементи. Концепція базується на принципах мінімалізму та інтуїтивно зрозумілої невербальної комунікації, що відображає унікальний характер мистецького закладу.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: The creation of a comprehensive visual identity system for the Kharkiv National University of Arts named after I. P. Kotlyarevsky, including a logo, typographic solutions, and supporting graphic elements. The concept is based on the principles of minimalism and intuitive non-verbal communication, reflecting the unique character of the artistic institution.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: графічний дизайн та візуальна ідентифікація як інструменти комунікації.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: специфічні особливості та закономірності розробки візуальної ідентифікації у структурі графічної мови закладів вищої освіти.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: теоретичне обґрунтування та практичне виявлення особливостей візуальної ідентифікації для формування ефективної графічної мови університетів.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють період від кінця XIX до початку XXI століття з акцентом на сучасні проєктні рішення. Досвід та розробки країн Центральної Європи, Північної Америки та Азії.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у розробці системного підходу до формування графічної мови ВНЗ, що базується на комбінації історичного та сучасного підходів, а також на принципах візуального спрощення та когнітивного впливу на споживача.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: системний підхід, методи синтезу, узагальнення, класифікаційний, стилістичний та композиційний аналізи, а також проєктно-графічне моделювання в Adobe Creative Cloud та Figma.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: graphic design and visual identity as communication tools.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features and patterns of visual identity development within the structure of the graphic language of higher education institutions.

THE AIM OF THE RESEARCH: to provide a theoretical foundation and practical identification of the features of visual identity for the formation of an effective graphic language for universities.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the late 19th century to the early 21st century, with an emphasis on contemporary design solutions. The experience and developments of countries in Central Europe, North America, and Asia.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in the development of a systemic approach to shaping the graphic language of higher education institutions, based on a combination of historical and contemporary approaches, as well as on the principles of visual simplification and cognitive influence on the audience.



ОЛІЙНИК ТЕТЯНА

Особливості використання сучасних технологій в дизайні плакату

Керівник: Володимир Лесняк, професор

Ключові слова: графічний дизайн, візуальна комунікація, дизайн плакату, цифрові інструменти, сучасні технології, культурна спадщина, типографіка, колаж.

Keywords: graphic design, visual communication, poster design, digital tools, contemporary technologies, cultural heritage, typography, collage.

OLIINYK TETIANA

Features of Using Modern Technologies in Poster Design

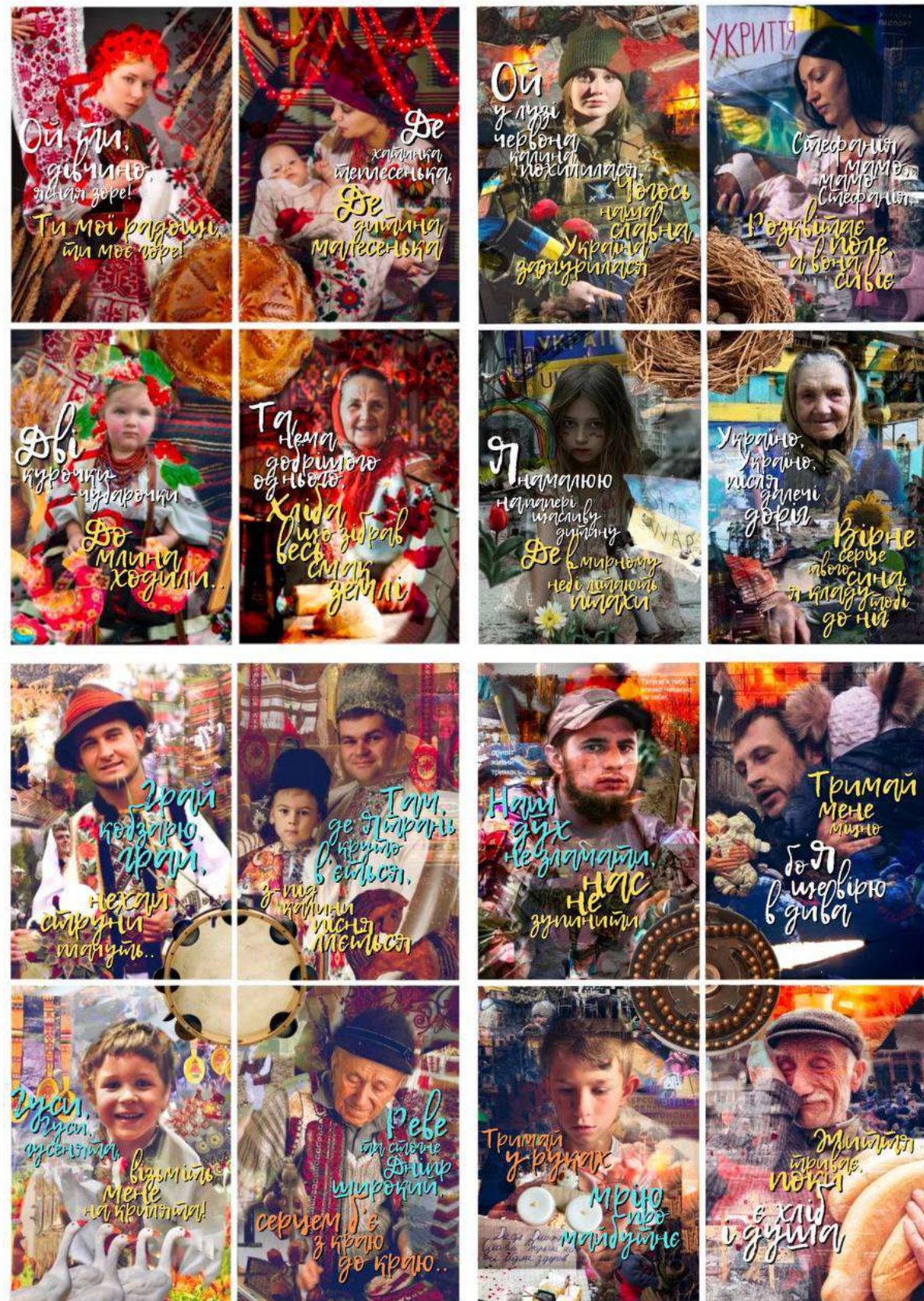
Supervisor: Volodymyr Lesniak, Professor

АНОТАЦІЯ: кваліфікаційна робота досліджує трансформацію плакатного мистецтва під впливом цифрових інструментів та платформ. Досліджено, як програмне забезпечення та мобільні застосунки розширюють творчі можливості дизайнерів, змінюючи естетичні підходи та функціональне призначення плаката у візуальній комунікації.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена стрімким розвитком інформаційних технологій та необхідністю створення змістовних і функціональних плакатів, здатних виділятися в перенасиченому інформаційному просторі. Важливим аспектом є інтеграція мультимедійних елементів (QR-коди, анімація) та дотримання принципів екологічного дизайну.

ABSTRACT: the study examines the transformation of poster art under the influence of digital tools and platforms. It explores how software and mobile applications expand designers' creative possibilities, reshaping aesthetic approaches and the functional role of the poster in visual communication.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance is driven by the rapid development of information technologies and the need to create meaningful and functional posters capable of standing out in an oversaturated information space. An important aspect is the integration of multimedia elements (QR codes, animation) and adherence to the principles of sustainable (eco-friendly) design.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка серії плакатів «Коріння нації», що поєднує традиційні візуальні мотиви (орнаменти, символи) із сучасною естетикою колажу. Проєкт демонструє цикл життя людини через образи дитинства, юності, зрілості та старості, вплітаючи в них реалії сучасної війни в Україні. Особливістю є використання мобільних застосунків Procreate та PicsArt, що забезпечило автономність роботи в умовах воєнного стану.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of the poster series "Roots of the Nation," which combines traditional visual motifs (ornaments, symbols) with the contemporary aesthetics of collage. The project presents the human life cycle through the imagery of childhood, youth, maturity, and old age, interweaving these stages with the realities of the ongoing war in Ukraine. A distinctive feature is the use of mobile applications Procreate and PicsArt, which enabled autonomous work under martial law conditions.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: сучасні технології в графічному дизайні.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: особливості впливу сучасних технологій на процес створення плакатів.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: проаналізувати специфіку використання новітніх технологій у плакатному дизайні та розробити авторську серію плакатів «Коріння нації».

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: основна увага приділена періоду з початку XXI століття до сьогодення, з екскурсом у XX століття для глибини аналізу. Досвід країн Європи, Північної Америки та Азії як центрів інновацій у дизайні.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у комплексному аналізі інноваційних технологій (3D-моделювання, штучний інтелект) та порівняльній характеристиці традиційних і цифрових методів створення плакатів.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: порівняльний аналіз, описовий метод, систематизація даних, художньо-композиційний аналіз та метод проєктно-графічного моделювання.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: contemporary technologies in graphic design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features of the influence of modern technologies on the poster design process.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to analyze the specifics of using cutting-edge technologies in poster design and to develop an original poster series titled "Roots of the Nation."

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the primary focus is on the period from the early 21st century to the present, with references to the 20th century to provide analytical depth. The experience of European, North American, and Asian countries as centers of design innovation.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in a comprehensive analysis of innovative technologies (3D modeling, artificial intelligence) and a comparative characterization of traditional and digital methods of poster creation.

RESEARCH METHODS: comparative analysis, descriptive method, data systematization, artistic and compositional analysis, and project-based graphic modeling.





ПЕТРОВА НАТАЛІЯ

Засоби емоційного впливу в графічному
дизайні (на прикладі плакату)

Керівник: Володимир Лесняк, професор

Ключові слова: графічний
дизайн, візуальна комунікація,
інтерактивний плакат,
емоційна маніпуляція,
нарративні елементи, психіка
плакату, анімація, емпатія.

Keywords: graphic design, visual
communication, interactive
poster, emotional manipulation,
narrative elements, poster psy-
chology, animation, empathy.

PETROVA NATALIIA

Means of Emotional Impact in Graphic
Design (Based on Poster Design)

Supervisor: Volodymyr Lesniak, Professor

АНОТАЦІЯ: робота присвячена аналізу емоційного потенціалу складників плакату та вивченню інструментів емоційної комунікації в сучасному дизайні. Дослідження фокусується на тому, як композиційні, шрифтові, колірні та графічні елементи формують емоційний тон повідомлення та маніпулюють увагою глядача. У практичній частині розроблено серію анімованих плакатів, що втілюють виявлені методики.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: обумовлена перенасиченням медіапростору та пришвидшенням темпу споживання візуальної інформації. У світі, де 60% населення має доступ до інтернету, навичка керувати емоціями та задавати емоційний ритм стає критично важливою для того, щоб виділитися повідомлення серед мільйонів інших. Дослідження маніпуляції через емпатію та емоційність є затребуваним у сферах маркетингу, пропаганди та психології.

ABSTRACT: the study is devoted to analyzing the emotional potential of poster components and examining tools of emotional communication in contemporary design. The research focuses on how compositional, typographic, color, and graphic elements shape the emotional tone of a message and manipulate the viewer's attention. In the practical part, a series of animated posters embodying the identified methods is developed.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance is driven by the oversaturation of the media space and the accelerating pace of visual information consumption. In a world where 60% of the population has access to the internet, the ability to manage emotions and set an emotional rhythm becomes critically important in order to make a message stand out among millions of others. The study of manipulation through empathy and emotionality is in demand in the fields of marketing, propaganda, and psychology.





КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення серії анімованих плакатів на основі розробленої методики рівнів сприйняття інформації. Концепція базується на синтезі графічних елементів для встановлення точок уваги та створення певного психологічного враження у глядача, враховуючи культурні та регіональні особливості цільової аудиторії.



CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the creation of a series of animated posters based on the developed methodology of information perception levels. The concept is grounded in the synthesis of graphic elements to establish focal points and create a specific psychological impression on the viewer, taking into account the cultural and regional characteristics of the target audience.

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн плакату.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: засоби графічного та мультимедійного дизайну, що впливають на ступені емоційності, на прикладі плакату.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявлення та систематизація засобів графічного дизайну, що впливають на емоційне сприйняття, та розробка методики їх практичного використання.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють останнє століття (XX–XXI ст.), коли зародилася проблематика емоційно-інформаційної маніпуляції. Приклади та література, що стосуються України, Європи та США.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у пропонуванні комплексної систематизації засобів емоційного впливу в плакаті та створенні авторської методики використання емоційності в графічному дизайні.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: синтез та узагальнення (аналіз літератури), історико-порівняльний, системний та класифікаційний методи. Для практичної частини — художньо-композиційний метод та проектно-графічне моделювання в Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: poster design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: graphic and multimedia design tools that influence levels of emotional impact, using the poster as an example.

THE AIM OF THE RESEARCH: to identify and systematize graphic design tools that affect emotional perception and to develop a methodology for their practical application.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: covers the last century (20th–21st centuries), when the issue of emotional-informational manipulation emerged. Examples and literature related to Ukraine, Europe, and the United States.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in proposing a comprehensive systematization of emotional influence tools in poster design and in creating an original methodology for using emotionality in graphic design.

RESEARCH METHODS: synthesis and generalization (literature analysis), historical-comparative, systemic, and classification methods. For the practical part: artistic and compositional methods and project-based graphic modeling in Adobe Illustrator, Photoshop, and After Effects.

відскануйте для переходу на веб-сторінку проекту





ПУСТОВІТ ПОЛІНА

Змішані техніки анімації
в мультимедійному дизайні

Керівник: Михайло Опалєв,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: мультимедійний
дизайн, гібридна анімація,
змішані техніки, інтеграція
2D/3D, анімаційне виробництво,
візуальний сторітелінг,
анімація гуашшю

Keywords: graphic design,
visual communication, poster
design, digital tools, contem-
porary technologies, cultural
heritage, typography, collage.

АНОТАЦІЯ: робота присвячена дослідженню виникнення, розвитку та креативного потенціалу гібридної анімації (mixed-media), яка поєднує різні методи, переважно 2D та 3D. Проект аналізує технічні та художні переваги змішування форм анімації для створення унікальних візуальних світів та розширення меж жанру.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена високою конкуренцією в медійному середовищі, де візуально привабливий та інноваційний контент є критичним для комерційного успіху. Гібридна анімація виступає універсальним інструментом для гнучкої передачі складних наративів та емоцій, дозволяючи аніматорам експериментувати з нетрадиційними матеріалами.

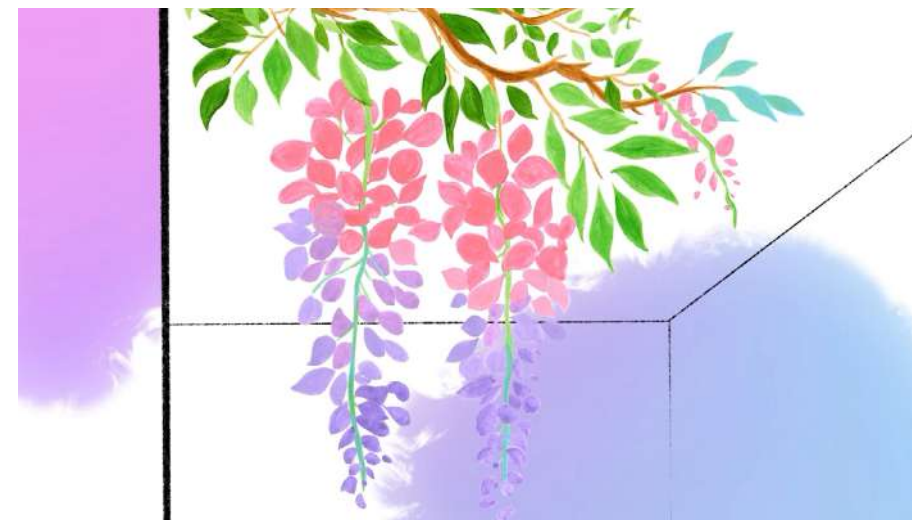
PUSTOVIT POLINA

Mixed Animation Techniques
in Multimedia Design

Supervisor: Mykhailo Opaliev, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: the study is devoted to exploring the emergence, development, and creative potential of hybrid (mixed-media) animation, which combines various methods, primarily 2D and 3D. The project analyzes the technical and artistic advantages of blending animation forms to create unique visual worlds and to expand the boundaries of the genre.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance is high competition in the media environment, where visually engaging and innovative content is critical for commercial success. Hybrid animation serves as a versatile tool for flexibly conveying complex narratives and emotions, allowing animators to experiment with non-traditional materials.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка анімаційного фільму «Beyond the Blue». Концепція базується на поєднанні покадрової комп'ютерної анімації та традиційної анімації гуашшю на папері. Візуальний стиль використовує контраст між чорно-білою героїнею та кольоровим оточенням, натхненним техніками китайського та японського живопису. Це дозволяє передати складний емоційний стан (апатію, загадковість) через специфічну пластику та мазки.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of the animated film "Beyond the Blue." The concept is based on the combination of frame-by-frame computer animation and traditional gouache-on-paper animation. The visual style employs a contrast between a black-and-white protagonist and a colorful environment inspired by techniques of Chinese and Japanese painting. This approach allows the conveyance of complex emotional states (apathy, mystery) through distinctive movement and brushwork.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: сучасні анімаційні фільми як самостійні твори та як складові частини об'єктів мультимедійного дизайну.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: змішані техніки анімації в мультимедійному представленні інформації.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявити особливості поєднання нових технік, прийомів, матеріалів та технологій різних видів візуального мистецтва з анімацією.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють анімаційні роботи кінця XX та початку XXI століття. Дослідження базується на досвіді митців із Північної Америки, Японії та Європи.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у визначенні місця гібридної анімації в сучасній індустрії, аналізі її впливу на робочий процес, виявленні переваг над іншими видами анімації та окресленні її можливостей і меж.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: використано методи синтезу та узагальнення інформації, історичний метод для дослідження розвитку предмета, а також стилістичний та художньо-композиційний аналізи анімаційних творів.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: contemporary animated films as independent works and as components of multimedia design objects.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: mixed animation techniques in the multimedia presentation of information.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to identify the features of combining new techniques, methods, materials, and technologies from various types of visual art with animation.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: Covers animated works from the late 20th and early 21st centuries. The research is based on the experience of artists from North America, Japan, and Europe.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in defining the place of hybrid animation within the contemporary industry, analyzing its impact on the production workflow, identifying its advantages over other types of animation, and outlining its possibilities and limitations.

RESEARCH METHODS: methods of synthesis and generalization of information, the historical method for studying the development of the subject, as well as stylistic and artistic-compositional analyses of animated works.



A

Skrynia Regular

Skrynia Medium

Skrynia Semi Bold

Skrynia Bold

Skrynia Regular 45 pt, ss01

Skrynia Medium 45 pt, ss01

Skrynia Semi Bold 45 pt, ss01

Skrynia Bold 45 pt, ss01

Дерев'яна розмальована та окута залізом скриня – неодмінний атрибут української хати. Тут зберігалося святкове вбрання, повсякденний одяг, рушники, гроші, прикраси та інші цінні предмети. У XVII – XVIII століттях скриню використовували як стіл і навіть як ліжко. Заглядати в чужу скриню вважалося неетичним. Рундук – великий ящик з кришкою для зберігання чого-небудь, довгастий ящик для сидіння або лежання. Різноманітні ящики на морських і річкових судах теж називаються рундуками та призначаються для зберігання прапорів, лотів, лагів, особистих речей тощо. Переносна матроська скринька для особистих речей називається також має назву рундучок.

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: проєктна пропозиція представлена шрифтом Skrynia. Концепція базується на використанні унікальних декоративних елементів (трапецієподібних насічок, асиметричних серифів), що не є частиною основної графеми, але створюють впізнаваний національний колорит. Шрифт містить 410 гліфів, включаючи специфічні форми літер («к», «ж», «ц», «з») та окремий стилістичний сет для української мови. Результатом роботи є розробка авторського акцидентного шрифту Skrynia, який поєднує в собі декоративність та функціональність. Проєкт демонструє можливість створення повноцінної шрифтової гарнітури з чотирма накресленнями (Regular, Medium, Semibold, Bold), що значно розширює сферу її застосування – від заголовків у медіа до складних корпоративних стилів.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the project proposal is presented through the typeface Skrynia. The concept is based on the use of unique decorative elements (trapezoidal terminals, asymmetric serifs) that are not part of the core graphemes but create a recognizable national character. The typeface includes 410 glyphs, featuring specific letterforms (such as k, zh, ts, z) and a separate stylistic set for the Ukrainian language. The outcome of the project is the development of the original display typeface Skrynia, which combines decorative expressiveness with functional performance. The project demonstrates the possibility of creating a full-fledged font family with four weights (Regular, Medium, Semibold, Bold), significantly expanding its range of application—from media headlines to complex corporate identities.

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн акцидентного шрифту.
ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: характерні ознаки української ідентичності в дизайні акцидентного шрифту.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявити характерні ознаки української ідентичності в дизайні акцидентного шрифту та реалізувати їх у практичному проєкті.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: початок ХХІ ст., з урахуванням історичного досвіду розвитку української кирилиці. Україна та країни Центральної Європи, Балтики і Туреччини (у контексті лінгвістичної підтримки шрифту).

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у комплексному розгляді ознак української ідентичності в акцидентному шрифті та дослідженні принципів побудови його проміжних накреслень.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: історико-порівняльний, художньо-композиційний, метод систематизації візуального матеріалу та опитування.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: display typeface design.
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: characteristic features of Ukrainian identity in display typeface design.

THE AIM OF THE RESEARCH: to identify the characteristic features of Ukrainian identity in display typeface design and to implement them in a practical project.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the beginning of the twenty-first century, with consideration of the historical experience of the development of Ukrainian Cyrillic. Ukraine and the countries of Central Europe, the Baltic States, and Turkey (in the context of linguistic support of the typeface).

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in a comprehensive examination of the features of Ukrainian identity in a display typeface and in the study of the principles for constructing its intermediate weights.

RESEARCH METHODS: historical-comparative method, artistic and compositional method, systematization of visual material, and surveys.

цитринка
Чудернацький
ПРЕМІТА
БДкЕдNтPнTцПюЦжЦІm



САЛДАН КАТЕРИНА

Застосування архетипів у дизайні персонажів відеоігор

Керівник: Анна Макарова, кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Ключові слова: візуальна репрезентація, дизайн персонажа, архетип, відеогра, естетика гри, персонаж, символічна уява, концепт, сторітелінг.

Keywords: visual representation, character design, archetype, video game, game aesthetics, character, symbolic imagination, concept, storytelling.

АНОТАЦІЯ: робота присвячена аналізу архетипів з культурологічної, психологічної та соціологічної точок зору, а також вивченню їхнього впливу на структуру сюжету та дизайн персонажів у комп'ютерних іграх. Досліджено еволюцію юнгіанської теорії архетипів та її адаптацію до потреб сучасної гейм-індустрії для створення впізнаваних і комерційно успішних образів.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена необхідністю переосмислення закоренілих уявлень та відображення нагальних соціальних питань, таких як зміна ролі жінки в соціальній ієрархії, через мультимедійні продукти. Свідомий підхід до використання архетипів дозволяє розробникам будувати глибокі історії, що резонують із потребами глобальної аудиторії в епоху мультикультурності.

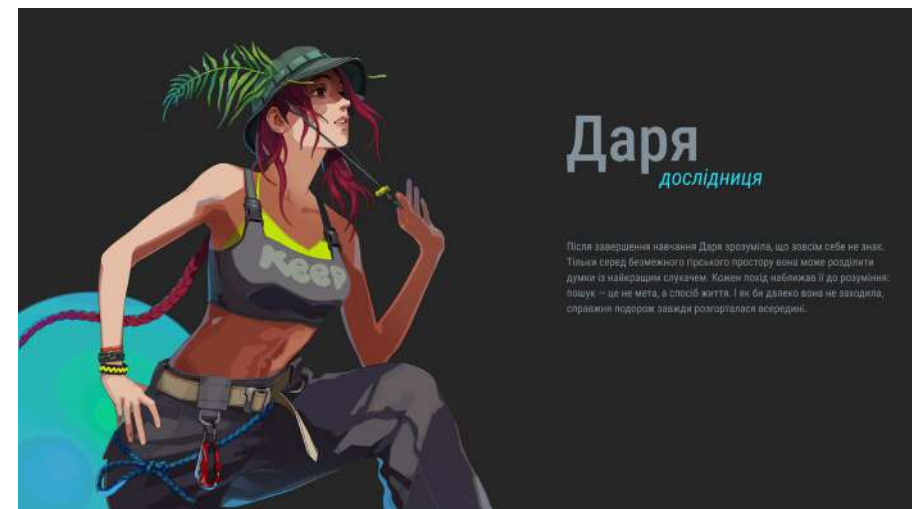
SALDAN KATERYNA

Application of Archetypes in Video Game Character Design

Supervisor: Anna Makarova, Phd in ArtStudies (Design), Senior Lecturer

ABSTRACT: the study is devoted to the analysis of archetypes from cultural, psychological, and sociological perspectives, as well as to examining their influence on narrative structure and character design in video games. The evolution of Jungian archetype theory and its adaptation to the needs of the contemporary game industry for creating recognizable and commercially successful characters is explored.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance is driven by the need to rethink entrenched perceptions and to reflect pressing social issues—such as changes in the role of women within social hierarchies—through multimedia products. A conscious approach to the use of archetypes enables developers to construct deep narratives that resonate with the needs of a global audience in an era of multiculturalism.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка серії з дванадцяти персонажів, заснованих на класичних та модифікованих архетипах (наприклад, Героїня, Коханка, Тінь). Концепція базується на візуалізації внутрішніх якостей через позу, костюм та символіку (наприклад, маски в стилі Hotline Miami або атрибути фентезійних класів), що забезпечує емоційний зв'язок з гравцем та підкреслює психологічну глибину героїв.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of a series of twelve characters based on classical and modified archetypes (e.g., the Heroine, the Lover, the Shadow). The concept is grounded in visualizing inner qualities through pose, costume, and symbolism (such as masks in the style of Hotline Miami or attributes of fantasy classes), ensuring an emotional connection with the player and emphasizing the characters' psychological depth.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн персонажів відеоігор.
ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: особливості застосування архетипів у дизайні персонажів відеоігор.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявлення архетипних образів у просторі відеоігор та дослідження проєктних засобів, що використовуються для створення впізнаваних героїв та героїнь.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: від зародження теорії К. Г. Юнга до сучасних ігрових проєктів 2024 року. Глобальний ринок відеоігор, з акцентом на досвід розробників із Північної Америки, Європи та Азії.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у визначенні специфічних рис ігрових архетипів на відміну від міфологічних прототипів, а також у пропонуванні рекомендацій для дизайнерів щодо адаптації архетипових образів до сучасних цінностей та соціальних контекстів.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: порівняння (для оцінки джерел), аналіз та синтез (для виокремлення ідей), абстрагування (для фокусу на рисах предмета), ідеалізація (для пошуку універсальних рішень) та проєктно-графічне моделювання.



THE OBJECT OF THE RESEARCH: video game character design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features of applying archetypes in video game character design.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to identify archetypal images within the space of video games and to examine design tools used to create recognizable male and female characters.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: From the emergence of C. G. Jung's theory to contemporary game projects of 2024. The global video game market, with an emphasis on the experience of developers from North America, Europe, and Asia.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in identifying the specific features of game archetypes as distinct from mythological prototypes, as well as in proposing recommendations for designers on adapting archetypal images to contemporary values and social contexts.

RESEARCH METHODS: comparison (for evaluating sources), analysis and synthesis (for identifying ideas), abstraction (to focus on object characteristics), idealization (to search for universal solutions), and project-based graphic modeling.





СОБОЛЕВА ОЛЬГА

Використання штучного інтелекту
як інструменту в графічному дизайні
(на прикладі каталогу «The 4thBlock»)

Керівник: Олег Векленко, професор

Ключові слова: штучний інтелект, графічний дизайн, автоматизація, креативність, етичні виклики, візуальні інновації, професійний розвиток.

Keywords: artificial intelligence, graphic design, automation, creativity, ethical challenges, visual innovation, professional development.

АНОТАЦІЯ: кваліфікаційна робота присвячена дослідженню інтеграції штучного інтелекту (ШІ) у сферу графічного дизайну, що є одним із найбільш динамічних напрямів розвитку сучасних креативних індустрій. У роботі висвітлено вплив ШІ на трансформацію творчих процесів, зокрема автоматизацію рутинних завдань, генерацію візуального контенту та адаптацію дизайну до актуальних потреб ринку. Досліджено перспективи взаємодії ШІ з професією дизайнера, проаналізовано технічні, креативні та етичні аспекти впровадження цих технологій. Практична частина реалізована через розробку каталогу 12-го міжнародного триєнале еко-плакату «The 4th Block» із застосуванням інструментів ШІ.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена стрімким розвитком технологій, які відкривають нові можливості для полегшення творчого процесу, оптимізації ресурсів та підвищення якості фінального продукту. Використання ШІ дозволяє дизайнерам зосередитися на стратегічних аспектах творчості, делегуючи алгоритмам створення шаблонів та вибір кольорів. Крім того, гостро постає питання майбутнього співіснування людини та технологій у професійному середовищі.

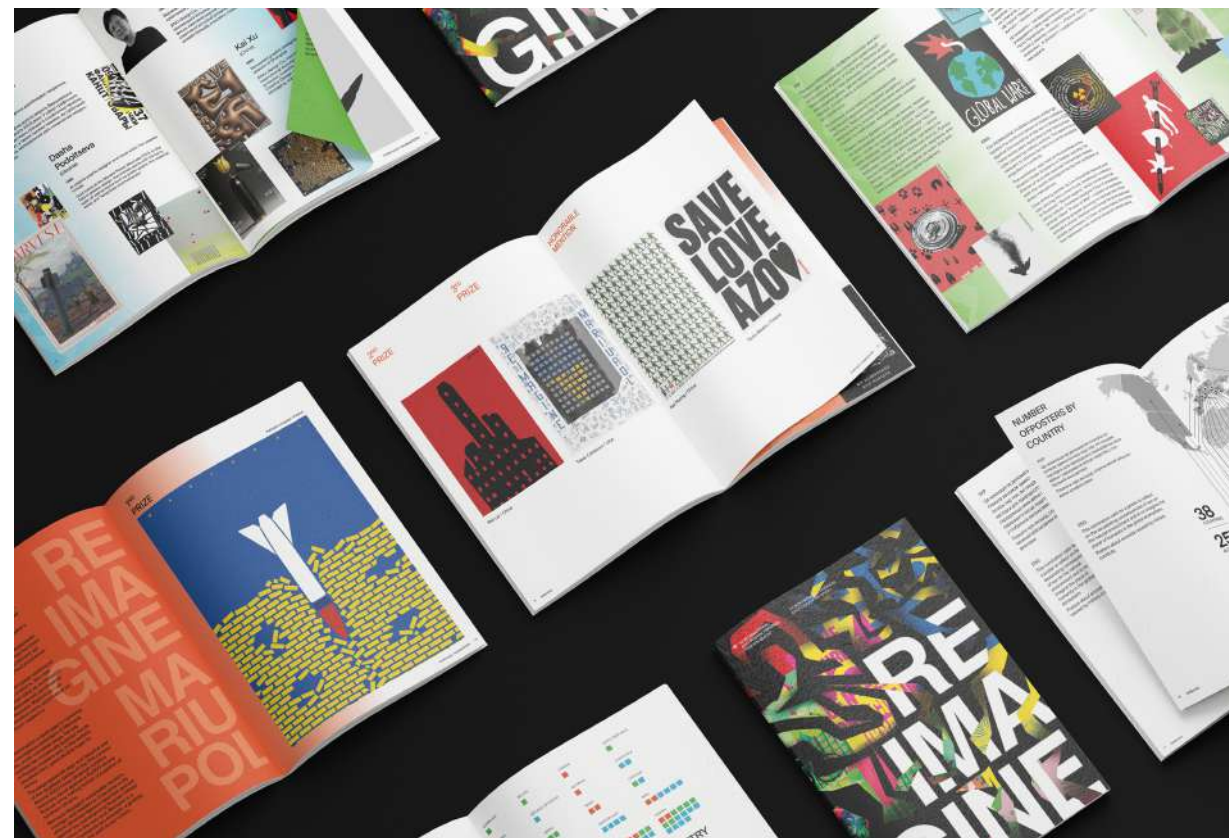
SOBOLIEVA OLHA

The Use of Artificial Intelligence
as a Tool in Graphic Design (Based
on the Catalogue "The 4th Block")

Supervisor: Oleh Veklenko, Professor

ABSTRACT: this qualification thesis is devoted to the study of the integration of artificial intelligence (AI) into the field of graphic design, which is one of the most dynamically developing areas of contemporary creative industries. The paper highlights the impact of AI on the transformation of creative processes, including the automation of routine tasks, the generation of visual content, and the adaptation of design to current market needs. The prospects of interaction between AI and the design profession are explored, and the technical, creative, and ethical aspects of implementing these technologies are analyzed. The practical part is realized through the development of the catalogue of the 12th International Eco-Poster Triennial "The 4th Block" using AI-based tools.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the rapid development of technologies that open new opportunities for facilitating the creative process, optimizing resources, and improving the quality of the final product. The use of AI allows designers to focus on the strategic aspects of creativity by delegating tasks such as template creation and color selection to algorithms. In addition, the issue of the future coexistence of humans and technology in the professional environment becomes particularly acute.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка візуального рішення каталогу «The 4th Block» на засадах мінімалізму та концептуальної колористики (блакитний — майбутнє, зелений — екологія, червоний — стійкість Маріуполя). ШІ інтегровано в процес як інструмент для перекладу текстів, масштабування зображень та генерації альтернативних композиційних розворотів.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of a visual solution for the “The 4th Block” catalogue based on the principles of minimalism and conceptual color symbolism (blue — the future, green — ecology, red — the resilience of Mariupol). AI is integrated into the process as a tool for text translation, image upscaling, and the generation of alternative compositional spreads.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: друкований каталог.
ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: особливості використання штучного інтелекту у графічному дизайні.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявити ключові особливості та закономірності застосування технологій ШІ у професійній діяльності графічного дизайнера.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: робота охоплює період від зародження нейронних мереж у 1990-х роках до сучасних проривних технологій (GAN, дифузійні моделі) 2010–2024 років. Територіально дослідження базується на глобальному досвіді з практичною реалізацією в Україні (м. Харків).

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає в ідентифікації нових аспектів взаємодії між людиною та ШІ, виявленні можливостей для оптимізації творчого циклу та підвищення конкурентоспроможності дизайнерського продукту через впровадження автоматизованих інструментів.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: поєднання теоретичних (аналіз літератури, узагальнення, прогнозування) та емпіричних підходів (експеримент, спостереження, візуальний аналіз реальних проєктів).

THE OBJECT OF THE RESEARCH: printed catalogue.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features of the use of artificial intelligence in graphic design.

THE AIM OF THE RESEARCH: to identify the key features and patterns of the application of AI technologies in the professional activity of a graphic designer.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the research covers the period from the emergence of neural networks in the 1990s to contemporary breakthrough technologies (GANs, diffusion models) of 2010–2024. Geographically, the study is based on global experience with practical implementation in Ukraine (Kharkiv).

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in the identification of new aspects of interaction between humans and AI, revealing opportunities to optimize the creative cycle and enhance the competitiveness of design products through the implementation of automated tools.

RESEARCH METHODS: include a combination of theoretical approaches (literature analysis, generalization, forecasting) and empirical methods (experiment, observation, visual analysis of real projects).





ТИМОШЕНКО АЛІНА

Принципи та засоби інтерактивності
у дизайні пакування

Керівник: Людмила Литвинюк,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: дизайн
візуальних комунікацій, дизайн
пакування, інтерактивні
технології, інновації, smart-
пакування, споживчий досвід,
інклюзивний дизайн.

Keywords: visual communication
design, packaging design, inter-
active technologies, innovation,
smart packaging, consumer
experience, inclusive design.

АНОТАЦІЯ: дана кваліфікаційна робота присвячена дослідженню принципів та засобів інтерактивності в дизайні пакування. У роботі проаналізовано сучасний стан галузі, виявлено ключові тенденції (екологічність, «розумне» пакування) та розроблено практичне рішення для інклюзивного сегменту.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена необхідністю створення дизайну, здатного утримувати увагу споживача в умовах надмірного інформаційного шуму. Інтерактивні технології дозволяють адаптувати досвід під індивідуальні потреби, надаючи користувачеві контроль над взаємодією з продуктом та створюючи емоційний зв'язок із брендом.

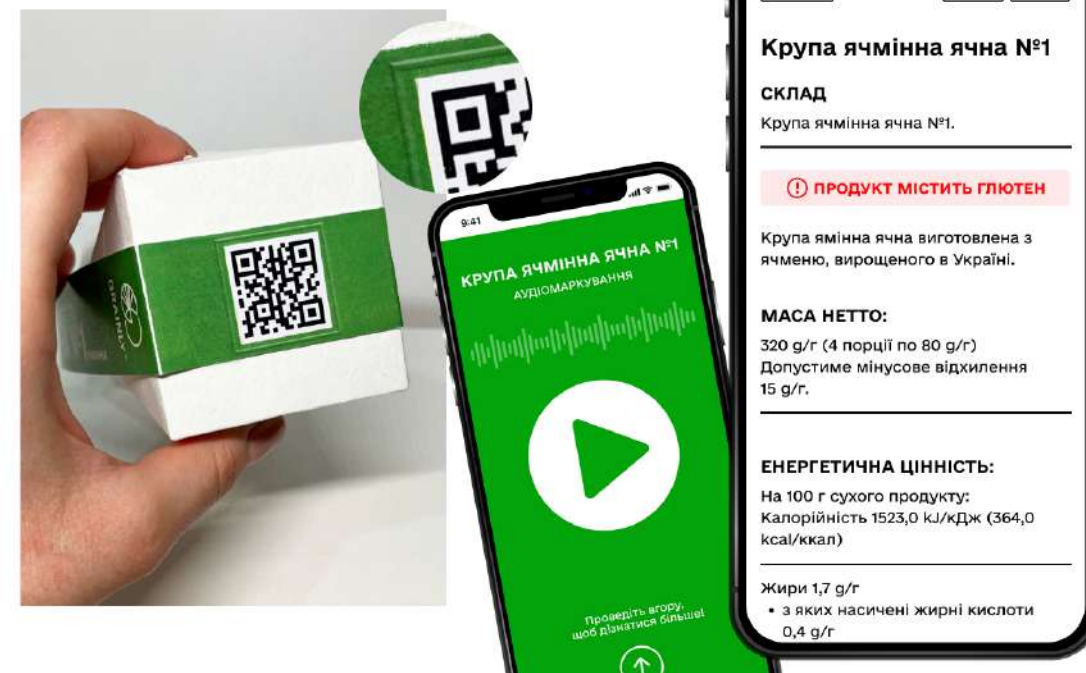
TYMOSHENKO ALINA

Principles and Tools of Interactivity
in Packaging Design

Supervisor: Liudmyla Lytvyniuk, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: This qualification thesis is devoted to the study of the principles and tools of interactivity in packaging design. The paper analyzes the current state of the field, identifies key trends (sustainability, smart packaging), and develops a practical solution for the inclusive segment.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: is determined by the need to create design solutions capable of maintaining consumer attention in conditions of excessive information noise. Interactive technologies make it possible to adapt the experience to individual needs, giving users control over their interaction with the product and creating an emotional connection with the brand.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: полягає у розробці інклюзивного пакування для круп, що поєднує ергономіку та цифрові інновації. Проектне рішення представлено картонною коробкою з порційним механізмом (внутрішні перетинки на 4 порції) та інтерактивними елементами: QR-кодом із аудіомаркуванням для людей із вадами зору, тактильною рамкою (конгрев) та інклюзивним шрифтом e-Ukraine. Форма коробки з напівкруглими елементами адаптована для зручного використання однією рукою. Це забезпечує автономність та комфорт у побуті для людей з різними фізичними та сенсорними обмеженнями.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: part consists in the development of inclusive packaging for cereals that combines ergonomics and digital innovations. The design solution is presented as a cardboard box with a portioning mechanism (internal partitions for four portions) and interactive elements: a QR code with audio labeling for people with visual impairments, a tactile frame (embossing), and the inclusive e-Ukraine typeface. The box shape with semi-circular elements is adapted for convenient one-handed use. This ensures autonomy and everyday comfort for people with various physical and sensory limitations.



ЛОГОТИП



ШРИФТИ



КОЛЬОРИ



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн пакування.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: принципи та засоби інтерактивності у дизайні пакування.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявлення та систематизація інструментів інтерактивних технологій та їхнього впливу на візуальне рішення продукту.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють період від початку XXI століття (поява терміну «інтерактивне пакування») до сьогодення.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у комплексній систематизації засобів інтерактивності (QR-коди, RFID-мітки, AR, NFC, функція «open & play», активні матеріали) та обґрунтуванні їхнього впливу на зовнішній вигляд і функціональність товарів.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: порівняння, систематизація, системний підхід, схематизація, класифікаційний аналіз, синтез та художньо-композиційний метод.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: packaging design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: is the principles and tools of interactivity in packaging design.

THE AIM OF THE RESEARCH: is to identify and systematize interactive technology tools and their impact on the visual solution of a product.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: covers the period from the beginning of the 21st century (the emergence of the term "interactive packaging") to the present.

SCIENTIFIC NOVELTY: lies in the comprehensive systematization of interactive tools (QR codes, RFID tags, AR, NFC, "open & play" function, active materials) and in substantiating their influence on the appearance and functionality of products.

RESEARCH METHODS: include comparison, systematization, systems approach, schematization, classification analysis, synthesis, and the artistic-compositional method.



УЛЯШОВ ВЛАДИСЛАВ

Дизайн оформлення музичних
альбомів: синергія візуального
та аудіо мистецтв

Керівник: Володимир Лесняк, професор

Ключові слова: дизайн
візуальних комунікацій,
музичне мистецтво,
обкладинка альбому,
вініловий бокс

Keywords: visual commu-
nication design, musical
art, album cover, vinyl box
set, Ukrainian musical art.

АНОТАЦІЯ: робота присвячена комплексному аналізу культури оформлення музичних альбомів, зокрема вінілових бокс-сетів. Дослідження фокусується на тому, як візуальний дизайн (обкладинки, пакування, супутні матеріали) взаємодіє з музичним наповненням, створюючи цілісний художній образ. У практичній частині розроблено авторську дизайн-пропозицію вінілового бокс-сету для українського метал-гурту «Motanka».

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена відродженням популярності вінілових носіїв, особливо серед молодшої аудиторії, та трансформацією музичного пакування у самостійний об'єкт колекціонування та мистецтва в цифрову епоху. Важливим аспектом є слабка заповненість ніші якісного візуального оформлення вінілу на сучасному українському ринку, що створює простір для комерційного та творчого самовираження.

ULIASHOV VLADYSLAV

Music Album Design: The Synergy
of Visual and Audio Arts

Supervisor: Volodymyr Lesniak, Professor

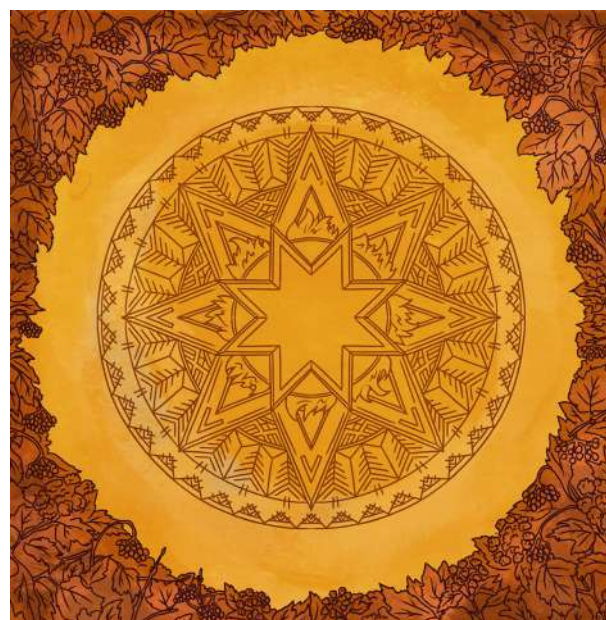
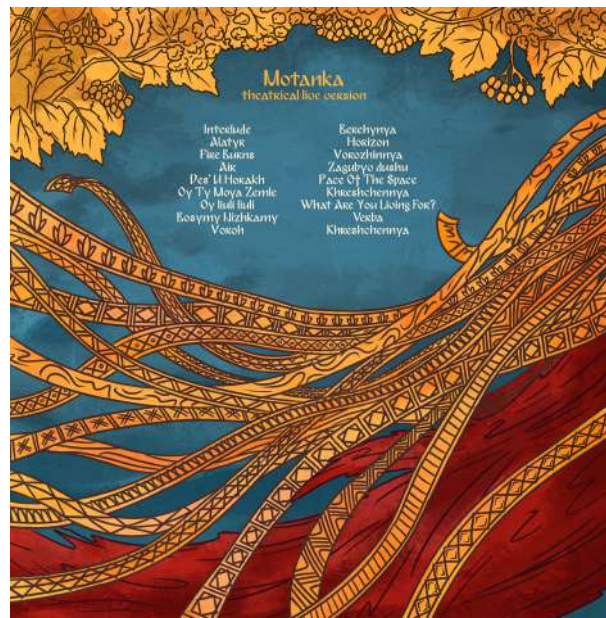
ABSTRACT: The study is devoted to a comprehensive analysis of the culture of music album design, with a particular focus on vinyl box sets. The research examines how visual design (covers, packaging, and accompanying materials) interacts with musical content to create a cohesive artistic image. In the practical part, an original design proposal for a vinyl box set for the Ukrainian metal band Motanka is developed.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance is driven by the revival of vinyl records' popularity, especially among younger audiences, and by the transformation of music packaging into an independent collectible and art object in the digital age. An important aspect is the underdevelopment of the niche for high-quality visual design of vinyl releases in the contemporary Ukrainian market, which creates space for both commercial and creative expression.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка візуальної айдентики для вінілового видання гурту «Motanka», що базується на синергії етнічних мотивів та сучасної метал-естетики. Проєкт включає розробку конструкції бокс-сету, дизайну конвертів та сувенірної продукції, що презентуються через динамічний відеоролик.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of a visual identity for the vinyl release of the band Motanka, based on the synergy of ethnic motifs and contemporary metal aesthetics. The project includes the design of the box set structure, sleeve designs, and souvenir products, presented through a dynamic video presentation.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: дизайн вінілових платівок та вінілові бокс-сети.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: особливості дизайну оформлення вінілових музичних альбомів та їхніх складових компонентів.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: виявити характерні риси оформлення альбомів у різних музичних жанрах та на основі отриманих даних створити авторський дизайн вінілового бокс-сету з його подальшою презентацією.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють період від 40-х років XX століття (зародження культури обкладинок) до сучасності (2024 рік). Дослідження базується на прикладах зарубіжних виконавців (США, Європа) та аналізі українського ринку вінілу за останні 10 років.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у системному дослідженні сучасних тенденцій оформлення фізичних музичних видань на стику зарубіжного та українського ринків, а також у виявленні принципів формування візуальної естетики для специфічного жанру метал-музики.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: порівняння, аналіз та синтез, систематизація та агрегація даних. У проєктній частині використано комп'ютерне моделювання (Blender, Photoshop, Illustrator) та створення мультимедійної презентації (After Effects).



THE OBJECT OF THE RESEARCH: vinyl record design and vinyl box sets.

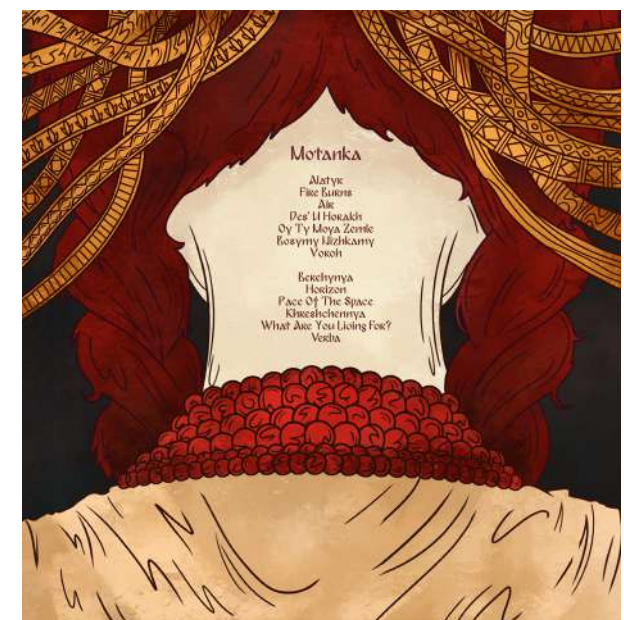
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: specific features of the design of vinyl music albums and their constituent components.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to identify characteristic features of album design across different musical genres and, based on the findings, to create an original vinyl box set design with its subsequent presentation.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the 1940s (the emergence of album cover culture) to the present day (2024). The research is based on examples of international artists (the United States and Europe) and an analysis of the Ukrainian vinyl market over the past ten years.

SCIENTIFIC NOVELTY the novelty lies in a systematic study of contemporary trends in the design of physical music releases at the intersection of international and Ukrainian markets, as well as in identifying principles for shaping visual aesthetics for the specific genre of metal music.

RESEARCH METHODS: comparison, analysis, and synthesis; systematization and data aggregation. In the project-based part, computer modeling (Blender, Photoshop, Illustrator) and the creation of a multimedia presentation (After Effects) are used.





ШИНКАРЕНКО ІГОР

Інноваційні методики та практики
віджеїнгу в сучасному медіа-арті

Керівник: Михайло Опалєв, кандидат
мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: візуальна
комунікація, відеоарт, віджеїнг,
медіа-арт, відеоперформанс,
3D-меппінг, цифрове мистецтво

Keywords: visual commu-
nication, video art, VJing,
media art, video performance,
3D mapping, digital art.

АНОТАЦІЯ: робота присвячена дослідженню віджеїнгу та відеомікшингу як ключових елементів сучасного медіа-арту. Досліджуються витоки медіа-арту в незалежній Україні, внесок видатних митців та роль творчих спільнот у розвитку цього напрямку. Особлива увага приділяється технологічним аспектам створення інтерактивних відеоперформансів.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій та зростаючою популярністю динамічних візуальних форм у культурі. Дослідження інноваційних методик, зокрема використання штучного інтелекту для синхронізації контенту, дозволяє не лише розуміти поточні тренди, а й прогнозувати розвиток мистецтва.

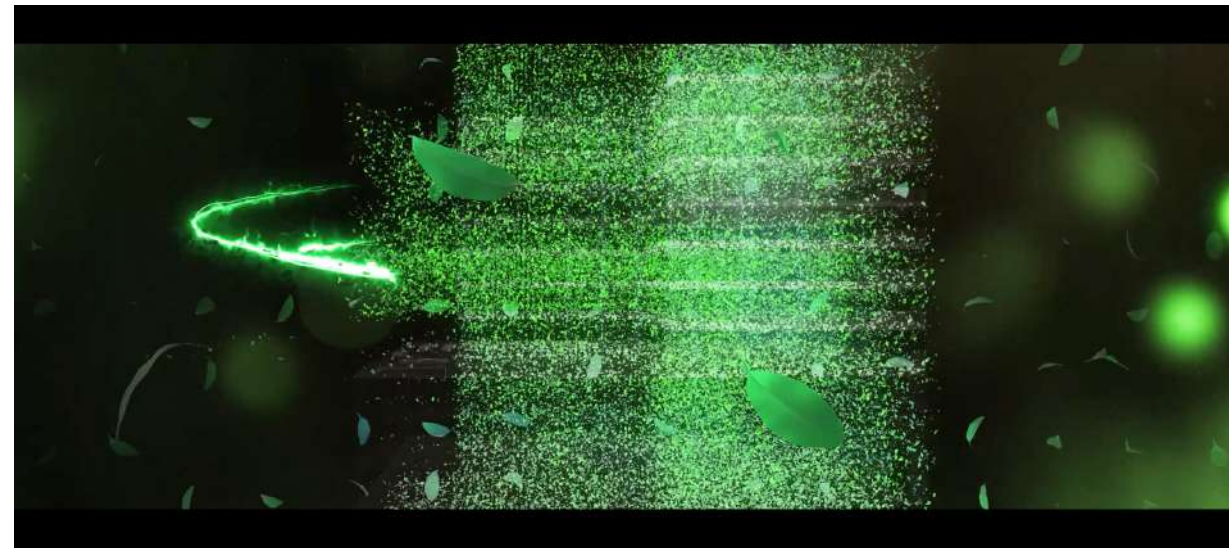
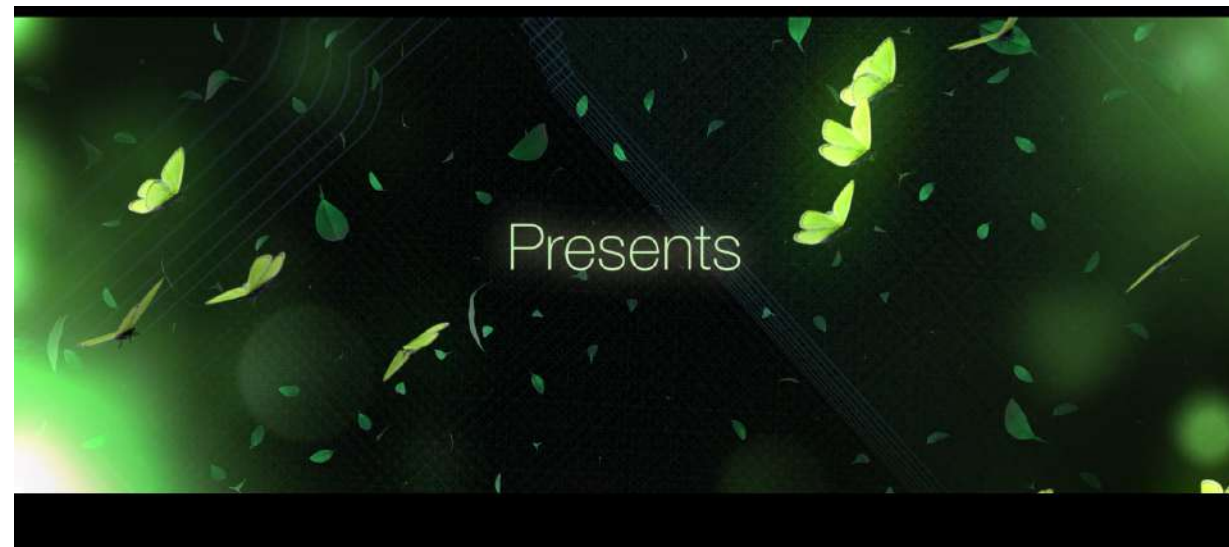
SHYNKARENKO IHOR

Innovative Methods and Practices of
VJing in Contemporary Media Art

Supervisor: Mykhailo Opaliev, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

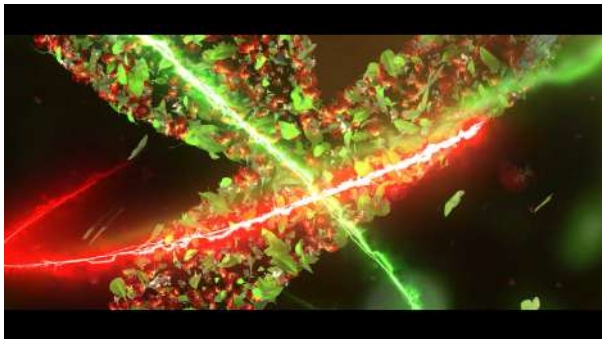
ABSTRACT: the study is devoted to the exploration of VJing and video mixing as key elements of contemporary media art. It examines the origins of media art in independent Ukraine, the contribution of prominent artists, and the role of creative communities in the development of this field. Special attention is paid to the technological aspects of creating interactive video performances.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance is driven by the rapid development of digital technologies and the growing popularity of dynamic visual forms in culture. Research into innovative methodologies, including the use of artificial intelligence for content synchronization, not only enables an understanding of current trends but also allows for forecasting the future development of art.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка відеоперформансу для відкриття офісу «OBJECT 1» та презентації об'єкта «Evergrin House» у Дубаї (OAE). Концепція базується на повному циклі пре-рендерингу, використанні 3D-моделювання, анімації та візуальних ефектів, що забезпечують цілісність аудіовізуального контенту на LED-екранах.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of a video performance for the opening of the "OBJECT 1" office and the presentation of the "Evergrin House" project in Dubai (UAE). The concept is based on a full pre-rendering cycle and the use of 3D modeling, animation, and visual effects to ensure the integrity of audiovisual content on LED screens.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: інтерактивні відеоперформанси в сучасному медіа-арті, що створюються через поєднання різноманітних технологій та практик.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: впровадження інноваційних методик віджеїнгу для створення інтерактивних шоу, включаючи аналіз спеціалізованого програмного забезпечення та ШІ.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: проаналізувати та оцінити сучасні практики віджеїнгу, виявити вплив зовнішніх факторів на атмосферу перформансів та розробити практичний проєкт із використанням передових інструментів.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: друга половина XX століття — до сучасності (2024 рік). Досвід України, США, Японії та країн Європи.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у системному аналізі робочих процесів сучасних медіа-митців, оптимізації етапів створення відеоарту та впровадженні нових рішень на стику сучасного ПЗ (наприклад, Resolume, TouchDesigner) і новітнього обладнання.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: комплексний аналіз історичного контексту, аналітичний метод для оцінки ПЗ, методика спостереження за зовнішніми факторами (світло, середовище) та проєктно-графічне моделювання.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: interactive video performances in contemporary media art, created through the integration of various technologies and practices.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: the implementation of innovative VJing methodologies for creating interactive shows, including the analysis of specialized software and artificial intelligence.

THE AIM OF THE RESEARCH: to analyze and evaluate contemporary VJing practices, identify the influence of external factors on the atmosphere of performances, and develop a practical project using advanced tools.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the second half of the 20th century to the present (2024). The experience of Ukraine, the United States, Japan, and European countries.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in a systematic analysis of the workflows of contemporary media artists, the optimization of video art production stages, and the implementation of new solutions at the intersection of modern software (e.g., Resolume, TouchDesigner) and cutting-edge hardware.

RESEARCH METHODS: comprehensive analysis of the historical context, analytical methods for software evaluation, observation of external factors (lighting, environment), and project-based graphic modeling.





BAO CHANHUA

Унікальна привабливість традиційних двадцяти чотирьох сонячних термінів Китаю в дизайні візуальних комунікацій

Керівник: Людмила Литвинюк,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: візуальна комунікація, плакатний дизайн, традиційні сонячні цикли (24 сонячні терміни), інноваційна практика, культурна спадщина.

Keywords: visual communication, poster design, traditional solar cycles (the 24 solar terms), innovative practice, cultural heritage.

АНОТАЦІЯ: дослідження присвячене інтеграції елементів традиційної китайської культури «24 сонячних термінів» у сучасний дизайн плакатів. Робота аналізує культурні конотації сезонних елементів та розробляє стратегії їхнього впровадження у графіку, колористику та типографіку для посилення художньої цінності та культурної ідентичності сучасних дизайн-об'єктів.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: в умовах глобалізації зростає потреба у збереженні національної ідентичності. Поєднання стародавньої мудрості сонячних циклів із сучасними візуальними формами дозволяє не лише ревіталізувати традиційну культуру, а й створювати емоційно насичений дизайн, що відповідає запитам сучасного суспільства на персоналізований та культурно значущий контент.

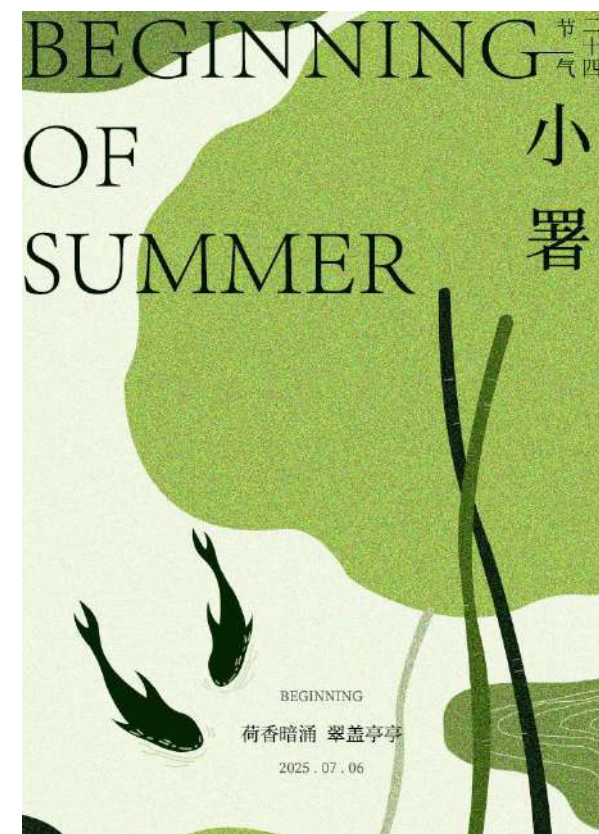
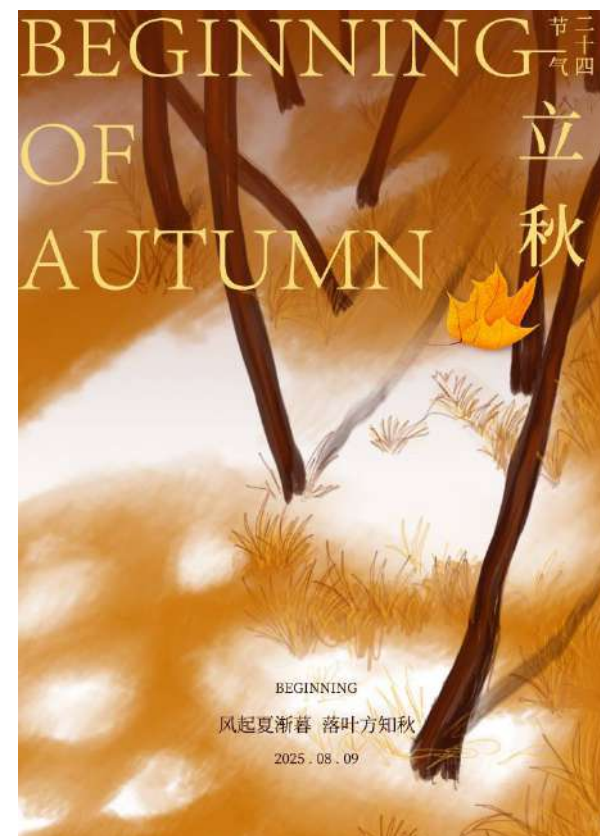
BAO CHANHUA

The Unique Charm of China's Traditional Twenty-Four Solar Terms in Visual Communication Design

Supervisor: Liudmyla Lytvyniuk, Phd in Art Studies (Design), Associate Professor

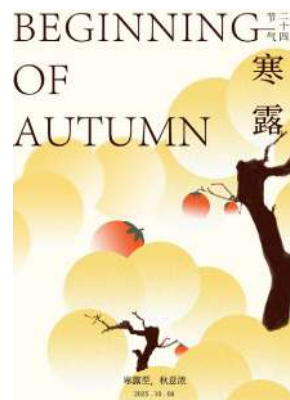
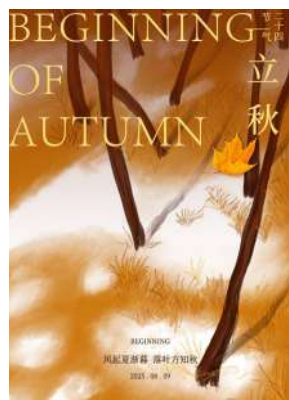
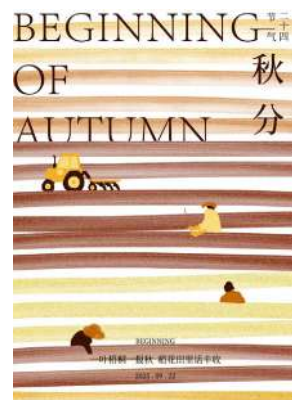
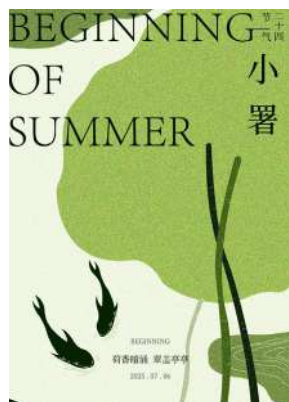
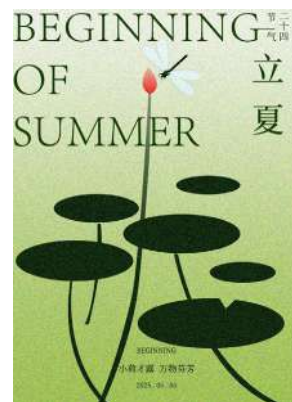
ABSTRACT: the study focuses on the integration of elements of traditional Chinese culture—specifically the “24 Solar Terms”—into contemporary poster design. The research analyzes the cultural connotations of seasonal elements and develops strategies for their implementation in graphics, color schemes, and typography in order to enhance the artistic value and cultural identity of modern design objects.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: in the context of globalization, there is a growing need to preserve national identity. The combination of the ancient wisdom of solar cycles with contemporary visual forms makes it possible not only to revitalize traditional culture but also to create emotionally rich design that meets modern society's demand for personalized and culturally meaningful content.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: базується на тривимірному підході: прямому використанні символіки, абстрактній трансформації графіки та інтерактивному синтезі тексту й зображення. Основна ідея – відображення філософського принципу «єдності людини та природи» через сучасну візуальну мову (мінімалізм, динамічна графіка), що перетворює плакат з інформаційного носія на засіб емоційної та культурної комунікації.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: it is based on a three-dimensional approach: direct use of symbolism, abstract transformation of graphics, and interactive synthesis of text and image. The core idea is to express the philosophical principle of the "unity of humans and nature" through a contemporary visual language (minimalism, dynamic graphics), transforming the poster from an informational medium into a means of emotional and cultural communication.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: процес застосування елементів традиційної культури 24 сонячних термінів у візуальній комунікації.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: методи, форми та інноваційні стратегії використання символіки, кольорів та текстів солярних циклів у дизайні сучасного плаката.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: дослідити механізми органічного поєднання традиційних сезонних елементів із сучасними концепціями дизайну для створення інноваційних візуальних рішень.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: від витоків стародавньої культури солярних циклів до сучасних практик дизайну 2020-х років (зокрема, кейс Олімпіади-2022). Культурний простір Китаю як першоджерело та глобальний контекст сучасної візуальної комунікації.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у розширенні теоретичної бази використання солярних термінів у плакатному дизайні, обґрунтуванні механізмів трансформації традиційних символів у сучасні абстрактні та геометричні форми, а також у дослідженні інтерактивних можливостей (AR/VR) для трансляції сезонної культури.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: теоретичний аналіз літератури, мистецтвознавчий та семіотичний аналіз графічних елементів, метод моделювання (для створення власних проєктів), порівняльний аналіз практичних кейсів.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: the process of applying elements of the traditional culture of the 24 solar terms in visual communication.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: methods, forms, and innovative strategies for using the symbolism, colors, and texts of solar cycles in contemporary poster design.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to investigate the mechanisms of organically combining traditional seasonal elements with modern design concepts in order to create innovative visual solutions.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: from the origins of the ancient culture of solar cycles to contemporary design practices of the 2020s (including the case of the 2022 Olympic Games). The cultural space of China as the primary source and the global context of contemporary visual communication.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in expanding the theoretical basis for the use of solar terms in poster design, substantiating the mechanisms for transforming traditional symbols into contemporary abstract and geometric forms, as well as exploring interactive possibilities (AR/VR) for transmitting seasonal culture.

RESEARCH METHODS: theoretical analysis of literature, art-historical and semiotic analysis of graphic elements, modeling methods (for the creation of original projects), and comparative analysis of practical case studies.





Є ЦЯНЬЦІ

Дослідження дизайну книги
для нелінійних наративних історій

Керівник: Анна Макарова, кандидат
мистецтвознавства, старший викладач

Ключові слова: візуальна
комунікація, дизайн книги,
нелінійне оповідання (nonlin-
ear narrative), досвід читання,
інтерактивність, інновації
в дизайні, залучення читача.

Keywords: visual communica-
tion, book design, nonlinear
narrative, reading experience,
interactivity, design innova-
tion, reader engagement.

YE QIANQI

The Study of Book Design
for Non-Linear Narrative Stories

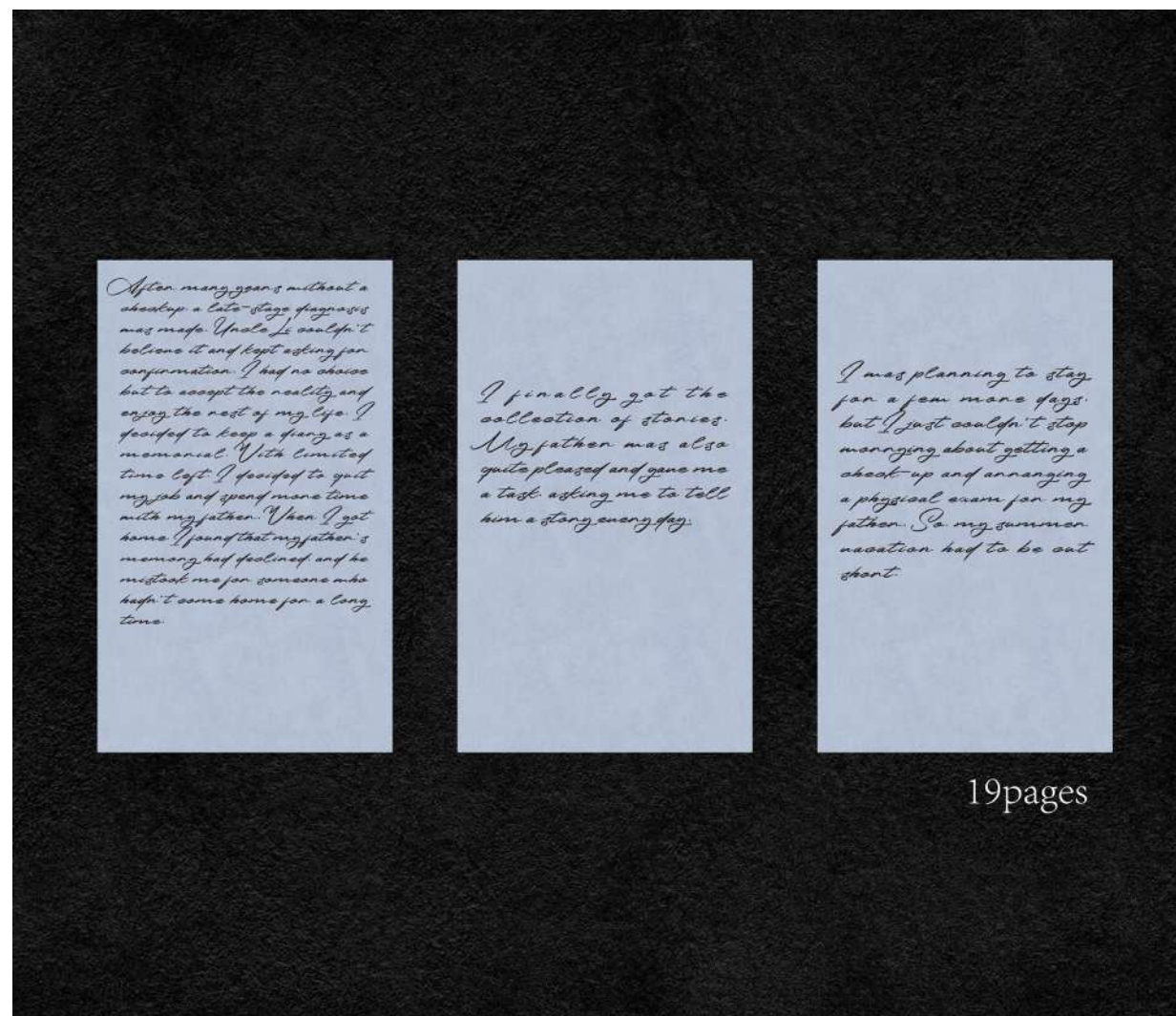
Supervisor: Snns Makarova, Phd in
ArtStudies (Design), Senior Lecturer

АНОТАЦІЯ: дослідження присвячене аналізу та розробці методів дизайну книг для історій з нелінійною структурою оповідання. У роботі вивчається механізм поєднання нелінійної логіки (стрибки у часі, фрагментарність, паралельні лінії) з матеріальною формою книги. Результати показують, що вдалий нелінійний дизайн значно покращує читацький досвід, роблячи книгу унікальним об'єктом взаємодії.

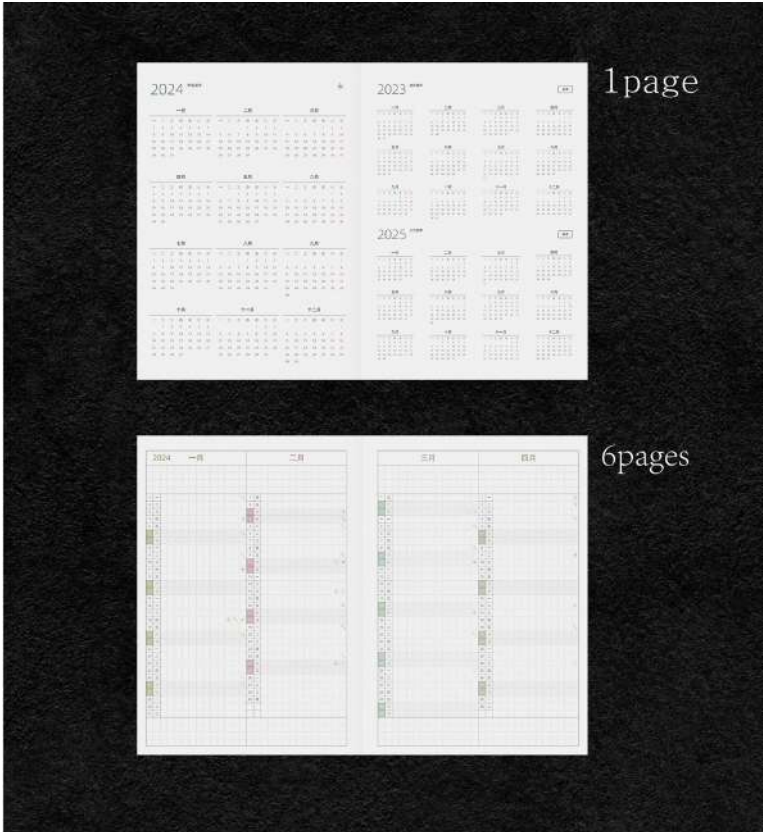
АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: традиційний лінійний дизайн книг поступово втрачає здатність задовольняти потреби сучасного читача, який звик до фрагментарності та багатопотоковості інформації в цифрову епоху. Необхідність впровадження нелінійних методів зумовлена розвитком нових медіа, де читач прагне до активної участі та глибокого занурення в сюжет.

ABSTRACT: the study is devoted to the analysis and development of book design methods for stories with a non-linear narrative structure. The research examines the mechanisms of combining nonlinear logic (time shifts, fragmentation, parallel storylines) with the material form of the book. The results demonstrate that well-conceived nonlinear design significantly enhances the reading experience, transforming the book into a unique object of interaction.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: traditional linear book design is gradually losing its ability to meet the needs of contemporary readers, who are accustomed to the fragmentation and multitasking of information in the digital age. The need to introduce nonlinear methods is driven by the development of new media, in which readers seek active participation and deeper immersion in the narrative.



19pages



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: створення книги, де сторінки перестають бути статичними носіями тексту. Використовується «візуалізація» сюжетних ліній через колірні коди (наприклад, різні кольори для минулого та теперішнього), нетрадиційну верстку, що розриває лінійну послідовність, та фізичні елементи (складані сторінки, вкладення), які спонукають читача самостійно збирати пазл історії. Дизайн базується на принципі «читач як дослідник».

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the creation of a book in which pages cease to be static carriers of text. The project employs the “visualization” of narrative lines through color codes (for example, different colors for past and present), unconventional layouts that disrupt linear sequence, and physical elements (fold-out pages, inserts) that encourage readers to assemble the story as a puzzle. The design is based on the principle of the “reader as researcher.”

ОБ’ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: процес дизайну книги в контексті нелінійного оповідання.
ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: методи та принципи візуальної організації нелінійних історій у книжковому форматі.
МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: глибоке вивчення механізмів інтеграції нелінійного наративу в дизайн книги для створення інноваційних візуальних рішень, що підвищують залученість читача.
ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: дослідження охоплює період від класичних прикладів нелінійної літератури (наприклад, М. Кундера, Х. Л. Борхес) до сучасних практик графічного дизайну 2024 року. Глобальний контекст книжкового дизайну з акцентом на вітчизняний та зарубіжний досвід проектування візуальних комунікацій.
НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у систематизації методів візуалізації нелінійних зв’язків через типографіку, колірне кодування та конструктивні елементи книги, а також у визначенні стратегій взаємодії тексту, зображення та інтерактивних вставок.
МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: кабінетне дослідження літератури, аналіз кейсів (case study) успішних нелінійних видань, опитування читачів та експериментальне проектування.



THE OBJECT OF THE RESEARCH: the process of book design in the context of nonlinear storytelling.
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: methods and principles of visual organization of nonlinear narratives in book format.
THE AIM OF THE RESEARCH: an in-depth examination of the mechanisms for integrating nonlinear narrative into book design in order to create innovative visual solutions that enhance reader engagement.
CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: The research covers the period from classical examples of nonlinear literature (for instance, M. Kundera and J. L. Borges) to contemporary graphic design practices as of 2024. The global context of book design, with an emphasis on both domestic and international experience in visual communication design.
SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in the systematization of methods for visualizing nonlinear connections through typography, color coding, and the structural elements of the book, as well as in identifying strategies for the interaction of text, image, and interactive inserts.
RESEARCH METHODS: desk research of literature, case study analysis of successful nonlinear publications, reader surveys, and experimental design practice.





ЛІ ШУЙІН

Вплив традиційного китайського живопису на сучасний дизайн візуальних комунікацій

Керівник: Людмила Литвинюк,
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: візуальні комунікації, графічний дизайн, культурна ідентичність, традиційний китайський живопис, символізм, цифрові технології, брендинг.

Keywords: visual communications, graphic design, cultural identity, traditional Chinese painting, symbolism, digital technologies, branding.

АНОТАЦІЯ: проєкт присвячений аналізу взаємодії традиційного китайського мистецтва з сучасними методами візуального дизайну. Досліджується трансформація класичних художніх принципів, технік та символів у контексті сучасних практик: брендингу, реклами та цифрового дизайну.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: обумовлена потребою збереження національної ідентичності в умовах глобалізації. Інтеграція автентичних китайських образів у сучасний дизайн дозволяє створювати унікальні комунікації, що відповідають запитам на глибинні та змістовні візуальні рішення.

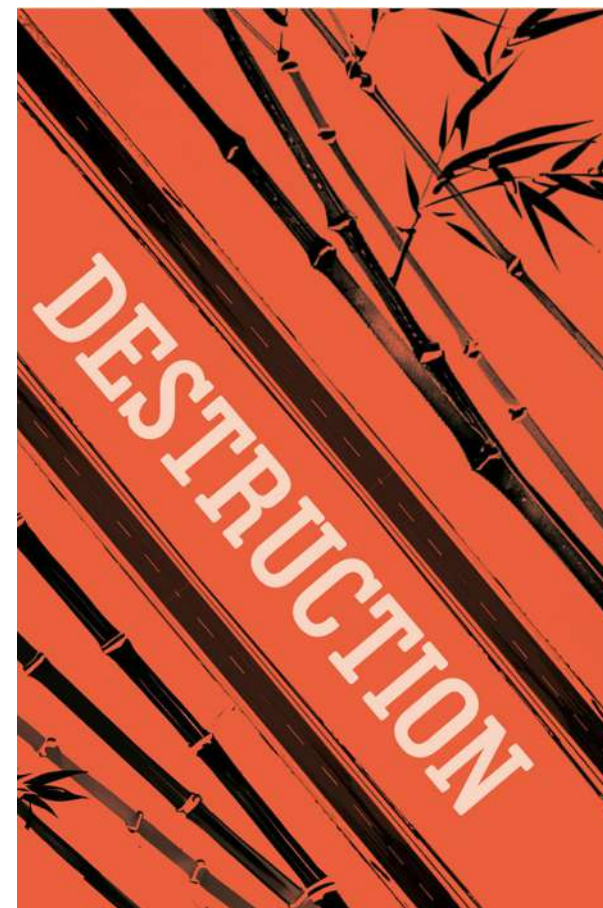
LI SHUYIN

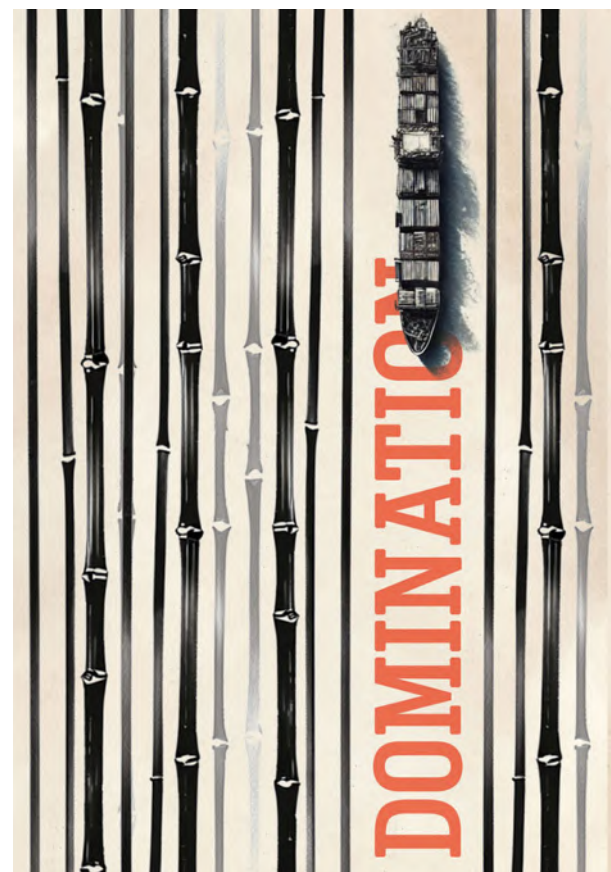
The Influence of Traditional Chinese Painting on Contemporary Visual Communication Design

Supervisor: Liudmyla Lytvyniuk, Phd in Art Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: the project is devoted to the analysis of the interaction between traditional Chinese art and contemporary methods of visual design. It explores the transformation of classical artistic principles, techniques, and symbols within the context of modern practices such as branding, advertising, and digital design.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance of the study is обусловлена the need to preserve national identity in the context of globalization. The integration of authentic Chinese imagery into contemporary design makes it possible to create unique visual communications that respond to the demand for deep and meaningful visual solutions.





КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка серії плакатів на перетині класичного живопису та сучасних дизайнерських рішень. Концепція базується на використанні традиційних мазків пензля та символічного простору, інтерпретованих через цифрові інструменти для створення інноваційних візуальних форм.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of a series of posters at the intersection of classical painting and contemporary design solutions. The concept is based on the use of traditional brushstrokes and symbolic space, interpreted through digital tools to create innovative visual forms.

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: традиційні китайські форми та образи та їх відображення в сучасному дизайні.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: сучасні форми дизайну візуальних комунікацій.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: аналіз взаємодії між елементами традиційного китайського живопису та сучасними методами візуального дизайну для виявлення шляхів їх адаптації.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: дослідження охоплює період від витоків традиційного живопису (понад 1000 років історії) до сучасних дизайнерських практик 2024 року. Територіально робота фокусується на китайському культурному просторі та його впливі на глобальні дизайнерські стандарти.

НАУКОВА НОВИЗНА: вперше проведено комплексний аналіз китайського дизайну візуальних комунікацій, де традиційні елементи мистецтва розглянуті як формотворча одиниця сучасного дизайну.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: контент-аналіз візуальних матеріалів, історико-культурний аналіз контекстів, кейс-стаді конкретних проєктів, інтерв'ю з експертами та експериментальне створення власних дизайнів.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: traditional Chinese forms and imagery and their representation in contemporary design.

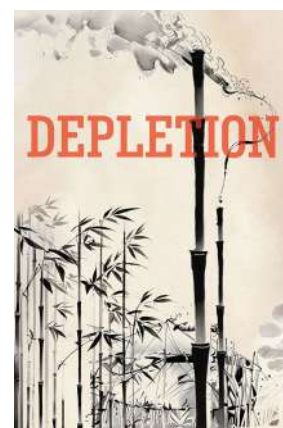
THE SUBJECT OF THE RESEARCH: contemporary forms of visual communication design.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to analyze the interaction between elements of traditional Chinese painting and modern methods of visual design in order to identify ways of their adaptation.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the study covers the period from the origins of traditional painting (over 1,000 years of history) to contemporary design practices of 2024. Geographically, the research focuses on the Chinese cultural space and its influence on global design standards.

SCIENTIFIC NOVELTY: for the first time, a comprehensive analysis of Chinese visual communication design is conducted, in which traditional artistic elements are considered as formative units of contemporary design.

RESEARCH METHODS: content analysis of visual materials, historical and cultural analysis of contexts, case studies of specific projects, expert interviews, and the experimental creation of original design works.





СІ ЛІ

Роль китайських міфів і легенд у дизайні візуальних комунікацій: від традиційних мотивів до сучасних ілюстрацій

Керівник: Людмила Литвинюк, кандидат мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: дизайн візуальних комунікацій, китайські міфи та легенди, культурна ідентичність, традиційні мотиви, сучасна ілюстрація, брендинг, цифрові медіа, культурна спадщина.

Keywords: visual communication design, Chinese myths and legends, cultural identity, traditional motifs, contemporary illustration, branding, digital media, cultural heritage.

АНОТАЦІЯ: магістерська робота досліджує роль і вплив міфологічних образів давнього Китаю на сучасну сферу графічного дизайну та візуальних комунікацій. Автор аналізує шляхи трансформації традиційних символів, таких як дракон, фенікс та божества, у сучасні візуальні форми (логотипи, рекламу, ігри), що дозволяє поєднувати культурну автентичність з інноваційними технологіями.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: обумовлена зростаючим інтересом до культурної спадщини в умовах глобалізації та потребою створення унікальних брендових рішень. Інтеграція міфів у дизайн є інструментом культурної дипломатії, що підкреслює національну ідентичність Китаю на світовій арені та задовольняє запит суспільства на збереження традицій у сучасному цифровому форматі.

ХІ ЛІ

The Role of Chinese Myths and Legends in Visual Communication Design: From Traditional Motifs to Contemporary Illustrations

Supervisor: Liudmyla Lytvyniuk, Phd in Art Studies (Design), Associate Professor

ABSTRACT: the master's thesis explores the role and influence of mythological imagery from ancient China on the contemporary field of graphic design and visual communications. The author analyzes the ways in which traditional symbols—such as the dragon, phoenix, and deities—are transformed into modern visual forms (logos, advertising, games), enabling the integration of cultural authenticity with innovative technologies.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance of the study is driven by the growing interest in cultural heritage in the context of globalization and the need to create distinctive brand solutions. The integration of myths into design functions as a tool of cultural diplomacy, highlighting China's national identity on the global stage and responding to society's demand for preserving traditions in a contemporary digital format.



КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: розробка серії плакатів на соціальну тематику, де китайська міфологія використовується як творча основа. Проєкт базується на синтезі традиційної символіки та сучасних стилістичних рішень для популяризації культурних цінностей через емоційно резонуючі візуальні образи.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the development of a series of socially oriented posters in which Chinese mythology serves as the creative foundation. The project is based on a synthesis of traditional symbolism and contemporary stylistic solutions aimed at promoting cultural values through emotionally resonant visual imagery.



THE SILENCE THAT
SCREAMS
OF VIOLENCE



THE FOUNDATION
OF HARMONY IS
EQUALITY

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: засоби художньої виразності, що використовуються в сучасному дизайні.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: візуальний дизайн у контексті використання китайських міфологічних мотивів.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: дослідження способів інтеграції міфологічних елементів у сучасний дизайн для виявлення методів адаптації традиційних мотивів до сучасних візуальних комунікацій та розробки практичних рекомендацій.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють період від виникнення давньокитайських міфів (наприклад, тексти «Шань Хай Цзін») до актуальних практик у дизайні станом на 2024 рік. Дослідження зосереджено на культурному просторі Китаю та його відображенні в глобальних дизайнерських трендах.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у систематизації традиційних міфологічних мотивів як візуальних кодів, аналізі еволюції їх трансформації в сучасних комунікаціях та визначенні інноваційних підходів до поєднання класичних технік із 3D-графікою та AR/VR технологіями.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: аналіз літератури, іконографічний та культурно-історичний аналіз, порівняльний метод, етнографічні інтерв'ю, візуальний аналіз сучасних проєктів, контент-аналіз та експериментальне проєктування.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: means of artistic expression used in contemporary design.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: visual design in the context of the use of Chinese mythological motifs.

PURPOSE OF THE RESEARCH: to investigate methods of integrating mythological elements into contemporary design in order to identify ways of adapting traditional motifs to modern visual communications and to develop practical recommendations.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: the study covers the period from the emergence of ancient Chinese myths (for example, texts such as Shan Hai Jing) to current design practices as of 2024. The research focuses on the cultural space of China and its reflection in global design trends.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in the systematization of traditional mythological motifs as visual codes, the analysis of the evolution of their transformation in contemporary communications, and the identification of innovative approaches to combining classical techniques with 3D graphics and AR/VR technologies.

RESEARCH METHODS: literature review, iconographic and cultural-historical analysis, comparative method, ethnographic interviews, visual analysis of contemporary projects, content analysis, and experimental design practice.





ЧЖОУ НАНЬНАНЬ

Активация китайских культурных
реликвий в анимационных фильмах

Керівник: Михайло Опалєв, кандидат
мистецтвознавства, доцент

Ключові слова: візуальні
комунікації, анімаційні
технології, китайські культурні
реліквії, культурна ідентичність.

Keywords: visual commu-
nications, animation tech-
nologies, Chinese cultural
relics, cultural identity.

ZHOU NANNAN

Activation of Chinese Cultural Relics
in Animated Films

Supervisor: Mykhailo Opaliev, Phd in Art
Studies (Design), Associate Professor

АНОТАЦІЯ: проєкт досліджує «активацію» китайських культурних реліквій в анімаційному кіно — процес поєднання традиційної спадщини з сучасними цифровими методами для охоплення глобальної аудиторії. Робота аналізує методи інтеграції візуальних елементів, сюжетних технік та тематичних мотивів історичного наративу в анімацію. Дослідження фокусується на тому, як анімація стає інструментом збереження культури, одночасно розглядаючи виклики комерціалізації та потенційної диспозиції змісту.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ: зумовлена прискоренням глобалізації та потребою у збереженні національної ідентичності через сучасні візуальні мистецтва. Анімаційні фільми мають потужну комунікаційну силу, що дозволяє ефективно транслювати культурні коди та сприяти розвитку локальної індустрії. Крім того, ринок анімації Китаю демонструє стрімке зростання (~15% щорічно), що робить використання реліквій стратегічно важливим для підвищення конкурентоспроможності.

ABSTRACT: the project explores the “activation” of Chinese cultural relics in animated cinema—the process of combining traditional heritage with contemporary digital methods to reach a global audience. The study analyzes methods of integrating visual elements, narrative techniques, and thematic motifs of historical storytelling into animation. It focuses on how animation becomes a tool for cultural preservation while also addressing the challenges of commercialization and potential content displacement.

THE RELEVANCE OF THE TOPIC: the relevance of the study is driven by the acceleration of globalization and the need to preserve national identity through contemporary visual arts. Animated films possess strong communicative power, enabling the effective transmission of cultural codes and contributing to the development of the local creative industry. Moreover, China’s animation market demonstrates rapid growth (approximately 15% annually), making the use of cultural relics strategically important for enhancing competitiveness.

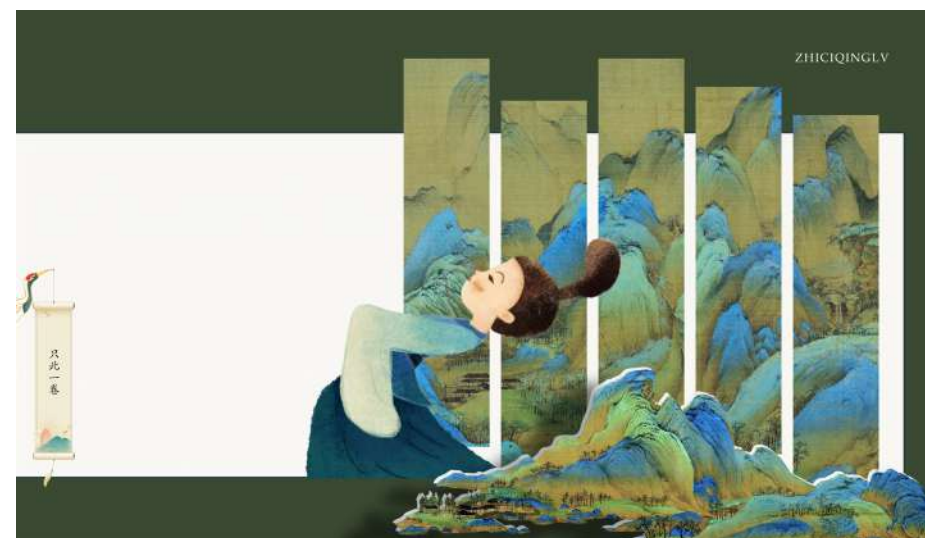


《千里江山图》中国十大传世名画之一

北宋晚期中国画家，工山水，作品罕见。
中国绘画引史上仅有的以一张画而名垂千古的画家。

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ: пропонує створення анімаційного контенту, що базується на синтезі візуальної точності (відтворення костюмів, архітектури через CGI) та наративної адаптації (реінтерпретація міфів для сучасної аудиторії). Концепція націлена на підвищення культурної впізнаваності через інтерактивність та цифрові інновації, такі як віртуальна реальність.

CONCEPT OF THE PROJECT COMPONENT: the project proposes the creation of animated content based on a synthesis of visual accuracy (the reproduction of costumes and architecture through CGI) and narrative adaptation (the reinterpretation of myths for contemporary audiences). The concept aims to enhance cultural recognizability through interactivity and digital innovations such as virtual reality.



ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: процес активації та візуальної репрезентації китайської культурної спадщини.

ПРЕДМЕТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ: методи, технології та вплив інтеграції культурних реліквій у структуру сучасних анімаційних фільмів.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ: визначити та класифікувати способи, за допомогою яких кінематографісти впроваджують артефакти в анімаційне виробництво, та оцінити їхній внесок у збереження й поширення спадщини.

ХРОНОЛОГІЧНІ ТА ТЕРИТОРІАЛЬНІ МЕЖІ: охоплюють період від давньокитайських історичних епох (витоки реліквій) до сучасних практик анімаційної індустрії 2024 року. Дослідження зосереджено на культурному просторі Китаю з виходом на глобальний ринок та міжнародні контексти комунікації.

НАУКОВА НОВИЗНА: полягає у системному аналізі методів «активації» реліквій не просто як декорацій, а як смислотворчих елементів сюжету, а також у виявленні кореляції між кількістю культурних елементів та ринковим успіхом стрічки на основі статистичного аналізу.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ: огляд літератури, кейс-стаді (на прикладі «Незжа», «Подорож на Захід»), анкетування, глибокі інтерв'ю та статистичний аналіз даних (SPSS) для оцінки сприйняття аудиторією.

THE OBJECT OF THE RESEARCH: the process of activation and visual representation of Chinese cultural heritage.

THE SUBJECT OF THE RESEARCH: methods, technologies, and the impact of integrating cultural relics into the structure of contemporary animated films.

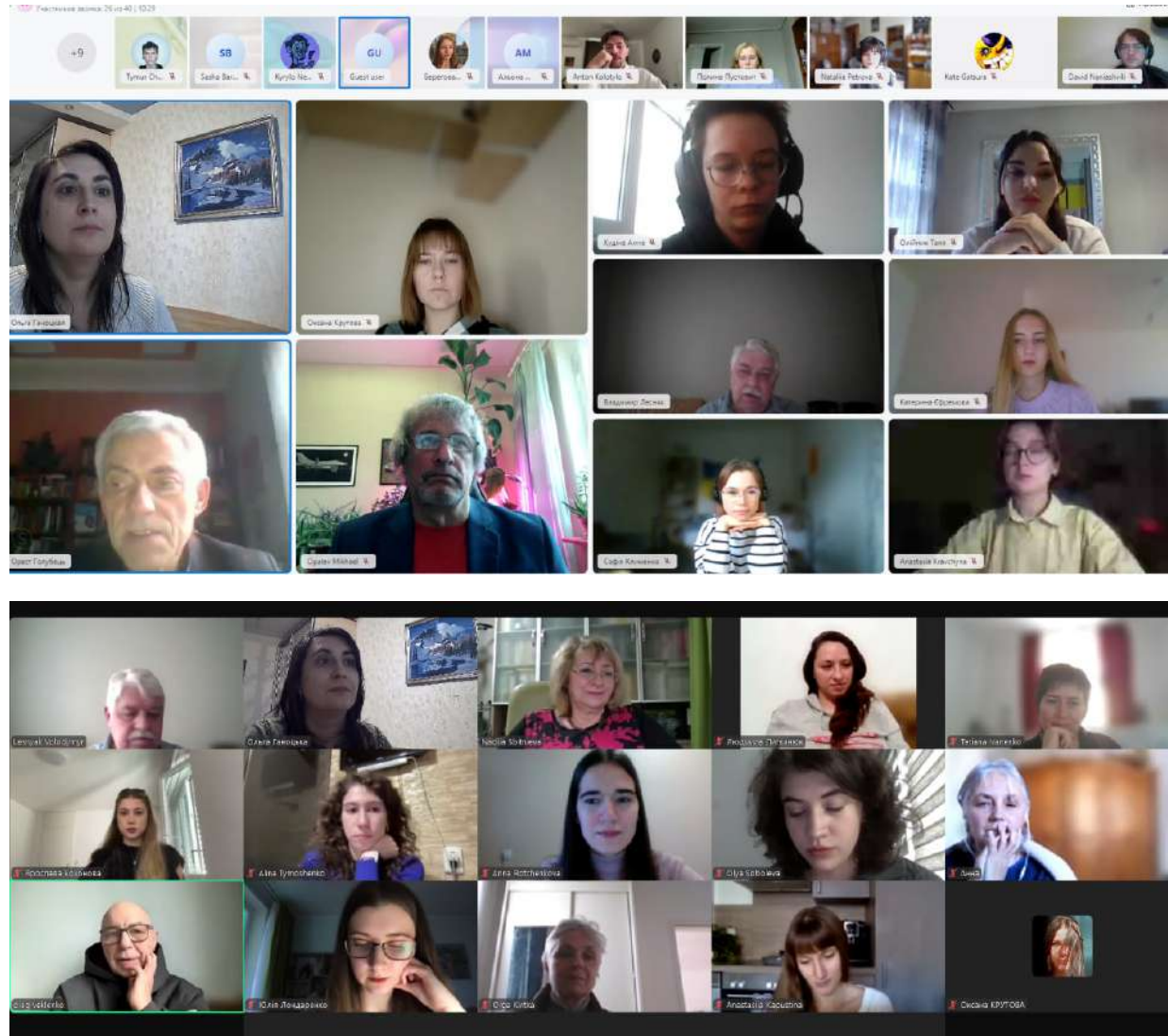
THE AIM OF THE RESEARCH: to identify and classify the ways in which filmmakers incorporate artifacts into animation production and to assess their contribution to the preservation and dissemination of cultural heritage.

CHRONOLOGICAL AND TERRITORIAL SCOPE: The study covers the period from ancient Chinese historical eras (the origins of cultural relics) to contemporary practices in the animation industry as of 2024. The research focuses on the cultural space of China with an extension to the global market and international communication contexts.

SCIENTIFIC NOVELTY: the novelty lies in the systematic analysis of methods for "activating" cultural relics not merely as decorative elements but as meaning-generating components of the narrative, as well as in identifying correlations between the quantity of cultural elements and a film's market success based on statistical analysis.

RESEARCH METHODS: literature review, case studies (including Ne Zha and Journey to the West), questionnaires, in-depth interviews, and statistical data analysis (SPSS) to evaluate audience perception.





ХДАДМ 2024 МАГІСТРИ

ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

KSADA 2024 MASTER'S DEGREE STUDENTS

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

Освітньо-професійна програма «Дизайн візуальних комунікацій» спрямована на пошук, аналіз та застосування широкого спектру інновацій та креативних ідей для рішення викликів сучасності засобами дизайну візуальних комунікацій, при поєднанні графічного та мультимедійного дизайну з метою підготовки висококваліфікованого спеціаліста, здатного впоратися зі стратегічними проблемами комунікації, пропонуючи інноваційні рішення та координуючи всі ролі та компетенції, пов'язані зі складним візуально-комунікаційним проектом.

The study programme 'Visual Communication Design' is aimed at finding, analysing and applying a wide range of innovations and creative ideas to solve the challenges of our time through visual communication design, combining graphic and multimedia design to prepare a highly qualified specialist who is able to cope with strategic communication problems, offering innovative solutions and coordinating all the roles and competencies associated with a complex visual communication project.

АВТОРИ ТЕКСТІВ:

Ганоцька Ольга
Бохонова Ярослава
Гацура Катерина
Єфремова Катерина
Капустіна Анастасія
Клименко Софія
Колотило Антон
Кравчина Анастасія
Кудіна Анна
Лондаренко Юлія
Наніашвілі Давид
Непша Кирило
Олійник Тетяна
Петрова Наталія
Пустовіт Поліна
Ротченкова Анна
Салдан Катерина
Соболева Ольга
Тимошенко Аліна
Ульяшов Владислав
Шинкаренко Ігор
Бао Чанхуа
Є Цяньці
Лі Шуїн
Сі Лі
ЧЖОУ Наньнань

РЕДАКТОР:

Ольга Ганоцька

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:

Бородіна Вікторія

**КЕРІВНИЦВО ТА
КООРДИНАЦІЯ:**

Ісмайлова Марія

ШРИФТИ:

Hauora Sans (WCYS & Co.)
Geist Sans (Vercel)

КОНТАКТИ:

ksada.org
academy@ksada.edu.ua
@ksada.kharkiv

Мистецтв, 8
Харків 61002, Україна

TEXT AUTHORS :

Olha Hanotska
Yaroslava Bokhonova
Kateryna Hatsura
Kateryna Yefremova
Anastasiia Kapustina
Sofiiia Klymenko
Anton Kolotylo
Anastasiia Kravchyna
Anna Kudina
Yuliia Londarenko
David Naniashvili
Kyrylo Nepsha
Tetiana Oliinyk
Nataliia Petrova
Polina Pustovit
Anna Rotchenkova
Kateryna Saldan
Olha Sobolieva
Alina Tymoshenko
Vladyslav Uliashov
Ihor Shynkarenko
Bao Changhua
Ye Qianqi
Li Shuyin
Si Li
Zhou Nannan

EDITOR:

Olha Hanotska

GRAPHIC DESIGN:

Victoriia Borodina

**SUPERVISION AND
COORDINATION:**

Mariia Ismailova

FONTS:

Hauora Sans (WCYS & Co.)
Geist Sans (Vercel)

CONTACTS:

ksada.org
academy@ksada.edu.ua
@ksada.kharkiv

Mystetstv St., 8
Kharkiv 61002, Ukraine



