

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Рудяга Тетяна Миколаївна

ВІРТУАЛЬНА ГАЛЕРЕЯ «ХУДОЖНИКИ СЛОБОЖАНЩИНИ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр» із
спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають
посилання на відповідне джерело.

_____ Т.М. Рудяга

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНЛОГІВ.....	6
1.1 Віртуальний тур музею «Лувр».....	6
1.2 National Gallery (Лондон) Virtual Tour.....	7
1.3 Smithsonian Virtual Museum	8
1.4 Musée d'Orsay Virtual Tour.....	9
1.5 Artsteps (конструктор віртуальних галерей).....	10
1.6 Kunstmatrix	11
1.7 Платформа «Frame».....	11
1.8 Платформа Google Arts & Culture.....	14
1.9 Віртуальний тур Uffizi Galleries	14
1.10 Virtual Art Gallery	15
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ.....	17
2.1 Концепція проєкту.....	17
2.2 Ідея віртуальної галереї.....	17
2.3 Функціональні можливості.....	17
2.4 Художньо-образне рішення.....	18
2.5 Звукове рішення.....	19
ВИСНОВКИ.....	20
ЛІТЕРАТУРА.....	22
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	24
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	30
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ.....	34

ВСТУП

У ХХІ столітті цифрові технології стали невід'ємною складовою культурного розвитку суспільства, трансформуючи способи збереження, поширення та сприйняття мистецтва. Сучасні інформаційні технології відкривають нові можливості для інтерактивної взаємодії користувача з культурною спадщиною, забезпечуючи доступ до мистецьких об'єктів незалежно від географічного розташування, часу та фізичних обмежень. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває створення цифрових платформ, які дозволяють не лише переглядати твори мистецтва, а й занурюватися у віртуальний простір, що імітує реальне музейне середовище.

Актуальність теми дослідження значно посилилася внаслідок глобальних викликів останніх років. Пандемія COVID-19 суттєво обмежила можливість фізичного відвідування музеїв, галерей та виставкових просторів у всьому світі. Закриття культурних установ, карантинні обмеження та соціальна дистанція змусили як відвідувачів, так і представників культурної сфери шукати альтернативні формати взаємодії з мистецтвом. У цей період цифрові платформи стали єдиним ефективним інструментом доступу до культурних ресурсів, що підкреслило необхідність їх активного розвитку та вдосконалення. Отже, під час карантину та певних обмежень відвідувати громадські місця, напрям роботи, пов'язаний з розробкою віртуальних просторів, стає пріоритетним у сучасному інформаційному світі [3].

В Україні проблема доступу до культурної спадщини має ще більш складний характер у зв'язку з повномасштабною війною. Значна частина музеїв та культурних об'єктів опинилася під загрозою знищення або була пошкоджена, а фізичний доступ до них став обмеженим або повністю неможливим. Окрім цього, питання безпеки населення та складність пересування значно зменшують можливості для відвідування культурних установ. У таких умовах цифровізація мистецтва стає не лише актуальною, а

й необхідною умовою збереження національної культурної ідентичності та забезпечення доступу до неї [4].

Слобожанщина є одним із ключових культурно-історичних регіонів України, який має багату художню спадщину та значний вплив на формування українського мистецтва. Саме тут народилися та працювали видатні митці, серед яких Ілля Рєпін, Сергій Васильківський, Олександр Богомазов, Тетяна Яблонська, а також сучасні художники, зокрема Гамлет Зіньківський та інші [5, 6]. Їх творчість відображає різні історичні етапи розвитку мистецтва — від класичного реалізму до авангардних та сучасних форм художнього вираження. Водночас значна частина цієї спадщини залишається недостатньо представленою у цифровому просторі, що ускладнює її популяризацію серед широкої аудиторії. Це створює потребу у розробці інноваційного цифрового продукту, який поєднуватиме зручність користування, естетичну привабливість та інтерактивність.

Сучасні цифрові рішення у сфері мистецтва, такі як онлайн-галереї, віртуальні тури та інтерактивні платформи, демонструють ефективність використання технологій для представлення культурного контенту.

Таким чином, створення віртуальної галереї «Художники Слобожанщини» є **актуальним** і своєчасним завданням, що відповідає сучасним викликам цифровізації, пандемічним обмеженням та умовам воєнного часу. Такий проєкт дозволяє не лише забезпечити доступ до мистецької спадщини, а й створити новий формат її сприйняття, орієнтований на сучасного користувача.

Метою дипломного проєкту є розробка віртуальної галереї «Художники Слобожанщини», яка забезпечить ефективну презентацію художніх творів, зручну навігацію та інтерактивну взаємодію користувачів із мистецьким контентом.

Новизна проєкту полягає у створенні комплексної цифрової платформи, яка поєднує мистецтвознавчий аналіз із сучасними технологіями візуалізації та UX/UI-дизайну.

Про новизну роботи свідчать такі фактори, як: авторська розробка інтерактивної віртуальної галереї, структурованої за тематичними залами (класики, художня школа, авангард і модернізм, радянський період, сучасні художники), що відповідає історичній періодизації мистецтва Слобожанщини; застосування ефектів просторової візуалізації (світло, тіні, глибина), які імітують реальний музейний простір; інтеграція сучасних принципів UX/UI-дизайну для підвищення залученості користувачів; поєднання культурної спадщини з цифровими технологіями, що забезпечує новий формат сприйняття мистецтва; створення платформи, яка може бути масштабована для інших регіонів України.

Таким чином, проєкт має як практичну, так і наукову цінність, оскільки сприяє цифровізації культурної спадщини та розвитку сучасного дизайну в Україні. Практичне значення роботи полягає у можливості використання розробленої віртуальної галереї як освітнього, культурного та популяризаційного ресурсу, що сприятиме збереженню та поширенню мистецької спадщини Слобожанщини в умовах обмеженого фізичного доступу до культурних об'єктів.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У процесі розробки віртуальної галереї «Художники Слобожанщини» було проведено аналіз сучасних цифрових платформ, що забезпечують презентацію мистецтва в онлайн-середовищі. Основною метою аналізу є визначення ефективних підходів до організації інтерфейсу, навігації, візуалізації та взаємодії користувача з мистецьким контентом. Основними критеріями аналізу є:

- структура простору;
- художнє оформлення простору;
- спосіб презентації художніх творів;
- рівень інтерактивності;
- наявність ефекту занурення;
- можливість використання окремих рішень у власному

дипломному проєкті.

1.1 Віртуальний тур музею «Лувр»¹. Віртуальний тур Лувру є прикладом цифрового відтворення реального музейного простору (Іл.1.1). Його головна особливість полягає у можливості дистанційного перегляду окремих залів музею, що створює ефект присутності та дозволяє користувачеві умовно переміщуватися експозиційним простором.

Структура віртуального туру побудована за принципом реального музею. Користувач переходить між залами, розглядає інтер'єр, експонати та просторове розташування об'єктів. Це формує відчуття перебування в культурному середовищі, що є важливим для емоційного сприйняття мистецтва.

Позитивною рисою є реалістичність простору. На відміну від звичайних онлайн-каталогів, тур Лувру не лише демонструє окремі твори, а й показує їх у контексті музейної експозиції. Завдяки цьому користувач краще

¹ <https://www.louvre.fr/en/online-tours#virtual-tours>

сприймає масштаб залів, атмосферу музею та взаємозв'язок між експонатами.

Однак з погляду UX тур має певні складності. Навігація не завжди є інтуїтивною для недосвідченого користувача. Переміщення простором може потребувати часу на адаптацію, а взаємодія з експонатами є обмеженою. У деяких випадках користувач більше зосереджується на управлінні, ніж на самому мистецтві.

Для власного дипломного проєкту було визначено важливість побудови простору за принципом реального музею. Саме просторова логіка переходів між залами створює відчуття присутності та дозволяє користувачеві не просто переглядати картини, а сприймати їх у контексті художнього середовища. Доцільно використати тематичне зонування залів, послідовний маршрут перегляду та реалістичне просторове розміщення картин. Також важливим є створення атмосфери музейного простору через світло, перспективу та масштаб експозиції.

Водночас навігація повинна бути значно простішою, ніж у Луврі, щоб користувач не витрачав увагу на керування, а зосереджувався саме на мистецтві.

1.2 National Gallery (Лондон) Virtual Tour². Віртуальний тур National Gallery у Лондоні демонструє підхід до цифрової презентації класичного музейного простору через панорамний перегляд (Іл.1.2). Користувач має змогу переміщуватися залами та розглядати картини в інтер'єрі галереї.

Перевагою цього аналога є відчуття реального простору. Панорамний формат дозволяє побачити не лише окремі твори, а й розташування картин на стінах, освітлення, архітектурні елементи та загальну атмосферу залу. Це допомагає сприймати мистецтво не ізольовано, а як частину експозиції.

Навігація є порівняно простою. Користувач може рухатися між точками огляду та змінювати напрям перегляду. Такий формат є зрозумілим

² <https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-gallery>

навіть для користувачів без спеціального досвіду взаємодії з 3D-середовищем.

Водночас функціональність туру обмежена. Користувач переважно спостерігає, але не має широких можливостей для інтерактивної взаємодії. Наприклад, не завжди є розгорнуті інформаційні картки, тематичні маршрути або персоналізовані підказки. Через це платформа виконує переважно оглядову функцію.

З цього аналога було запозичено ідею панорамного перегляду та візуального сприйняття картин у просторі залу. Панорамний формат дозволяє побачити взаємозв'язок між роботами та краще відчути композицію експозиції.

Для власної галереї важливо використати просту навігацію між тематичними залами та логічну систему переходів між експозиціями. Це зробить користування зрозумілим навіть для недосвідченого відвідувача.

1.3 Smithsonian Virtual Museum³. Smithsonian Virtual Museum є прикладом цифрової платформи, яка поєднує музейний контент з освітньою функцією (Іл.1.3). Платформа орієнтована не лише на демонстрацію експонатів, а й на пояснення їхнього історичного, культурного та наукового значення.

Сильною стороною Smithsonian є інтерактивність. Користувач може переходити між розділами, знайомитися з експонатами, отримувати додаткову інформацію, переглядати мультимедійні матеріали. Такий формат сприяє кращому засвоєнню матеріалу, оскільки користувач не просто пасивно дивиться, а активно взаємодіє з контентом. UX/UI-дизайн платформи орієнтований на освітню аудиторію. Візуальні елементи, текстові блоки, ілюстрації та інтерактивні компоненти поєднуються в єдину систему. Це робить ресурс корисним для школярів, студентів, дослідників і широкого кола відвідувачів. Недоліком є складність структури. Через велику кількість розділів,

³ <https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>

матеріалів і переходів користувач може втрачати фокус. Для швидкого знайомства з конкретною темою платформа може здаватися перевантаженою.

Smithsonian показав важливість поєднання мистецтва з освітньою функцією. Для нашої галереї це особливо актуально, оскільки проєкт спрямований не лише на перегляд картин, а й на популяризацію художньої спадщини Слобожанщини. Доцільно додати короткі біографії художників, історичний контекст, пояснення художніх стилів та мистецтвознавчі коментарі до робіт.

1.4 Musée d'Orsay Virtual Tour⁴. Віртуальний тур Musée d'Orsay демонструє естетичний підхід до цифрової презентації мистецтва XIX–XX століть (Іл.1.4). Особливістю цього музею є сильна художня атмосфера, яка передається через архітектуру, освітлення, розміщення експонатів та загальну візуальну композицію простору.

Позитивною рисою є якісне візуальне сприйняття. Користувач бачить не лише картини, а й музейне середовище, у якому вони розташовані. Це підсилює емоційний ефект і дозволяє краще відчувати характер експозиції. З погляду дизайну важливим є використання простору як частини візуальної комунікації. Інтер'єр, світло, перспектива та ритм розміщення картин формують цілісний образ галереї. Саме такий принцип є актуальним для власного дипломного проєкту, оскільки віртуальна галерея має не просто показувати картини, а створювати атмосферу мистецького простору. Недоліком є обмежена інтерактивність. Користувач не завжди має можливість глибоко взаємодіяти з експонатами, отримувати додаткові пояснення або будувати власний маршрут перегляду.

Цей аналог показав важливість художньої атмосфери простору. У віртуальній галереї доцільно не лише показати картини, а й створити емоційне враження від перебування у мистецькому середовищі.

Для власного проєкту варто використати м'яке освітлення, композиційне розташування картин, глибину простору та світлотіньові

⁴ https://impakt-360.com/Visite_Virtuelle_Du_Musee_De_La_Romanite/

ефекти. Саме атмосфера повинна підсилювати сприйняття мистецтва та формувати емоційний зв'язок користувача з галереєю.

1.5 Artsteps (конструктор віртуальних галерей)⁵. Artsteps є платформою-конструктором для створення віртуальних 3D-виставок. Вона дозволяє користувачам самостійно формувати простір галереї, розміщувати роботи, створювати маршрути перегляду та організовувати цифрові експозиції (Іл.1.5).

Головною перевагою Artsteps є можливість створення власного віртуального середовища. Це робить платформу близькою до теми дипломного проєкту, оскільки вона демонструє принципи побудови цифрової галереї: зали, стіни, експонати, рух користувача, точки огляду. Інтерактивність Artsteps є достатньо високою. Користувач може переміщуватися простором, наближатися до робіт, переглядати інформацію про експонати. Такий формат створює ефект присутності та дозволяє сприймати виставку як цілісний простір.

Разом із тим платформа має певні недоліки. Інтерфейс конструктора може бути складним для новачків. Графічна якість залежить від налаштувань і можливостей платформи, а готові виставки іноді виглядають шаблонно. Крім того, UX може бути не завжди зручним, особливо для користувачів, які не мають досвіду взаємодії з 3D-простором.

Artsteps є одним із найближчих функціональних аналогів дипломного проєкту. З нього було винесено принцип побудови 3D-галереї: тематичні зали, маршрути руху, точки огляду та просторову взаємодію з роботами.

Для власного проєкту важливо використати можливість вільного переміщення користувача у просторі та ефект реального відвідування виставки. Проте інтерфейс має бути простішим, більш інтуїтивним та адаптованим саме до мистецької тематики Слобожанщини.

⁵ <https://www.artsteps.com/>

1.6 Kunstmatrix⁶. Kunstmatrix є професійною платформою для створення віртуальних виставок і 3D-галерей (Іл.1.6). Вона орієнтована на художників, кураторів, галереї та культурні інституції, які прагнуть представити мистецтво в цифровому просторі.

Перевагою Kunstmatrix є висока якість візуалізації. Простори виглядають реалістично, експонати розміщуються в інтер'єрі галереї, а користувач може переміщуватися між роботами та переглядати їх у контексті виставки. Це створює професійне враження й наближає цифровий досвід до реального відвідування галереї. UX/UI-дизайн платформи є сучасним і функціональним. Навігація побудована так, щоб користувач міг оглядати простір, переходити до окремих творів, відкривати інформаційні картки та сприймати експозицію як цілісний художній продукт.

Недоліком є платний функціонал і певна складність для користувачів-початківців. Для повноцінного використання можливостей платформи потрібні навички роботи з цифровими виставками. Також шаблонність окремих залів може обмежувати унікальність авторського рішення.

Kunstmatrix продемонстрував професійний рівень візуалізації та важливість сучасного виставкового дизайну. Для дипломного проєкту це означає необхідність якісного візуального середовища, де картини виглядають як частина реальної експозиції.

Було визначено важливість правильного освітлення, перспективи, масштабу та композиції простору.

Для власної галереї доцільно використати сучасний мінімалістичний стиль, але з авторською візуальною айдентикою саме для мистецтва Слобожанщини.

1.7 Платформа «Frame»⁷. Frame — це сучасна вебплатформа для створення інтерактивних 3D-просторів, віртуальних галерей, виставок, презентацій та освітніх середовищ (Іл.1.7). Платформа працює безпосередньо

⁶ <https://surl.li/gohdry>

⁷ <https://learn.framevr.io/>

у браузері без необхідності встановлення додаткового програмного забезпечення, що значно спрощує доступ для користувачів. Frame активно використовується для організації мистецьких виставок, цифрових музеїв, VR-презентацій та віртуальних культурних подій. Платформа підтримує формати 3D-моделей, зображень, відео та інтерактивних об'єктів, що робить її актуальною для розробки сучасних віртуальних галерей.

Основною перевагою платформи є створення повноцінного імерсивного середовища. Користувач може не просто переглядати окремі твори мистецтва, а переміщуватися у цифровому просторі, взаємодіяти з експонатами, переглядати мультимедійний контент та брати участь у спільних онлайн-подіях. Такий підхід формує ефект присутності, що особливо важливо для мистецьких проєктів, де велике значення має атмосфера простору.

Frame дозволяє створювати тематичні зали, налаштовувати архітектуру виставкового простору, освітлення, маршрути переміщення та логіку взаємодії з контентом. Для дипломного проєкту це є важливою перевагою, оскільки віртуальна галерея «Художники Слобожанщини» також передбачає тематичне зонування: класики, художня школа, авангард і модернізм, радянський період, сучасні художники.

UX/UI-дизайн платформи є сучасним та орієнтованим на простоту використання. Вхід у простір здійснюється через звичайне посилання, що робить доступ максимально зручним навіть для недосвідчених користувачів. Платформа підтримує перегляд як на комп'ютері, так і через VR-пристрої, що розширює можливості взаємодії.

Окремою перевагою є можливість багатокористувацької взаємодії. У просторі можуть одночасно перебувати декілька користувачів, спілкуватися, проводити презентації або колективні екскурсії. Це особливо корисно для освітніх проєктів, онлайн-виставок та музейних заходів.

Проте платформа має і певні недоліки. Для створення якісного професійного середовища потрібні навички роботи з 3D-простором,

моделями та цифровою архітектурою. Частина розширеного функціоналу є платною, що може обмежувати можливості реалізації. Також складні простори можуть вимагати більш потужного інтернет-з'єднання та технічних ресурсів користувача.

Ще одним недоліком є те, що Frame є універсальною платформою і не має спеціалізації саме на художніх музеях або регіональних культурних проєктах. Це означає, що автору потрібно самотійно формувати весь концепт галереї, дизайн середовища та логіку культурного контенту.

Для дипломного проєкту «Віртуальна галерея «Художники Слобожанщини» платформа Frame є одним із найближчих сучасних аналогів, оскільки поєднує: інтерактивний 3D-простір, імерсивний ефект присутності, тематичні віртуальні зали, сучасний UX/UI-дизайн, можливість колективної взаємодії користувачів, мультимедійне представлення мистецтва.

Саме ці характеристики є важливими для реалізації дипломного проєкту. Водночас власна розробка повинна відрізнятися чіткою культурною спрямованістю на мистецтво Слобожанщини, локальною ідентичністю та більш адаптованою структурою саме для художньої спадщини регіону.

Таким чином, Frame можна розглядати як один із найсильніших сучасних функціональних аналогів для створення віртуальної галереї нового покоління.

Frame показав можливості сучасного інтерактивного 3D-середовища та багатокористувацької взаємодії. Це дозволяє створювати не просто галерею, а цифровий культурний простір.

Для власного проєкту важливо використати тематичне зонування залів, мультимедійність, інтерактивні об'єкти та просту браузерну доступність без складного встановлення програм.

Також корисною є можливість колективних екскурсій або онлайн-презентацій для освітнього використання галереї.

1.8 Платформа Google Arts & Culture⁸. Google Arts & Culture є одним із найсильніших світових прикладів цифрової презентації мистецтва. (Іл.1.8) Платформа об'єднує музеї, галереї та культурні інституції з усього світу, дозволяючи користувачам переглядати твори мистецтва у високій якості, проходити віртуальні тури та знайомитися з тематичними колекціями.

Основною перевагою платформи є масштабність і структурованість. Користувач має доступ до великої кількості художніх творів, біографій митців, історичних довідок та інтерактивних виставок. Особливо важливою є функція надвисокого масштабування картин, що дозволяє розглядати навіть найдрібніші деталі живопису.

UX/UI-дизайн платформи побудований за принципом мінімалізму та візуальної чистоти. Інтерфейс не перевантажений декоративними елементами, а основний акцент зроблено саме на творах мистецтва.

Недоліком є відсутність локальної спеціалізації. Через глобальний масштаб регіональні художні школи, зокрема мистецтво Слобожанщини, практично не представлені окремо. Крім того, відсутній авторський просторовий сценарій галереї, що зменшує емоційний ефект присутності.

Для власного проєкту доцільно використати високу якість зображень, масштабування картин, структуровану подачу інформації, мінімалістичний інтерфейс.

Проте власна галерея повинна мати чітку регіональну спрямованість та більш виражений емоційний простір і саме на художників Слобожанщини.

1.9 Віртуальний тур Uffizi Galleries⁹. Віртуальний тур Uffizi Galleries є прикладом цифрової презентації класичного мистецтва епохи Відродження (Іл.1.9). Платформа дозволяє користувачеві дистанційно переглядати музейні зали, знайомитися з роботами великих майстрів та відчувати архітектурну атмосферу історичного музею.

⁸ <https://artsandculture.google.com/?hl=uk>

⁹ <https://www.virtualuffizi.com/explore-the-uffizi.html>

Основною перевагою є реалістичне відтворення музейного простору. Користувач бачить не лише картини, а й архітектурне середовище, в якому вони розташовані. Це формує глибше сприйняття мистецтва та підсилює ефект присутності.

Важливим елементом є акцент на художній атмосфері: освітлення, просторова перспектива, масштаб залів і композиційне розміщення творів. Такий підхід створює відчуття реального відвідування музею.

Недоліком є обмежена інтерактивність. Платформа більше орієнтована на огляд, ніж на активну взаємодію з контентом. Інформаційні пояснення також можуть бути недостатньо розгорнутими.

Для власного дипломного проєкту доцільно використати архітектурну атмосферу залів, просторову перспективу, композицію експозиції, візуальне занурення.

Проте необхідно доповнити простір більш активною взаємодією користувача з картинами.

1.10 Virtual Art Gallery¹⁰. Virtual Art Gallery є сучасною платформою для створення онлайн-виставок, віртуальних 3D-галерей та цифрової презентації художніх творів (Іл.1.10). Вона орієнтована переважно на художників, галереї, кураторів та мистецькі проєкти, які прагнуть представити свої роботи у професійному цифровому середовищі.

Основною особливістю платформи є створення реалістичних віртуальних виставкових просторів, де користувач може переміщуватися між залами, переглядати картини на стінах, відкривати інформацію про твори та сприймати експозицію як повноцінну художню подію. Це значно наближає цифровий досвід до реального відвідування музею чи галереї. Перевагою платформи є висока якість візуалізації. Картини розміщуються у добре продуманому просторі з правильною перспективою, освітленням та логічною композицією експозиції. Це створює сильний емоційний ефект і

¹⁰ https://virtualartgallery.com/?utm_source=chatgpt.com

дозволяє краще сприймати мистецтво не окремо, а як частину цілісного середовища.

UX/UI-дизайн побудований за принципом простоти та зручності. Навігація є інтуїтивною: користувач легко переходить між залами, переглядає роботи та отримує додаткову інформацію про експонати. Важливо, що платформа не перевантажена складними технічними налаштуваннями, тому доступна навіть для широкої аудиторії. Ще однією перевагою є можливість швидкого створення власної виставки без складного програмування. Це дозволяє адаптувати платформу під різні мистецькі проекти, зокрема під регіональні культурні ініціативи. Недоліком є те, що частина професійного функціоналу є платною. Крім того, шаблонність окремих виставкових просторів може обмежувати авторську унікальність дизайну. Також платформа не має вузької спеціалізації саме на музейній спадщині або регіональному мистецтві.

Для власної галереї важливо використати логічну систему переміщення, сучасний UX/UI-дизайн, емоційне сприйняття простору та швидкий доступ до інформації про твори.

Водночас власна розробка повинна мати більш виражену культурну ідентичність, авторську стилістику та мистецтвознавчу глибину

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція проєкту. Концепція дипломного проєкту «Віртуальна галерея «Художники Слобожанщини» полягає у створенні інтерактивного цифрового середовища-віртуальної галереї, яке дозволяє користувачам ознайомитися з мистецькою спадщиною регіону у сучасному форматі.

Основною ідеєю є поєднання класичного музейного простору з можливостями цифрових технологій. Віртуальна галерея виступає не лише як засіб демонстрації художніх творів, а й як інструмент формування культурної обізнаності, емоційного залучення та інтерактивного досвіду користувача.

Проєкт спрямований на популяризацію творчості митців Слобожанщини, серед яких Ілля Рєпін, Сергій Васильківський, Олександр Богомазов, Тетяна Яблонська, а також сучасні автори, такі як Гамлет Зіньківський та інші (Іл.2.1).

2.2 Ідея віртуальної галереї. Віртуальна галерея будується за принципом тематичного зонування, де кожен зал відповідає певному історичному або стилістичному періоду розвитку мистецтва та має унікальну атмосферу, що досягається за рахунок кольорових рішень, освітлення та композиції простору і оформлений у відповідності до стилю митця (Іл.2.2).

Структура галереї — багатоповерхова будівля. Кожен поверх розділений на тематичні зали, а саме: класичного живопису, харківська художня школа, авангард і модернізм, радянський період, сучасні художники.

2.3 Функціональні можливості. Основні функції галереї: навігація у віртуальному просторі; перегляд картин у високій якості; отримання інформації про художників; інтерактивна взаємодія (натискання, масштабування); переходи між залами (Іл. 2.3).

Предбачається інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дозволяє користувачеві легко орієнтуватися у просторі галереї.

Користувацький сценарій побудований за принципом простоти та логічності: вхід у галерею, вибір залу, перегляд експозиції, взаємодія з об'єктами.

Основний акцент зроблено на зручності користування та естетичному сприйнятті.

2.4 Художньо-образне рішення. Візуальна концепція базується на створенні ефекту реального музейного простору. Для цього використовуються: світлотіньові ефекти; перспектива; глибина простору (Іл. 2.4). Тип простору: Гібридне тривимірне (3D) середовище, що поєднує концепцію сучасного паркового «оазису» з урбаністичним пейзажем. Де можна відпочити і насолодитись не лише художніми творами а й навколишнім середовищем. Відпочити як морально так і духовно. Ландшафт та благоустрій: Навколо будівлі змодельовано розвинену інфраструктуру — доглянуті зелені газони, асфальтовані тротуари з чіткими бордюрами та бетонні доріжки, що ведуть до входу. Для відпочинку віртуальних відвідувачів уздовж алеї встановлені довгі мінімалістичні дерев'яні лавки. Флора (озеленення): територія густо засаджена різнорівневими 3D-моделями дерев. Навколо павільйону поєднуються великі листяні дерева з осіннім відтінком крони та високі хвойні. Задній план: локація інтегрована у типовий спальний район із багатоповерховими панельними будинками («дев'ятиповерхівками»), що створює міцну візуальну прив'язку до реальних міських краєвидів України.

Архітектура будівлі: триповерховий компактний павільйон (галерея) у стилі сучасного еко-модерну або футуристичного мінімалізму. Будівля має багатогранну, вертикально орієнтовану геометрію. Матеріали та колористика: фасад виконано у глибоких природних тонах (імітація темного дерева або композитних панелей), що сильно контрастує із сірим індустриальним фоном житлових масивів. Засклення та інтер'єр: використано великі панорамні вікна в підлогу у світлих дерев'яних рамах. Через них на кожному з трьох поверхів проглядаються силуети розвішаних картин та

виставкових експонатів. Навігаційні елементи: біля дверей встановлено інформаційний стенд та класичну вивіску із золотим обрамленням і витонченим шрифтом «Художники Слобожанщини». На землі перед входом розташований синій інтерактивний покажчик-стрілка для телепортації користувача всередину галереї.

Основне середовище розробки: Metasteps — хмарна WebGL-платформа для створення метавсесвітів та 3D-виставок, що працює безпосередньо у веббраузері.

2.5 Звукове рішення. Звуковий супровід — традиційні мелодії Слобожанщини, що доповнюють віртуальний простір, підсилюючи ефект занурення, а саме звук бандури. Інформаційний стенд та кожний стенд з художниками та короткою інформацією про них має свій звуковий супровід (озвучка тексту).

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломного проєкту «Віртуальна галерея «Художники Слобожанщини» було досліджено сучасні підходи до цифрової презентації мистецтва та розроблено інтерактивний віртуальний простір, спрямований на популяризацію художньої спадщини Слобожанщини. Актуальність теми підтверджується сучасними умовами розвитку суспільства, зокрема активною цифровізацією культурної сфери, наслідками пандемії COVID-19 та обмеженнями, спричиненими воєнним станом в Україні, що значно ускладнюють фізичний доступ до музеїв і галерей.

Проаналізовано десяти сучасних аналогів віртуальних музеїв і галерей, серед яких Лувр, National Gallery, Smithsonian Virtual Museum, Musée d'Orsay, Artsteps, Kunstmatrix, Frame, Google Arts & Culture, Uffizi Galleries та Virtual Art Gallery. Дослідження дозволило визначити основні принципи побудови ефективного віртуального простору: логічну структуру залів, зручну навігацію, високоякісну візуалізацію, інтерактивність, ефект занурення та емоційне сприйняття мистецтва. Було встановлено, що найбільш важливими для власного проєкту є простота користування, тематичне зонування, просторова глибина, можливість масштабування картин та наявність інформаційного супроводу для користувача.

Практична робота містить концепцію проєкту, яка базується на поєднанні класичного музейного середовища з сучасними цифровими технологіями. Запропонована структура галереї передбачає тематичний поділ на п'ять залів: класики, художня школа, авангард і модернізм, радянський період та сучасні художники. Такий підхід дозволяє систематизувати мистецький матеріал, створити логічний маршрут перегляду та забезпечити користувачеві цілісне сприйняття художньої спадщини регіону. Особлива увага приділена UX/UI-рішенням, художньо-образному оформленню простору, світлотіньовим ефектам, перспективі, композиції експозиції та звуковому супроводу, що підсилює ефект присутності.

Практичне значення проєкту полягає у можливості використання віртуальної галереї як культурно-освітнього ресурсу для студентів, викладачів, дослідників, туристів та широкої аудиторії користувачів. Проєкт сприяє збереженню культурної спадщини, популяризації творчості художників Слобожанщини та формуванню нового формату взаємодії з мистецтвом у цифровому середовищі.

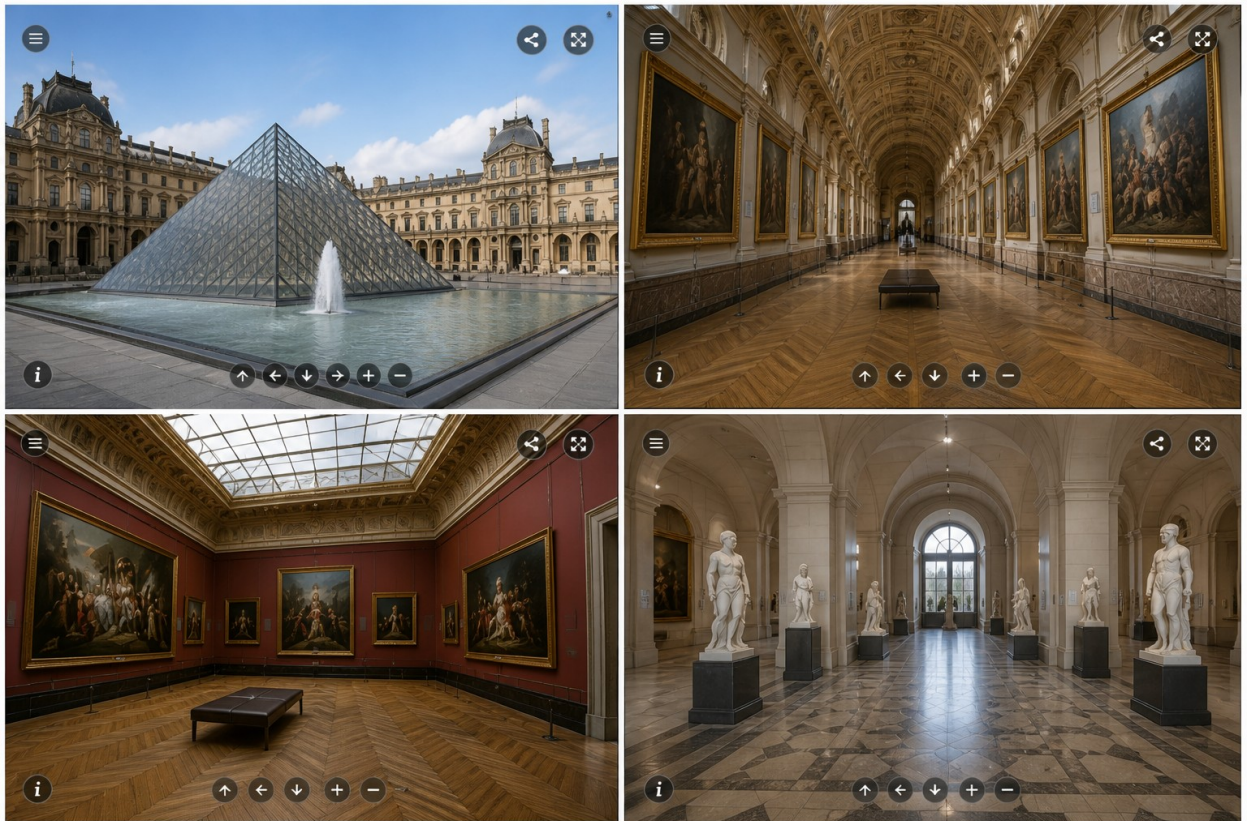
Створення такої платформи є перспективним напрямом розвитку цифрового мистецького простору України та може стати основою для подальшого масштабування подібних культурних проєктів на інші регіони держави.

ЛІТЕРАТУРА

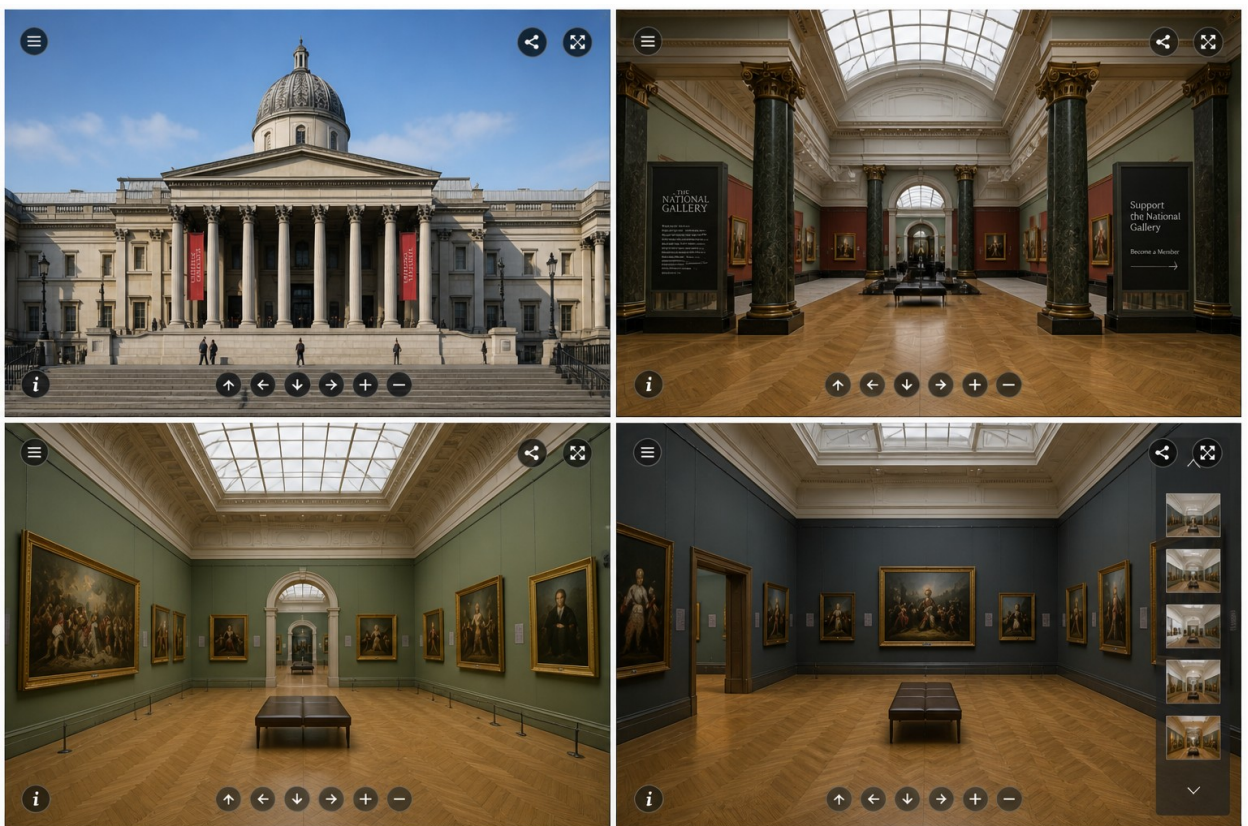
1. Антонюк М. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: <https://surl.li/vuyivw> (дата звернення: 10.03.2026).
2. Дзьобань О. П., Мануйлов Є. М. Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття // *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. Серія: Соціологія. 2017. № 4 (35). С. 21–31. URL: <https://fil.nlu.edu.ua/article/view/119619> (дата звернення: 10.03.2026).
3. Іноземцева С., Малиніна І. Інноваційні технології у розвитку інформаційного суспільства через перспективу використання доповненої реальності у туристичній сфері // *Modern technologies in the development of economy and human well-being : monograph*. Katowice : Publishing House of University of Technology, 2020. С. 130–135. URL: <https://surl.li/hgyygr> (дата звернення: 03.04.2026).
4. Іноземцева С. Аналіз комунікативного потенціалу імерсивних середовищ // *Science and technology: challenges, prospects and innovations : Proceedings of the 8th International scientific and practical conference*. Osaka : CPN Publishing Group, 2022. С. 214–218. URL: <https://surl.li/stsvfb> (дата звернення: 05.04.2026).
5. Історія українського мистецтва : у 5 т. / редкол.: Г. Скрипник та ін. Київ : НАН України, 2018. Т. 5. 640 с. URL: <https://surl.li/lbmmqc> (дата звернення: 05.03.2026).
6. Овсійчук В. А. Українське мистецтво : навч. посіб. Київ : Либідь, 2015. 320 с. URL: <https://surl.li/btukmc> (дата звернення: 10.03.2026).
7. Липак О. А. Застосування VR та AR технологій в музеях // Факультет прикладних інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії : матеріали конференції. Тернопіль, 2020. С. 159–160. URL: http://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/31933/2/FAPMT_2020_Lypak_O_AApplication_of_VR_and_AR_159-160.pdf (дата звернення: 10.03.2026).

8. Сайковська Я., Постников П. VR-платформи. Огляд актуальних рішень. URL: <https://medium.com/phygitalism/vr-platforms-b123969947cc> (дата звернення: 10.03.2026).
9. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблеми самоідентифікації особистості // *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Теорія культури і філософія науки*. 2012. № 1029 (1). С. 47–53. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhITK_2012_1029\(1\)_47_3](http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhITK_2012_1029(1)_47_3) (дата звернення: 10.03.2026).
10. Lidwell W., Holden K., Butler J. *Universal Principles of Design*. Beverly : Rockport Publishers, 2010. 272 p. URL: <https://surl.li/ebkzdy> (дата звернення: 15.03.2026).

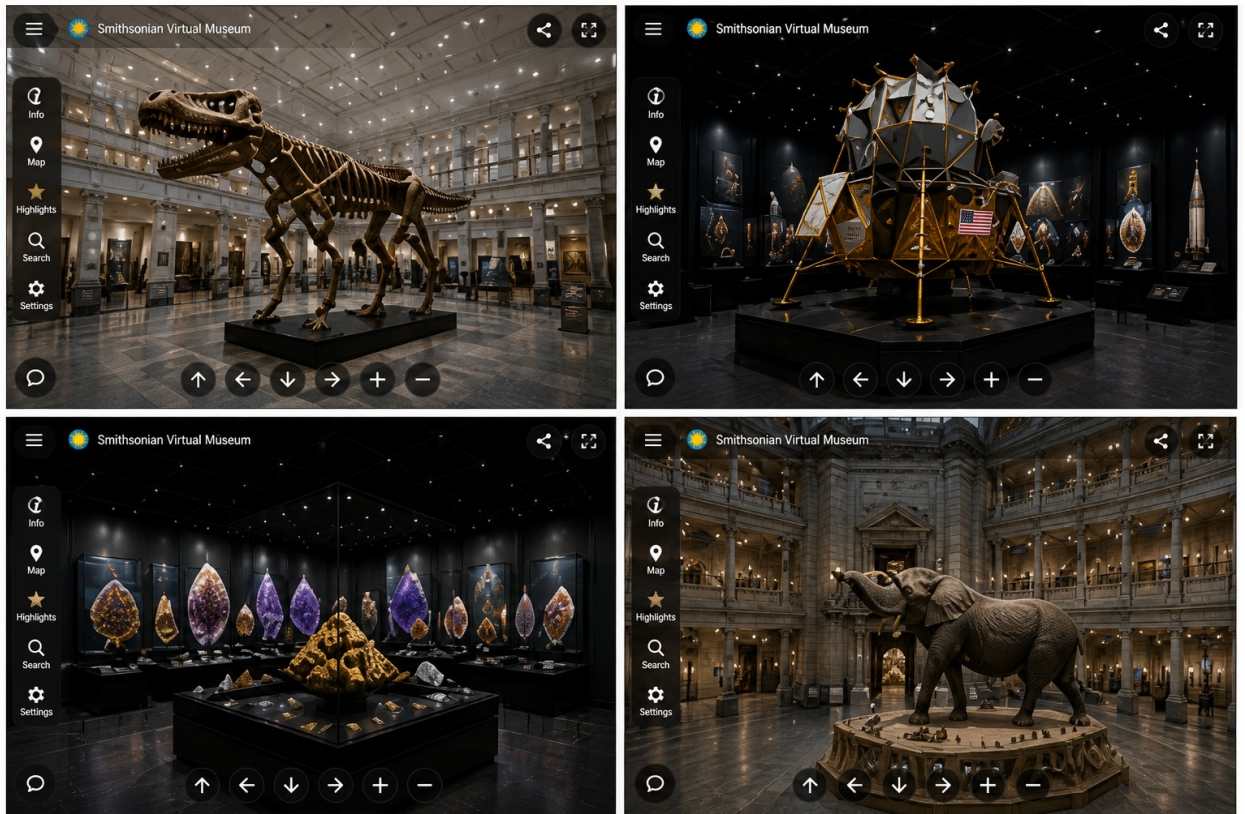
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



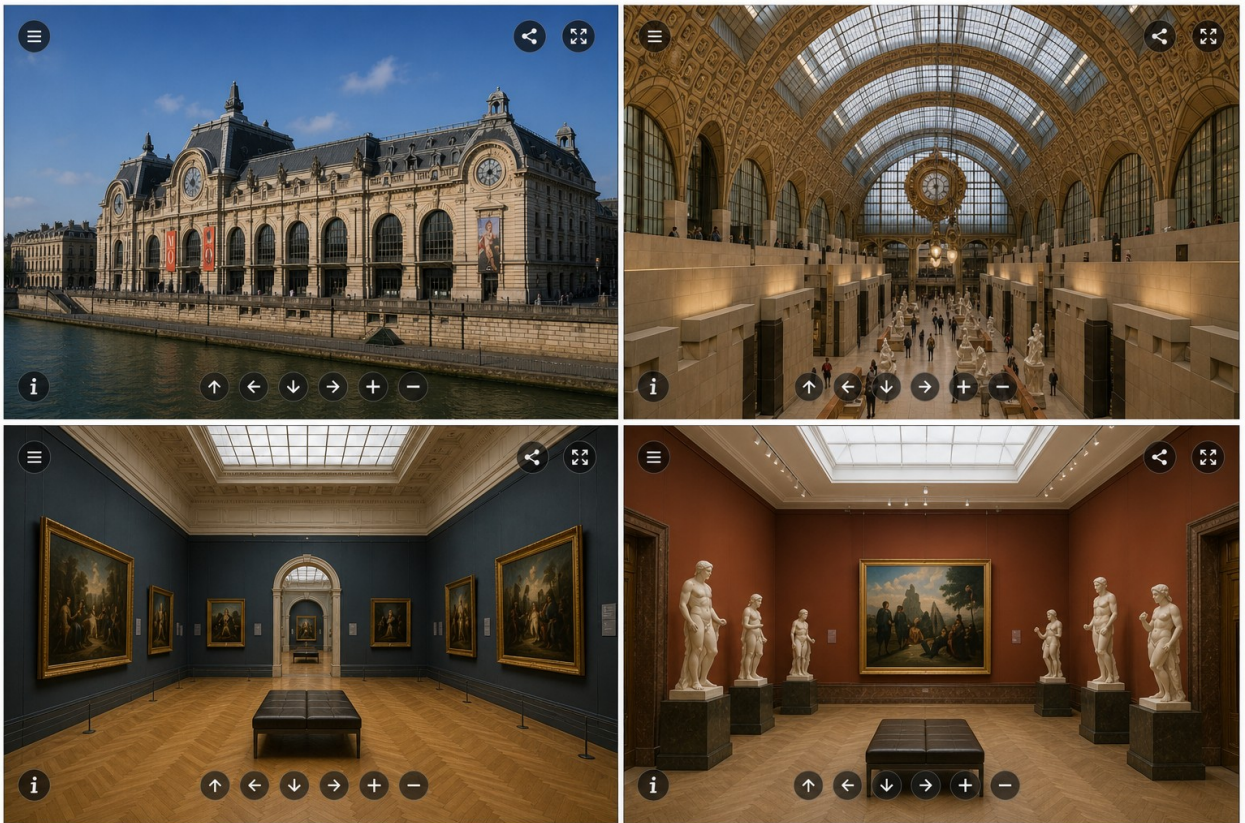
Іл.1.1 Віртуальний тур музею «Лувр»



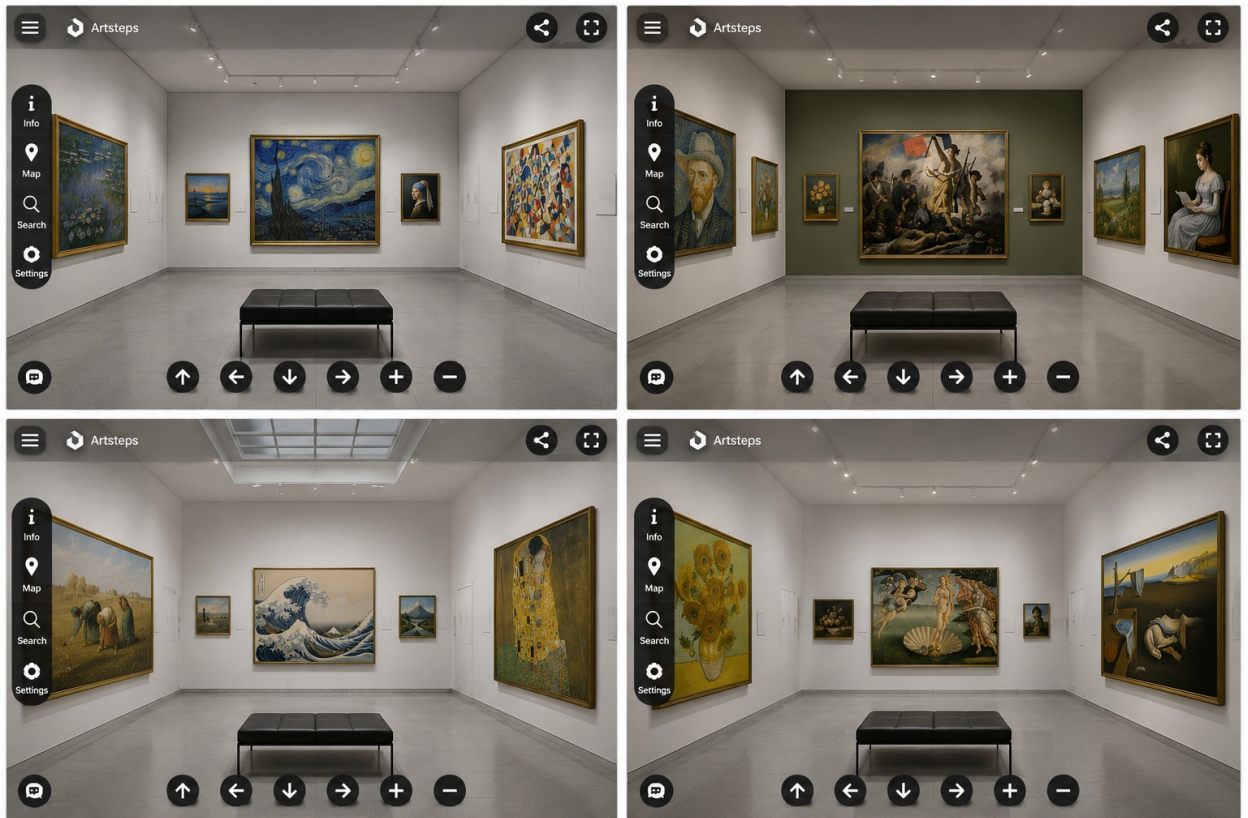
Іл.1.2 National Gallery (Лондон) Virtual Tour



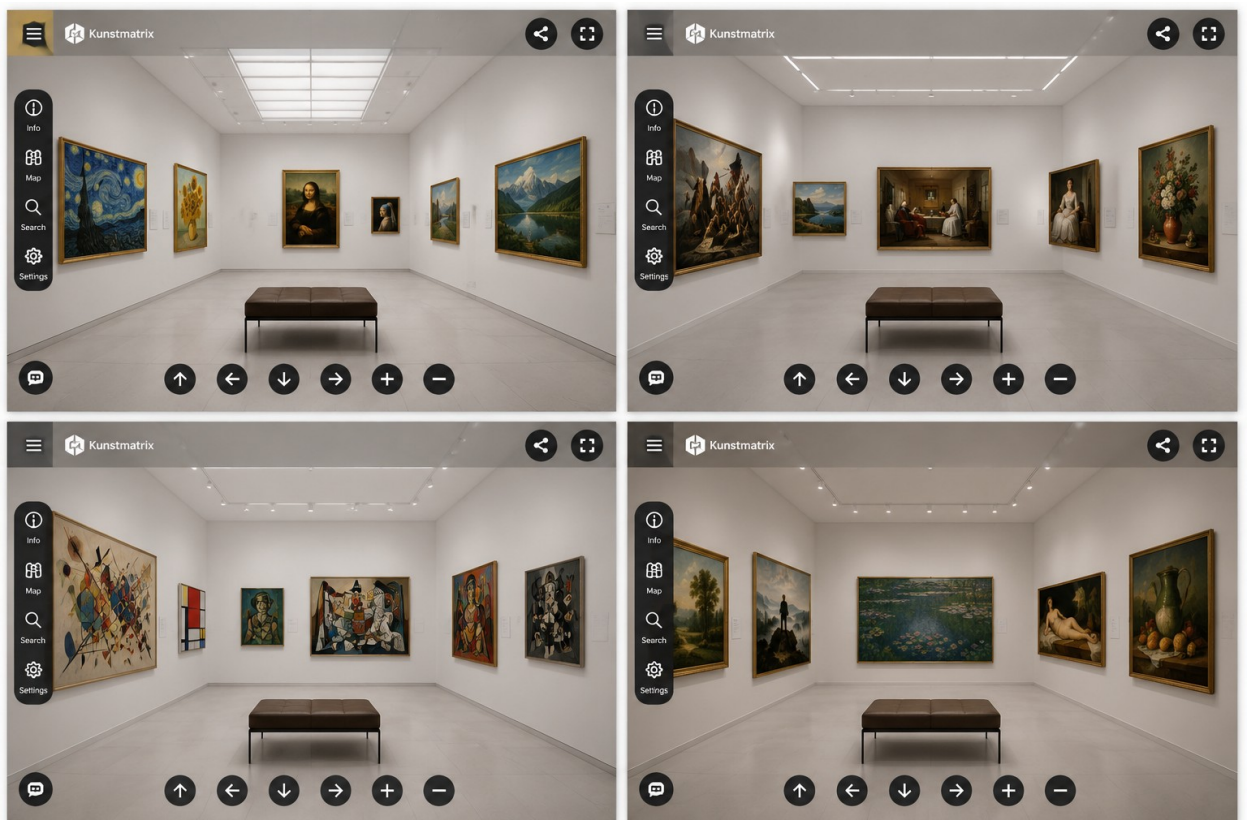
Ил.1.3 Smithsonian Virtual Museum



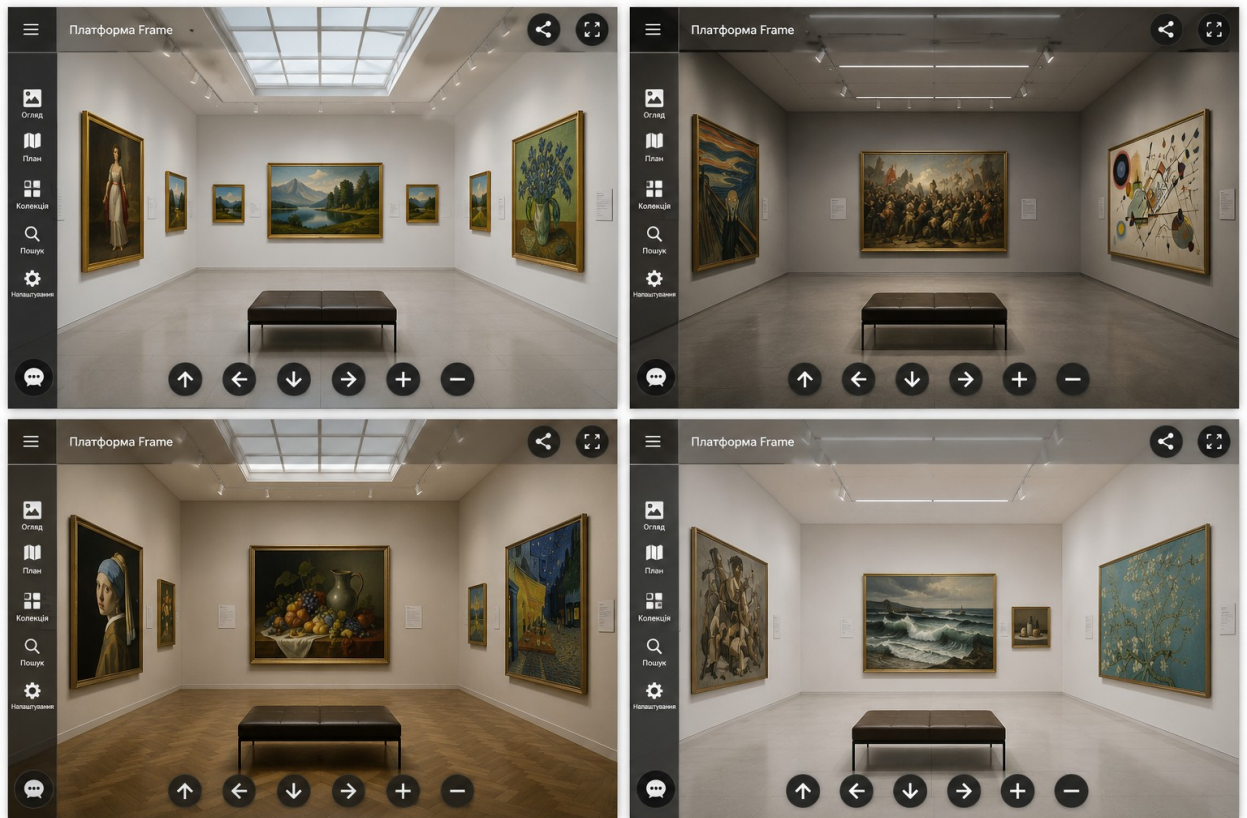
Ил. 1.4 Musée d'Orsay Virtual Tour



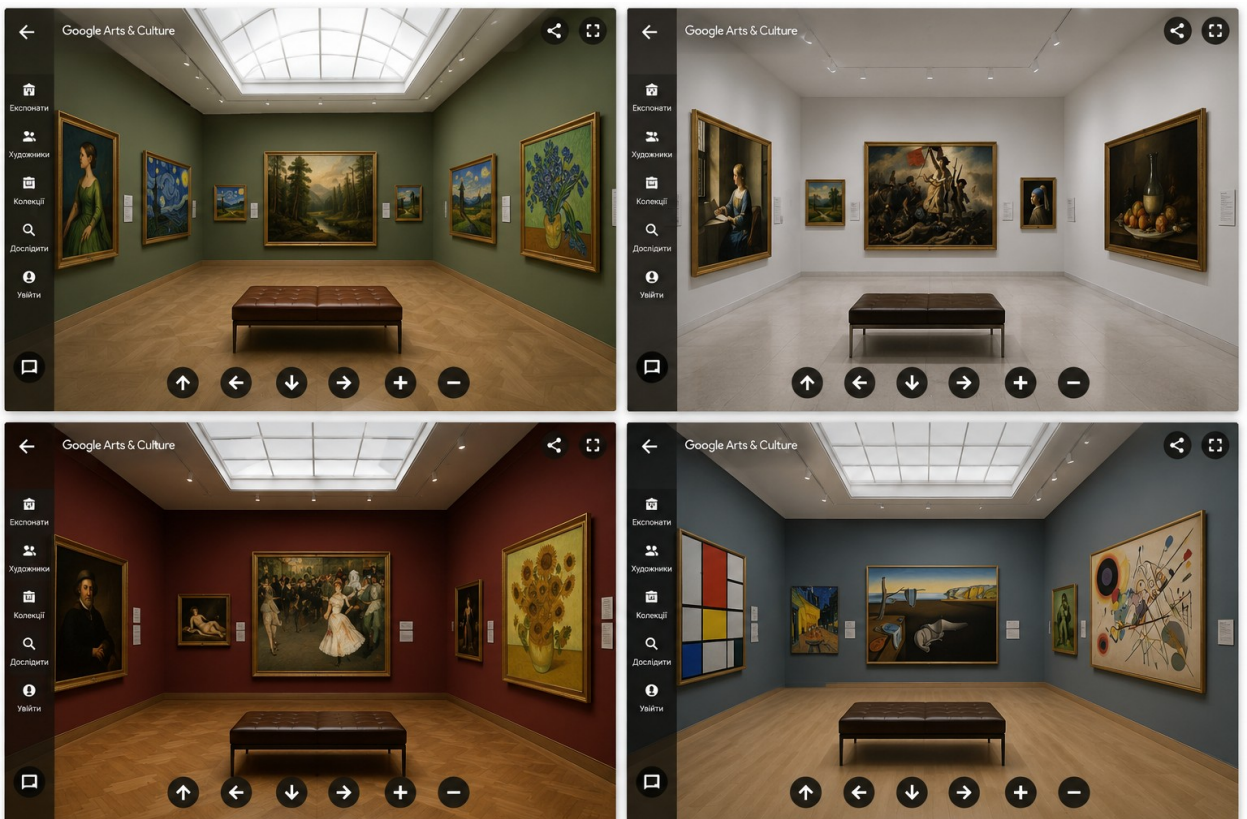
Ил. 1.5 Artsteps



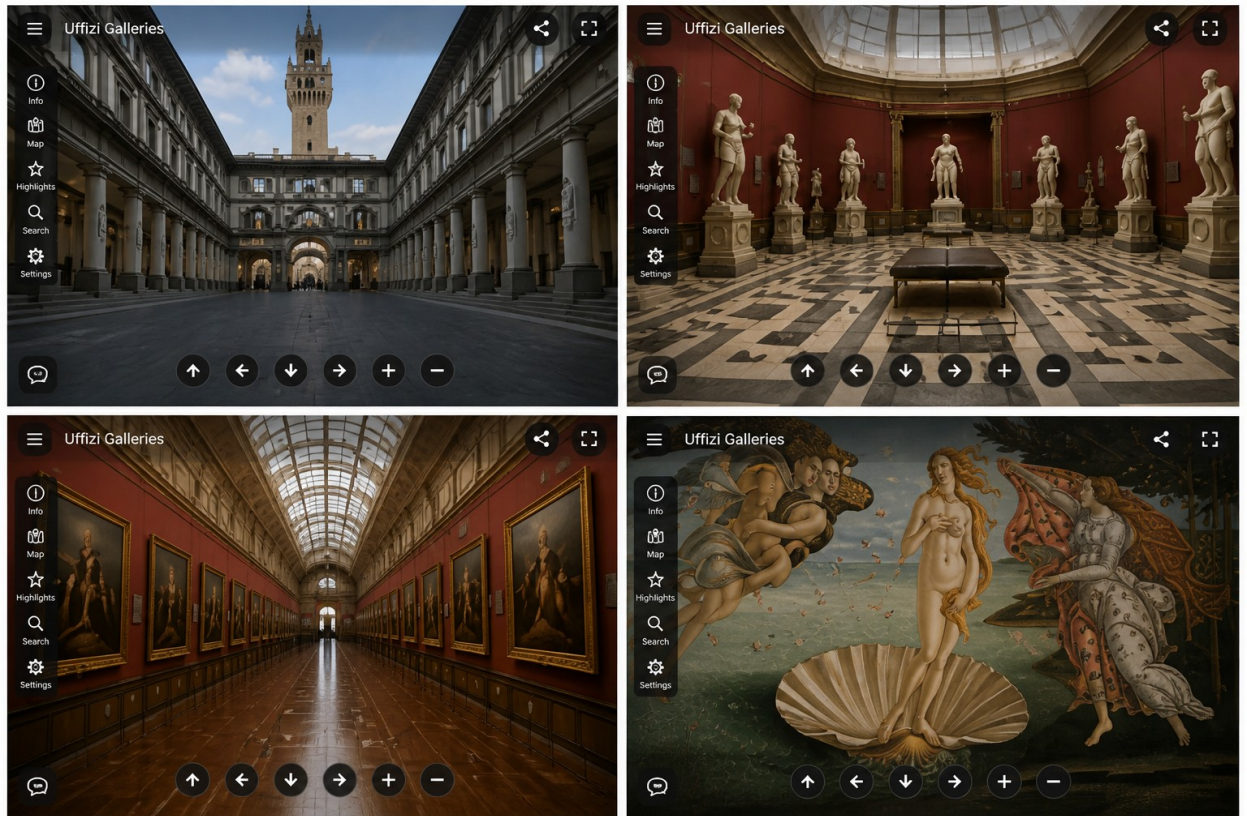
Ил. 1.6 Kunstmatrix



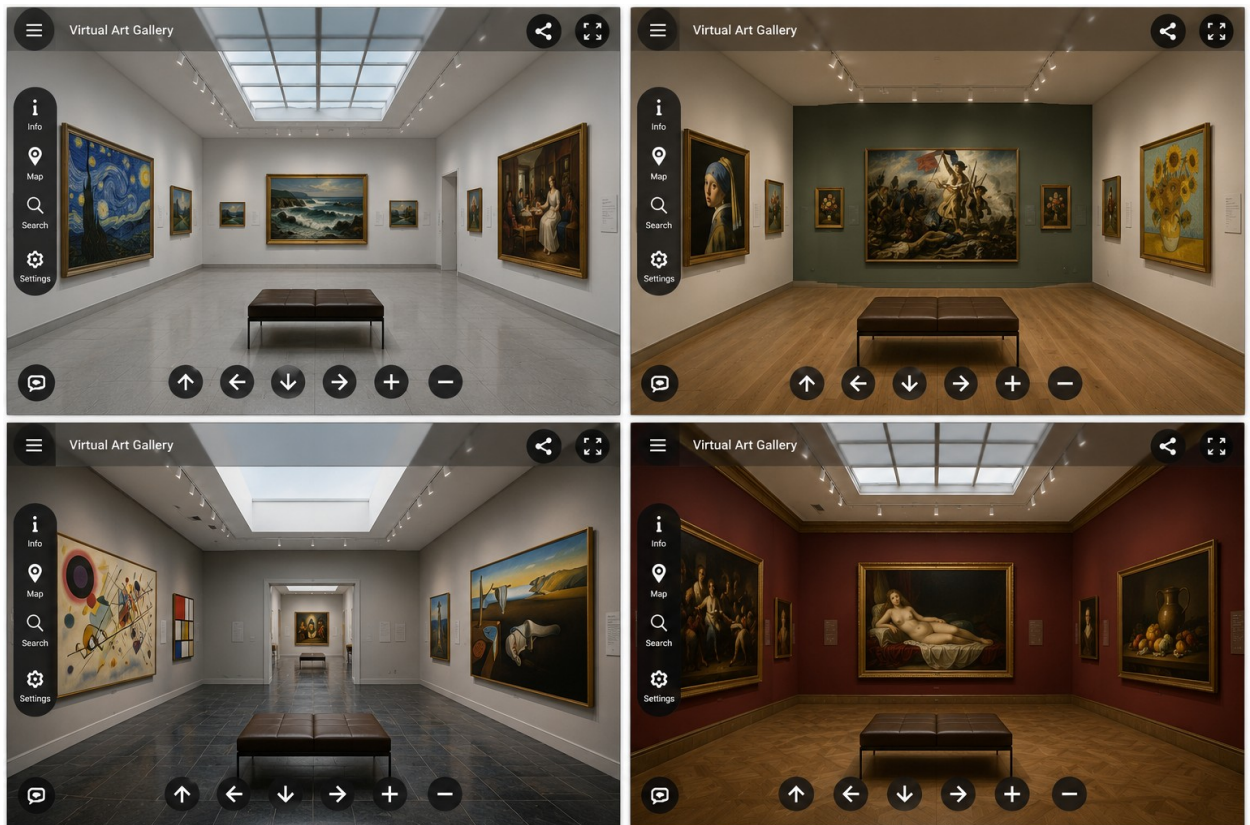
Іл. 1.7 Платформа Frame



Іл. 1.8 Google Arts & Culture



Ил. 1.9 Uffizi Galleries



Ил. 1.10 Virtual Art Gallery

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Ілля Рєпін



Сергій Васильківський



Олександр Богомазов

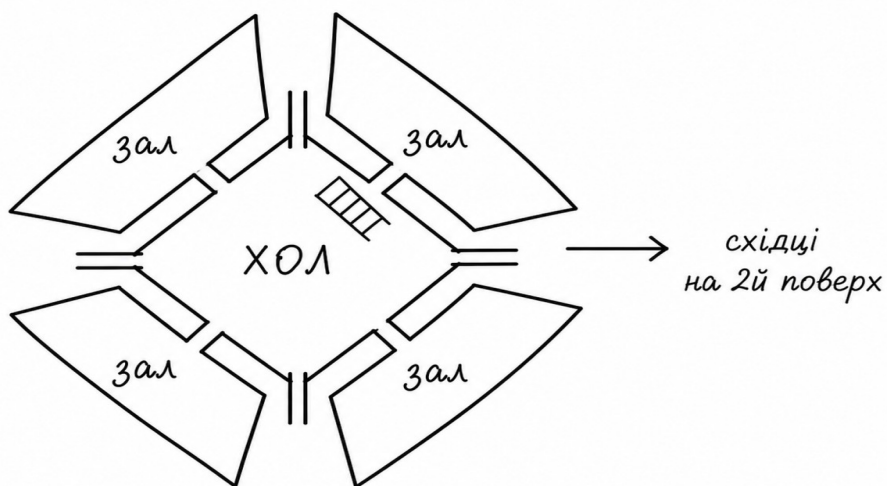


Тетяна Яблонська



Гамлет Зінківський

Іл. 2.1 Митці Слобожанщини



Іл. 2.2 Структура галереї



Ілля Рєпін

(1844–1930)

Ілля Рєпін – видатний український та російський художник, один із найвідоміших передвижників. Майстер історичного, побутового та портретного жанрів. Його роботи відзначаються глибоким психологізмом і правдивим відображенням життя народу.

1. Times New Roman	Ілля Рєпін – видатний український та російський художник, один із найвідоміших передвижників. Майстер історичного, побутового та портретного жанрів. Його роботи відзначаються глибоким психологізмом і правдивим відображенням життя народу.
2. Arial	Ілля Рєпін – видатний український та російський художник, один із найвідоміших передвижників. Майстер історичного, побутового та портретного жанрів. Його роботи відзначаються глибоким психологізмом і правдивим відображенням життя народу.
3. Georgia	Ілля Рєпін – видатний український та російський художник, один із найвідоміших передвижників. Майстер історичного, побутового та портретного жанрів. Його роботи відзначаються глибоким психологізмом і правдивим відображенням життя народу.
4. Brush Script MT	<i>Ілля Рєпін – видатний український та російський художник, один із найвідоміших передвижників. Майстер історичного, побутового та портретного жанрів. Його роботи відзначаються глибоким психологізмом і правдивим відображенням життя народу.</i>
5. Courier New	Ілля Рєпін – видатний український та російський художник, один із найвідоміших передвижників. Майстер історичного, побутового та портретного жанрів. Його роботи відзначаються глибоким психологізмом і правдивим відображенням життя народу.

Іл. 2.3 Функціональні можливості. Інформації про художників



БІЛИЙ



БЕЖЕВИЙ



БЛАКИТНИЙ



СІРИЙ



ЗЕЛЕНИЙ



РОЖЕВИЙ



БІЛИЙ



БЕЖЕВИЙ



БЛАКИТНИЙ



СІРИЙ



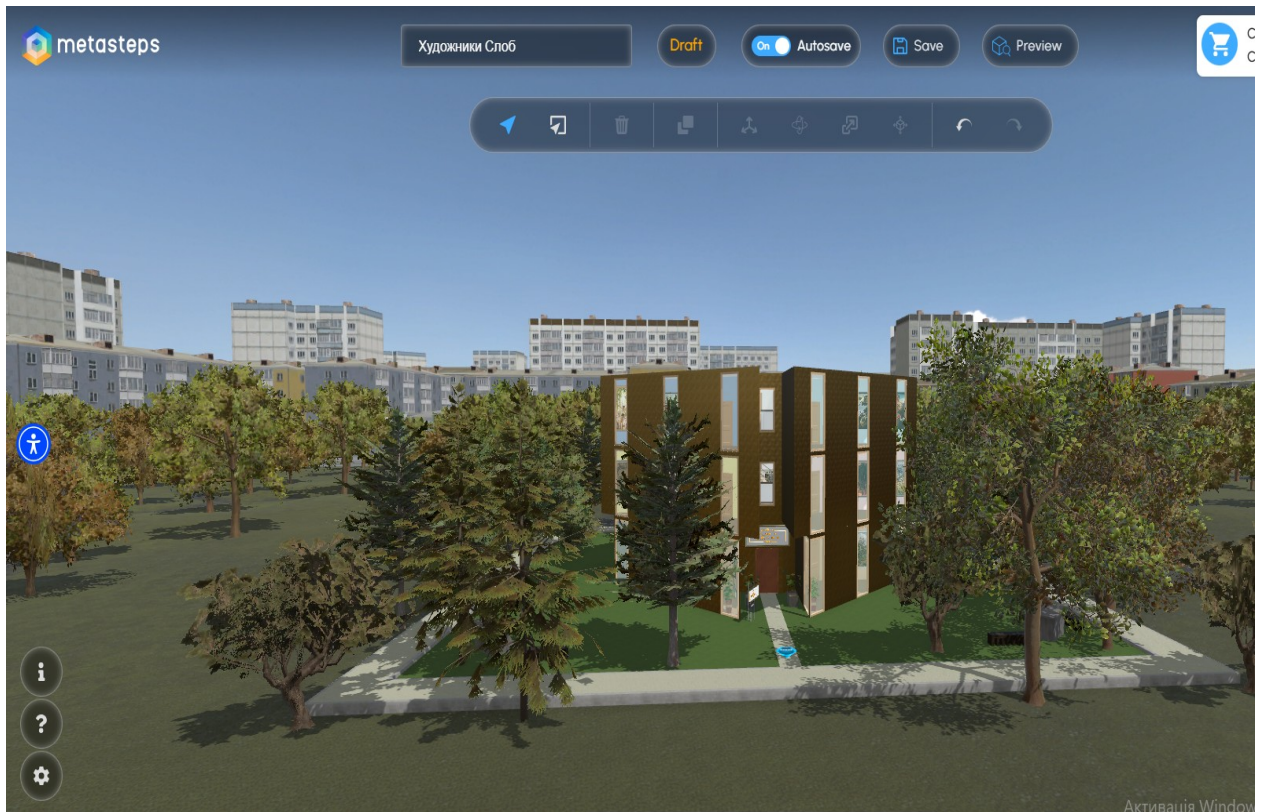
ЗЕЛЕНИЙ



РОЖЕВИЙ

Іл. 2.4 Художньо-образне рішення

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



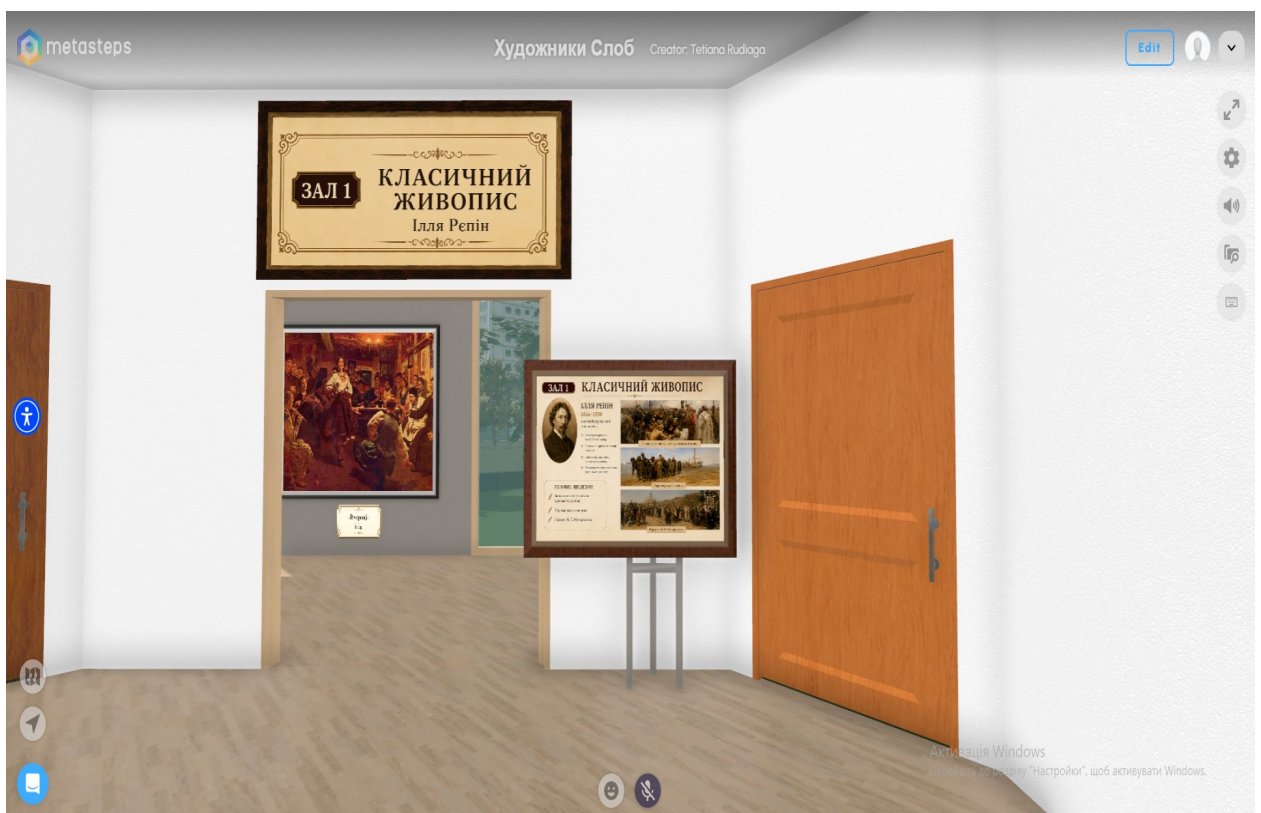
Іл. 3.1 Віртуальний простір галереї «Художники Слобожанщини»



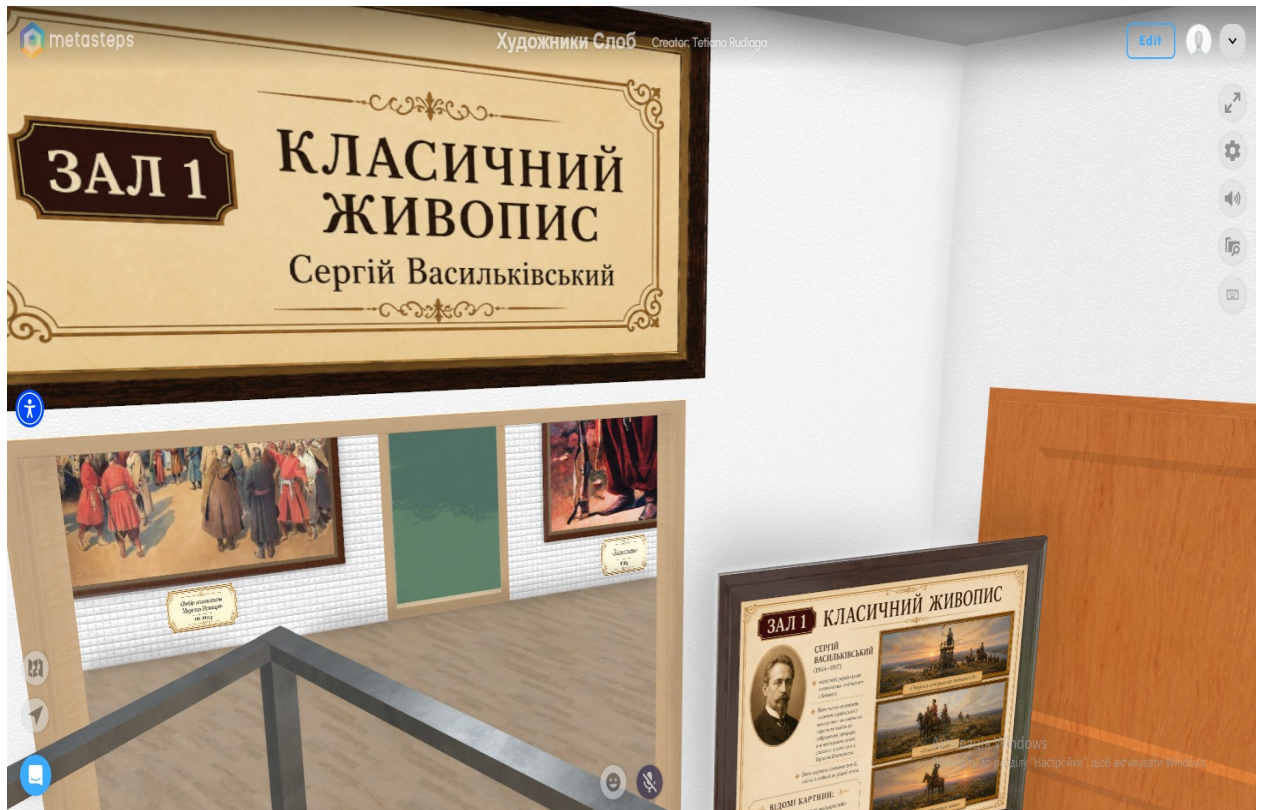
Іл. 3.2 Оточення віртуальної галереї «Художники Слобожанщини»



Іл. 3.3 Віртуальна галереї «Художники Слобожанщини» - вхід



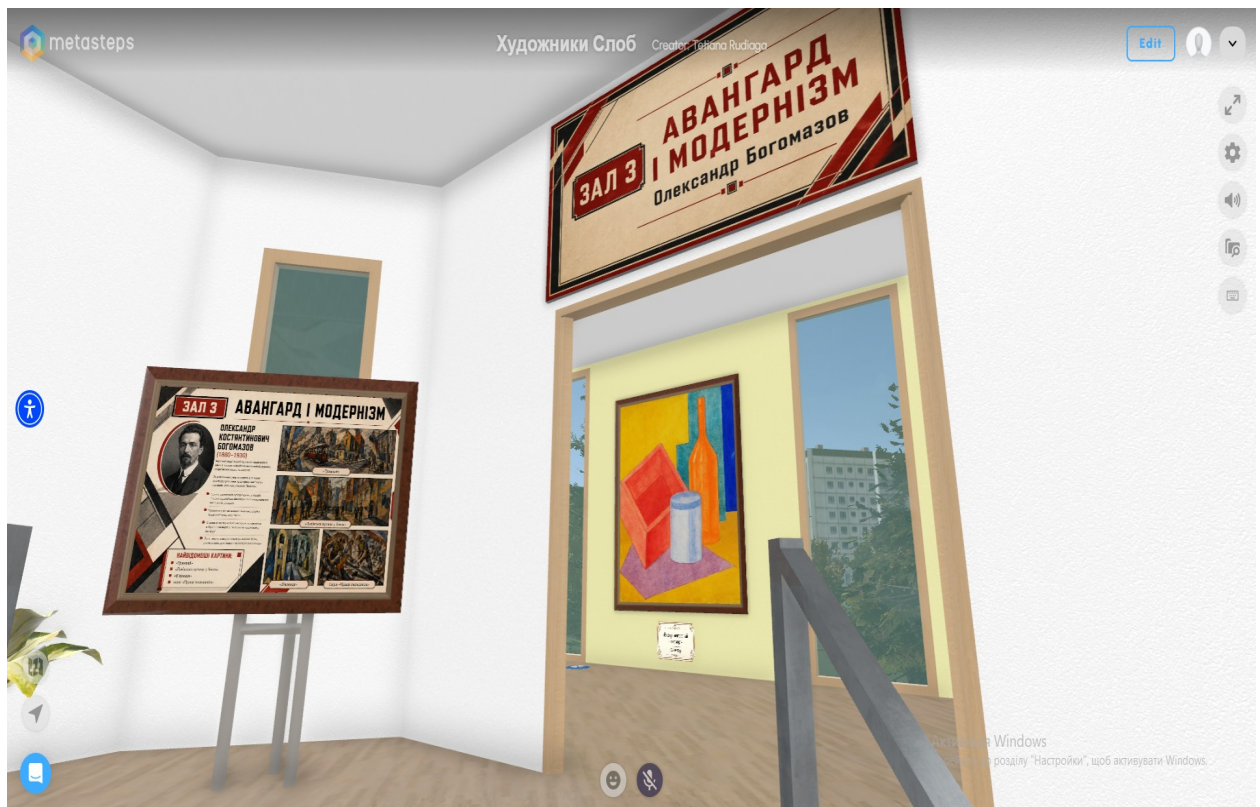
Іл. 3.4 Зал 1 «Класичний живопис» Ілля Рєпін



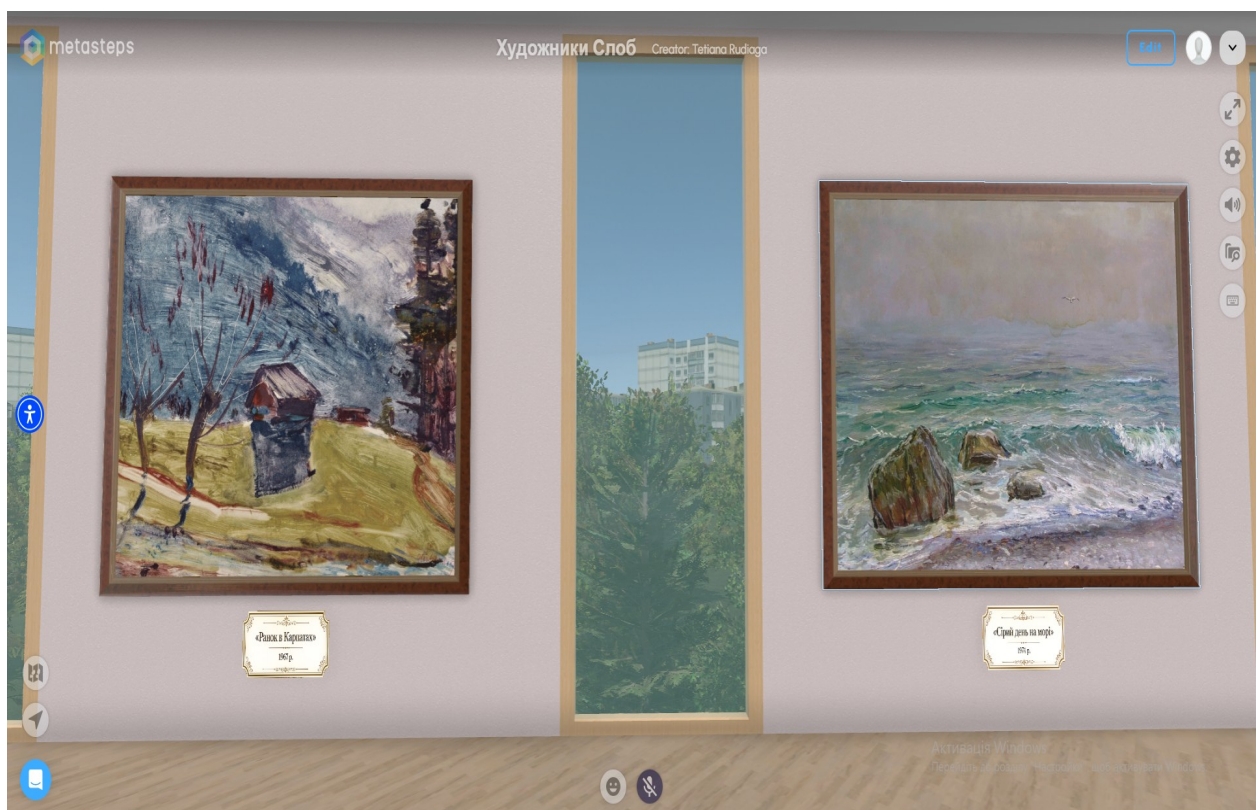
Іл. 3.5 Зал 1 «Класичний живопис» Сергій Васильківський



Іл. 3.6 Зали різні



Іл. 3.7 Зал 3 «Авангард модернізм» Олександр Богомазов



Іл. 3.8 Зал 4 «Радянський період» Микола Глущенко «Ранок в Карпатах» 1967р. та «Сірий день на морі» 1974