

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»

Окунєв Даниїл Валентинович

**ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В
РОБОЧИХ ПРОЦЕСАХ ДИЗАЙНЕРА**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»
зі спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

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

 Д.В. Окунєв

Науковий керівник:
Векленко Олег Анатолійович, професор

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1	8
ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ТВОРЧИХ ПРОЦЕСАХ ДИЗАЙНЕРА	8
1.1 Стан наукової розробки теми та огляд літератури	8
1.2 Методи дослідження	12
Висновок до першого розділу	15
РОЗДІЛ 2	16
ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРАКТИКАХ	16
2.1. Нові виклики під впливом інструментів ШІ	16
2.2. Інтеграція генеративного ШІ в межах дизайнерської практики	22
2.3. Правові та етичні аспекти використання інструментів ШІ з комерційною метою	26
Висновок до другого розділу	30
РОЗДІЛ 3	32
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ: ПОСІБНИК З ВИКОРИСТАННЯ ГЕНЕРАТИВНОГО ШІ ДЛЯ ДИЗАЙНЕРІВ	32
3.1 Візуальна дизайн концепція посібників для графічних дизайнерів «Контрольована генерація AI»	32
3.2. Структура та наповнення розділів посібника	34
Висновок до третього розділу	35
ВИСНОВКИ	37
СПИСОК ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ	39

ABSTRACT

Okuniev D.V. Features of the Application of Artificial Intelligence in Designer's Workflows. – Qualification work on the rights of the manuscript.

Qualification work for obtaining a Master's degree, specialty 022 Design, OPP "Visual Communications Design". – Kharkiv State Academy of Design and Arts. Kharkiv, 2025.

The master's thesis is dedicated to a comprehensive study of the transformation of graphic design processes under the influence of generative artificial intelligence. Given the rapid integration of AI tools such as Midjourney, Stable Diffusion, and ChatGPT into professional practice, the research addresses the urgent need for a methodological framework that enables designers to effectively collaborate with these technologies while maintaining creative control and authorship.

The work consists of theoretical, analytical, and project-practical sections. The first section analyzes the current state of scientific development on the topic, highlighting the dual nature of AI impact: on one hand, significant productivity growth and new creative possibilities; on the other, risks of content homogenization and the emergence of low-quality "workslop." The study examines the shift in the designer's role from a direct executor to a curator and strategist, necessitating the development of new competencies such as prompt engineering, critical analysis, and ethical literacy.

The second section focuses on the practical aspects of AI application in design workflows. Through comparative analysis and empirical testing, the research identifies effective strategies for integrating AI into various stages of the design process, from ideation to finalization. Particular attention is paid to legal and ethical challenges, including copyright issues and consumer bias towards AI-generated content. The study proves that the most effective approach involves a hybrid methodology where AI is used for scaling and technical tasks, while conceptualization and final post-processing remain under human control.

The third section presents a project proposal — a digital interactive guidebook "Controlled AI Generation." This practical tool systematizes the theoretical findings and offers designers concrete algorithms for working with AI. The guidebook covers essential topics such as structuring effective prompts, creating custom datasets for style consistency, ethical usage guidelines, and methods for protecting intellectual property. The visual concept of the guide reflects contemporary technological aesthetics and interface design trends, providing a comfortable learning experience in the digital space.

The scientific novelty of the work lies in the systematic analysis of the model of interaction between the designer and AI and the identification of specific methodological gaps in current practices. The research empirically confirms that while AI enhances efficiency, it cannot replace the strategic and emotional intelligence of a human designer.

The practical significance of the qualification work is defined by the development of the digital guidebook, which serves as a ready-to-use educational resource for students and professionals. The proposed methodologies and recommendations aim to help designers adapt to the changing landscape of the industry, ensuring their competitiveness and the high artistic value of their work.

Keywords: *graphic design, artificial intelligence, prompt engineering, design methodology, digital guidebook, ethics of AI.*

ВСТУП

Актуальність теми. Інтеграція генеративного штучного інтелекту у різні сфери дизайну спричиняє глибокі трансформації як у професійній практиці, так і в освітньому середовищі. З появою генеративних моделей, таких як Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E та інші дедалі активніше впливають на методологію візуального мислення, процес генерації ідей, створення ескізів та реалізацію готового продукту. У сучасному дизайні ШІ виконує не лише роль помічника, а й виступає повноцінним учасником робочого процесу, що трансформує функцію дизайнера з виконавця у куратора та критика. Така зміна парадигми вимагає переосмислення традиційних компетентностей, доповнюючи їх навичками інжинірингу запитів (prompt engineering), критичного аналізу згенерованого контенту, етичного мислення та цифрової грамотності. Водночас, академічна рефлексія щодо цих процесів ще не сформована в єдину методологію.

Актуальність дослідження полягає у необхідності створення методологій та підходів у роботі зі штучним інтелектом для дизайнерів, систематичне оцінювання впливу ШІ на креативність та оригінальність людської творчості та оновлення навчальних програм з формуванням стратегій ефективної інтеграції ШІ в дизайнерську освіту та практику. Це допоможе підготувати фахівців, які будуть готові до швидких змін та нових методів роботи, створить основу для рефлексії та можливих змін у навчальних та робочих процесах, а також зробить майбутніх дизайнерів більш конкурентоспроможними.

Об'єктом дослідження є процес креативної діяльності дизайнера у сфері графічного дизайну із застосуванням технологій штучного інтелекту.

Предметом дослідження є особливості застосування генеративного ШІ, що трансформують робочі процеси, креативні методики та професійні компетентності сучасного дизайнера.

Мета дослідження: виявлення особливостей застосування генеративного ШІ в робочих процесах дизайнера та розробка на цій основі цифрового посібника для ефективної інтеграції цих інструментів у дизайнерську практику.

Завдання кваліфікаційної роботи:

- ~ проаналізувати сучасні методи використання штучного інтелекту в графічному дизайні та комерційній практиці;
- ~ систематизувати особливості робочих процесів дизайнера під впливом генеративного ШІ;
- ~ визначити вплив генеративного ШІ на якість, оригінальність дизайнерських рішень та виявити ключові етичні виклики у практичному застосуванні;
- ~ окреслити нові вимоги до професійних компетентностей дизайнера у зв'язку з інтеграцією генеративного ШІ.

Методи дослідження. У роботі застосовано як теоретичні, так і емпіричні методи. Серед теоретичних методів використано аналіз наукової літератури, порівняльний аналіз, моделювання та систематизацію даних. Емпіричні методи включають експеримент, аналіз реальних дизайнерських проєктів, а також візуальний контент-аналіз для вивчення способів використання ШІ в професійних роботах.

Хронологічні межі дослідження охоплює період активної інтеграції генеративного ШІ в робочі процеси дизайнерів, починаючи з 2022 року. Для аналізу трансформацій також залучаються порівняння з попередніми дизайн-практиками та суміжними креативними галузями.

Практична цінність кваліфікаційної роботи полягає у розробці цифрового посібника для дизайнерів. Цей посібник слугує методологічною базою для практикуючих фахівців та студентів, пропонуючи конкретні рекомендації для ефективної інтеграції ШІ у повсякденну практику.

Структура дослідження й об'єм дослідження. Робота складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків,

посібника. Загальний обсяг роботи складає 42 сторінки. Проектна частина роботи передбачає демонстрацію реальних кейсів графічного та веб-дизайну, створених із використанням ШІ, включаючи опис процесу прийняття дизайнерських рішень, аналіз отриманих результатів, а також виявлення закономірностей в роботі та методології щодо роботи дизайнера з ШІ.

Апробація результатів дослідження була оприлюднена на двох науково-практичних конференціях:

- ~ міжнародна наукова конференція «Дизайн і сучасне мистецтво в контексті соціокультурного розвитку». Тема доповіді «Вплив штучного інтелекту на креативні процеси у графічному дизайні»; [4]
- ~ міжнародна наукова конференція «Синтез мистецтв у сучасних соціокультурних процесах». Тема доповіді «Інтеграція генеративного ШІ в межах дизайнерської та мистецької практики». [3]

Проектна пропозиція складається з цифрового посібнику з рекомендаціями щодо роботи з інструментами генеративного штучного інтелекту.

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ТВОРЧИХ ПРОЦЕСАХ ДИЗАЙНЕРА

1.1 Стан наукової розробки теми та огляд літератури

Технології штучного інтелекту (ШІ) активно інтегруються в усі аспекти людського життя. В свою чергу генеративний ШІ, підвид LLM моделей, вже став популярним інструментом для практикуючих графічних дизайнерів. Це призводить до суттєвих змін у професійній практиці, навчанні та значних дискусій серед дослідників та педагогів, які мають суперечливі погляди на вплив ШІ на творчість. Згідно з опитуванням компанії Adobe у 2023 році, інструменти генеративного ШІ, такі як Chat GPT, Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion та RunwayML набули значного поширення через їхню здатність швидко створювати візуальні рішення та пропозиції, що значно прискорює і урізноманітнює процес роботи. Основними причинами швидкої інтеграції цих технологій є підвищення продуктивності, можливість швидкого експериментування з ідеями та економія часу на рутинних завданнях [22]. У своєму дослідженні китайські науковці Юнджун Хван та Ї Ву обґрунтовують, що інтеграція технологій ШІ в дизайн-освіту позитивно впливає на психологічний стан студентів, що опосередковано сприяє їхньому креативному розвитку [17]. Водночас із перевагами використання ШІ у світі активно вивчаються ризики та негативний вплив на творче мислення. Дослідниця з університету Мармара (Туреччина) Сібель Айдован у своєму дослідженні не заперечує користь ШІ, однак акцентує увагу на потенційних ризиках його впливу на людську креативність. Айдован зазначає, що надмірне використання генеративних моделей може викликати деградацію основ людської креативності. Авторка підтримує ідею про необхідність збалансованого впровадження ШІ у творчі процеси з чіткою етичною,

освітньою та правовою регуляцією. [9] Саме ця суперечність між стрімкою інтеграцією та потенційними ризиками для творчості визначає необхідність систематизації практичних знань для дизайнерів.

Окрім наукової спільноти, плюралізм думок щодо впливу ШІ на креативний процес активно проявляється і в середовищі практикуючих дизайнерів та кінцевих споживачів. Німецький дослідник Уве Мессер наводить висновки, що штучний інтелект сприймається дизайнерами як інструмент розширення креативного потенціалу, що дозволяє ширше генерувати ідеї, пришвидшує оформлення та надає нові засоби для творчого експерименту. Автор підкреслює, що в умовах зростаючої автоматизації креативного процесу роль дизайнера трансформується — від безпосереднього творця до куратора та критика результатів, створених за участі ШІ [20].

В той самий час автори експериментального дослідження під керівництвом Федеріко Магні, фахівця з досліджень у галузі маркетингових оцінок креативності, зауважують, що споживачі зберігають упередження щодо креативних продуктів створених за допомогою ШІ. Це пов'язано з евристикою зусиль: роботи, виконані ШІ, сприймаються як менш трудомісткі, а відтак — менш цінні з точки зору оригінальності. Таке упередження особливо посилюється в естетичних галузях (мистецтво, ілюстрація), тоді як у комерційних сферах (маркетинг, брендинг) воно менш виражене [19].

Ці побоювання знаходять емпіричне підтвердження. Британські науковці Аніл Р. Доші та Олівер П. Гаузер у дослідженні «Генеративний ШІ підвищує індивідуальну креативність, але зменшує колективну різноманітність нового контенту» (Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content) висвітлили проблему гомогенізації творчості. Вони довели, що масове використання мовних моделей призводить до того, що згенеровані ідеї стають статистично більш однорідним та менш різноманітним, ніж контент, створений виключно людьми.

Цей феномен можна пояснити додатковими факторами. По-перше, існує припущення про відносну однотипність масивів даних (datasets), на яких тренуються домінантні моделі, що неминуче обмежує простір унікальних результатів. По-друге, незважаючи на значний прогрес, сучасні інструменти ШІ демонструють обмеження в розумінні унікального контексту та швидкій адаптації під час безпосередньої бесіди, що робить їхні відповіді менш гнучкими порівняно з людським когнітивним процесом. [15]

Таким чином, вплив ШІ на креативний процес є суперечливим: з одного боку — зростання продуктивності, нові форми творчості; з іншого — ризик девальвації зусиль, емоційної глибини та сприйняття авторства. Цей баланс між інструментальною користю та етико-естетичними викликами вимагає подальшої уваги як від дизайнерів, так і від освітян, споживачів та регуляторів.

Щоб окреслити креативний процес у його традиційному розумінні, доцільно звернутися до визначення французької дослідниці Маріон Ботелли: «Творчий процес визначається як послідовність думок і дій, що ведуть до створення оригінальних і доречних творів» (The creative process is defined as a succession of thoughts and actions leading to original and appropriate productions) [11]. Класичною моделлю креативного процесу вважається чотиристадійна концепція Грема Уолласа (1926), що включає етапи: підготовка (preparation), інкубація (incubation), інсайт (illumination) та перевірка (verification). У сучасному дизайнерському процесі поширеним є підхід Double Diamond, розроблений Британською дизайнерською радою (Design Council), який структуровано на чотири етапи: Discover (дослідження), Define (визначення проблеми), Develop (генерація рішень) та Deliver (реалізація). У практиці графічного дизайну ці етапи можуть деталізуватися та набувати специфічних форм, таких як: генерація ідей і створення ескізів, формування концепції, побудова референс-дошки (moodboard), стратегічне планування реалізації, ітеративне вдосконалення дизайну та фіналізація візуальних рішень.

Інтеграція ШІ в креативні в загальноприйнятій методології суттєво змінює їх. Як зазначає німецька дослідниця Ребекка Хейгл, впровадження

генеративного ШІ сприяє переходу до так званого «потрійного циклу» взаємодії (triple-loop approach), коли ШІ перестає бути просто допоміжним інструментом і стає співтворцем, що активно впливає на фінальний результат і процес створення дизайну [16].

Огляд наукових праць свідчить про щорічне підвищення зацікавленості темою генеративного ШІ. Разом із цим постають питання про необхідність адаптації дизайнерів до нових умов та освоєння відповідних навичок. Українська дослідниця С. Геренко у своїй роботі акцентує увагу, що формування професійної ідентичності відбувається у міждисциплінарних проєктах, бо дизайн більше не є ізольованим процесом [1]. Таким чином, традиційні вміння для графічного дизайнера доповнюються такими навичками як: інжиніринг запитів (prompt engineering) — формулювання точних, інформативних і творчих запитів до генеративних систем; критична оцінка результатів генерації — здатність відбирати та оцінювати ризики шаблонності чи упередженості контенту; етичне мислення при використанні ШІ — розуміння авторського права, прозорості походження контенту.

Широкий доступ до інструментів генеративного ШІ загострює питання етичного використання, авторського права та виявляє істотні прогалини в нормативно-правовому регулюванні. Сібель Айдован, як і багато інших дослідників, звертає увагу на відсутність чіткої юридичної бази для оцінки та використання згенерованого контенту [9, с. 299]. Дослідницька група на чолі з Федеріко Магні порушує проблему розмитості ідентичності авторства, коли результати творчої діяльності створені у співпраці людини та ШІ, що ускладнює питання оцінки оригінальності та прав володіння. Попри відсутність уніфікованих міжнародних норм, більшість компаній, що розробляють генеративні системи, впроваджують власні правила використання, у тому числі політику цензурування контенту та обмеження щодо авторського права.

Таким чином, проведений аналіз наукової літератури свідчить, що стрімкий розвиток генеративного ШІ випереджає темпи його наукового

осмислення та правової регуляції. У контексті дизайну це створює глибоку трансформацію робочих процесів, що характеризується фундаментальною суперечністю. З одного боку — безпрецедентне зростання продуктивності, психологічне полегшення творчого процесу та нові форми взаємодії, де дизайнер стає «куратором». З іншого боку — емпірично доведені ризики гомогенізації контенту, зниження сприйнятої цінності роботи та етико-правова невизначеність авторства.

Ці виклики зумовлюють нагальну потребу у формулюванні оновленої системи професійних компетентностей для дизайнерів, серед яких ключовими є інжиніринг запитів, навички підбору вхідних даних та критичний аналіз результатів генерації через призму етичної грамотності. Сформований запит ліг в основу проєктної пропозиції. Посібник покликаний систематизувати виявлені в огляді літератури проблеми та запропонувати конкретні методологічні рішення.

1.2 Методи дослідження

У дослідженні впливу генеративного штучного інтелекту на робочі процеси в графічному дизайні було використано комплекс методів, що охоплюють як теоретичні, так і емпіричні підходи.

Аналіз наукових джерел. Застосування цього методу дозволило виявити актуальний стан дискусії щодо використання інструментів генеративного ШІ у сфері дизайну. Було здійснено огляд сучасної літератури, зокрема робіт S. Aydoğan (2025), F. Magni et al. (2024), Y. Hwang & Y. Wu (2025), U. Messer (2024) та С. Геренко (2024), що дало змогу систематизувати як позитивні, так і негативні наслідки впровадження ШІ у творчі процеси. Аналіз виявив неоднозначність у сприйнятті ШІ, наявність етичних та правових проблем, а також зростаючий інтерес наукового середовища до теми, що підтверджується кількістю досліджень та експериментів з оцінки

творчості, зміни ролі дизайнера, а також методів навчання роботи з ШІ. Це створило основу для подальшого емпіричного аналізу.

Порівняльний аналіз. З метою визначення впливу ШІ на зміну структури креативного процесу було здійснено порівняння традиційної чотиристадійної моделі та моделі Double Diamond з оновленими процесами, що передбачають інтеграцію генеративних систем. Порівняння виявило зміни на ключових етапах: генерації ідей, формування концепції, ітеративної розробки та фіналізації. Таке зіставлення дало змогу сфокусувати увагу на конкретних моментах трансформації дизайнерської практики.

Моделювання. Метод моделювання був використаний для побудови умовних сценаріїв взаємодії дизайнера з генеративним ШІ. Було змодельовано процес створення дизайну за критеріями: швидкість реалізації, джерела ідей, авторство, ступінь емоційної участі. Створено модель, у якій дизайнер виконує роль куратора, а ШІ — генератора образів. Послідовність взаємодії та узагальнені етапи роботи були наступними: постановка задачі, генерація ідей та пошук референсів, генерація варіантів та їх відбір, корекція отриманих результатів, фіналізація проєкту. Це дозволило структурувати найкращі практики та робочі процеси як послідовну методологію в посібнику.

Експеримент. Практичне застосування інструментів генеративного ШІ під час роботи над дизайн задачею. Був проведений аналіз властивостей інструментів (DALL-E, Midjourney, Gemini та інші) та визначення практичним експериментальним шляхом найкращі практики для їх застосування. Кінцевий результат напряду залежав не тільки від контексту та навичок виконавця, але і від типу ШІ.

У межах проходження переддипломної педагогічної практики було проведено точкове впровадження елементів ШІ у роботу студентів 3-го та 4-го курсів спеціальності «Графічний дизайн». Студенти мали на основі власних робіт створити нові або вдосконалити наявні проєкти з використанням генеративного ШІ. Кожен із студентів мав поділитись оригінальним зображенням, кінцевим результатом та промтом по якому він отримав

генерацію. Експеримент дозволив визначити проблеми з формулюванням ефективних запитів (prompt engineering) та низький рівень концептуалізації задуму. Слабкі місця та поширені запитання від студентів сформулювали зміст відповідних розділів посібника.

Аналіз дизайнерських проєктів. Було здійснено аналіз світових та власних комерційних кейсів у сфері дизайну та візуальних комунікацій. Наглядний приклад робочого процесу в реальних умовах має наступні етапи:

- ~ отримання завдання з ідеєю або ескізом;
- ~ технічні умови, такі як контекст діяльності компанії, наявний візуальний стиль або тон комунікації;
- ~ пошук ідей та референсів;
- ~ генерація проміжних варіантів та доопрацювання пром프트;
- ~ критичний відбір результатів; доопрацювання та корекція згідно до технічного завдання;
- ~ презентація проєкту, його ітеративне покращення;
- ~ масштабування дизайну на інші носії або методи розповсюдження.

Вивчення проєктів дозволило зіставити теоретичні моделі з реальними практиками, визначити етапи, на яких інтеграція ШІ виявляється найбільш ефективною. Визначено, що ШІ найчастіше використовується на етапі пошуку ідей, генерації візуальних концептів та презентації дизайну, що прискорює процес ітераційного доопрацювання, але вимагає додаткових перевірок на відповідність стилю, естетиці та контексту бренду. Отримані дані дозволили збагатити у посібнику тематику з рекомендаціями щодо етичного та правового супроводу проєктів.

Візуальний контент-аналіз. Застосування цього методу дозволило дослідити, як дизайнери позиціонують використання ШІ у власних роботах. Було проаналізовано низку прикладів візуальної комунікації, зосереджуючи увагу на тому, чи зазначають відкрито автори застосування генеративних інструментів, як описують співпрацю з ШІ, і які аспекти (зміст, стиль, технічне виконання) пов'язують із людським чи машинним внеском. Аналіз показав,

що прозорість використання ШІ у комерційних проєктах підвищує довіру аудиторії, що підтвердило необхідність включення до посібника рекомендацій щодо етичної комунікації з клієнтом та глядачем.

Отже, комбіноване застосування зазначених методів дало змогу всебічно охопити тему ролі генеративного ШІ у робочому процесі у графічному дизайні. Теоретичні методи окреслили проблематику та структуру, а емпіричні стали джерелом унікального практичного контенту — технік, стратегій та застережень, які систематизовано та візуалізовано у розробленому цифровому посібнику для дизайнерів.

Висновок до першого розділу

У першому розділі здійснено комплексний аналіз особливостей застосування генеративного штучного інтелекту в робочих процесах дизайнера. Огляд наукової літератури підтвердив високу актуальність теми та виявив фундаментальну суперечність поточної ситуації в індустрії. З одного боку, спостерігається безпрецедентне зростання продуктивності та зниження психологічного бар'єра, з іншого — виникають обґрунтовані ризики гомогенізації творчого контенту, етико-правова невизначеність та небезпека втрати оригінальності через уніфікацію стилю.

Визначено, що традиційні моделі креативного процесу зазнають модифікацій у процесі інтеграції генеративних інструментів, які змінюють функціональну роль дизайнера з автора на куратора або критика.

Застосування комплексу методів — від теоретичного аналізу до моделювання та емпіричного тестування — дозволило не лише систематизувати ці зміни, а й виявити критичні прогалини у наявних методиках. Зокрема, підтверджено гостру потребу в нових професійних компетентностях: промпт-інжинірингу, навичках критичної селекції та етичної верифікації згенерованого контенту.

Виявлено, що найбільший ефект використання генеративного ШІ спостерігається на етапах генерації ідей, створення візуальних концепцій і презентації, натомість етапи концептуалізації, стратегічного планування та адаптації до брендингового контексту залишаються переважно в зоні відповідальності дизайнера. Сам факт наявності інструментів ШІ не гарантує якісного результату без відповідної методології їх застосування. Поширені практичні проблеми стали безпосереднім підґрунтям для розробки проєктної пропозиції.

Таким чином, теоретичне дослідження обґрунтувало необхідність створення спеціалізованого цифрового посібника, який систематизує виявлені особливості та запропонує дизайнерам конкретні стратегії, техніки та етичні орієнтири для ефективної та відповідальної інтеграції ШІ у професійну діяльність.

РОЗДІЛ 2

ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРАКТИКАХ

2.1. Нові виклики під впливом інструментів ШІ

Більшість популярних сьогодні моделей ШІ (Midjourney, Stable Diffusion та Chat GPT) вийшли у відкритий доступ у 2022 році. З цього моменту можна відслідковувати корекцію ринку праці, формулювання нових навичок, появу нових професій та напрямків роботи. Аналізуючи ринок дизайну легко побачити тенденцію впровадження навичок роботи з ШІ. Спочатку базові навички надавали кандидату перевагу, але не вважались обов'язковими. На сьогоднішній день все більше компаній вимагають у дизайнерів різного профілю вміння користуватись ШІ. Для графічних дизайнерів це можуть бути

DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion, для UI UX дизайнерів це Lovable, Cursor, для моушн дизайнерів це Sora, Veo, Luma AI та інші.

При аналізі дизайн вакансій на українському технологічному секторі, легко побачити зростаючий тренд на нові вимоги до спеціалістів. За результатами пошуку на таких сервісах як DOU або Djinni, вже на осінь 2025 року приблизно 30% вакансій прописують як вимогу вміння працювати з ШІ. На практиці використання інструментів ШІ серед найманих працівників досягає 90%, про що свідчать не тільки особисті спостереження, але і звіт MIT Media Lab. [12] Такі показники пов'язані в першу чергу з тим, що подібні технології все більше стають частиною буденного життя людей. Це підтверджує четверте дослідження цифрових навичок українців, яке проводить "Дія.Освіта" за ініціативи Міністерства цифрової трансформації України. За даними дослідження 42% дорослих і 70% підлітків використовують штучний інтелект для створення текстів, пошуку інформації, навчання чи роботи. [2]

Дослідження від часопису Harvard Business Review говорить про значні проблеми з креативністю та продуктивністю в компаніях через використання ШІ та вводить термін “workslop”, що значить згенерований штучним інтелектом робочий контент, що лише маскується під якісну роботу, але насправді не має достатньої суті для змістовного виконання конкретної задачі. Підступний ефект цього явища полягає в тому, що воно перекладає когнітивне навантаження з творця контенту на його отримувача - колегу чи керівника. Отримувач змушений витратити додатковий час на інтерпретацію, виправлення або повне повторне виконання роботи, яку автор делегував ШІ без належного контролю. Масштаб проблеми є значним: згідно з опитуванням, 40% співробітників стикалися з “workslop” протягом останнього місяця, витрачаючи в середньому 1 годину 56 хвилин на вирішення кожного такого випадку. Проте, найбільш руйнівними є міжособистісні наслідки: близько половини опитаних почали сприймати колег, які надсилають такий контент, як менш креативних, здібних та надійних, а 42% - як менш вартих довіри.

Таким чином, “workslop” не лише знижує продуктивність, але й активно руйнує довіру та ефективну співпрацю в колективах. [21]

Виклики, що з’явилися із застосуванням генеративних інструментів яскраво помітні у креативних сферах. Швидка інтеграція ШІ в усі аспекти життя створює нові умови як для людей, що тільки навчаються, так і для досвідчених спеціалістів. Однією з визначених проблем, що носять глобальний характер є низькоякісний згенерований контент. Для пояснення подібних феноменів з’являються нові терміни, наприклад “slop” або “brainrot”. Певний час цей феномен існував тільки в контексті розважального контенту, що не несуть комерційної мети. Але все частіше виникають прецеденти, де крупні компанії з високою капіталізацією, кіностудії, музиканти або дизайнери невдало використовують інструменти ШІ для втілення творчих рішень. Деякі приклади такого використання є вкрай низькоякісними та недоречними, що викликає дискусії в суспільстві та піднімає питання кризи креативності, надмірною автоматизацією, регуляцію якості згенерованого контенту. Одним із прикладів що набув розголосу є новорічні відеоролики від Coca-Cola. В 2024 та 2025 роках компанія випустила повністю згенеровані рекламні ролики, які публіка зустріла різко негативно. Незважаючи на певну ручну обробку самі генерації були не консистентні: одні й ті ж самі об’єкти деформувались в різних сценах, люди мали неприродні деталі на обличчі чи рухи. Комплекс проблем пов’язаних з низькою якістю генерації викликав обурення глядачів та різку критику в Інтернеті. [13], [14]

Окрему загрозу, що впливає з масової доступності генеративних моделей, становить втрата художньої унікальності та естетична девальвація стилів. Приклад із функцією генерації зображень у стилі Studio Ghibli в ChatGPT 4.5 показав, як стилістика, що раніше сприймалась як унікальна, може стати мейнстримною і втратити свою естетичну цінність протягом одного дня. Цей інцидент ілюструє, як швидкість генерації спричиняє насичення ринку, що є прямим викликом оригінальності. Саме тому, в умовах надмірної візуальної пропозиції, дизайнер має концентруватися не лише на

поверхневому візуальному рішенні, а й на змісті, ідеї, культурному коді та стратегічному контексті, які ШІ відтворити чи осмислити не здатен. [23]

В академічній спільноті існують суперечливі погляди: з одного боку, генеративний ШІ надає візуальне натхнення та підвищує індивідуальну креативність, з іншого — існують обґрунтовані побоювання, що надмірна залежність від ШІ може призвести до зниження глобальної оригінальності творів.

У своїй роботі «Генеративна ШІ підвищує індивідуальну креативність, але зменшує колективну різноманітність нового контенту» (Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content) автори Аніл Р. Доші та Олівер П. Гаузер досліджують, як доступ до ідей, згенерованих ШІ, впливає на творчий процес, зокрема на написання коротких оповідань. Дослідження виявили глибокий парадокс: хоча окремі роботи, створені за допомогою ШІ, можуть оцінюватися незалежними спостерігачами як більш креативні, краще написані та якісніші, сукупний аналіз показує іншу картину. При масовому використанні цих інструментів, усі створені за їхньою допомогою роботи стають значно більш схожими одна на одну. [15]

Використання згенерованих ШІ ідей, залишає фокус автора тільки на запропонованих варіантах та ускладнює вихід за їх межі. Це в свою чергу зменшує варіативність кінцевих результатів. Виникає ілюзія новизни для окремого автора, але на макрорівні ринок наповнюється однотипними рішеннями, що тяжіють до певного "усередненого" стилю, який закладає модель. Дослідники акцентують увагу, що для спеціалістів з нижчим базовим рівнем креативності це вирівнює креативні здібності, чиї результати ШІ швидко підтягує до рівня більш здібних колег. При цьому, дослідження не фіксують значного покращення для тих, хто вже перебуває на високому творчому рівні.

Таким чином, генеративний ШІ ефективно підвищує середню якість та робіт у галузі, але робить це ціною зниження колективної новизни та оригінальності. Для дизайнерської індустрії це формує соціальну дилему:

будь-якому окремому дизайнеру чи агенції індивідуально вигідно використовувати ШІ для підвищення продуктивності та створення більш професійного контенту. Але коли ця практика стає масовою, вона неминуче призводить до колективного звуження творчості, зменшення оригінальності та поступової втрати унікальних стилів на користь загальної, згенерованої машиною, естетики.

Інше важливе емпіричне дослідження, що досліджує питання трансформації когнітивних та психологічних аспектів творчості, було проведене Юнжун Хван та І Ву. У своїй роботі «Вплив генеративного штучного інтелекту на творче мислення студентів-дизайнерів: ланцюгова модель посередництва самоефективності та тривожності» (The influence of generative artificial intelligence on creative cognition of design students: a chain mediation model of self-efficacy and anxiety) автори кількісно проаналізували дані 121 студента-дизайнера, що використовували ГШІ (зокрема Midjourney та DALL-E) у навчальному процесі. Їхні результати підтвердили, що інтеграція ШІ в освітній процес має значний прямий позитивний вплив на інноваційне мислення студентів. Автори довели, що ШІ покращує креативність але не напряду. Центральну роль відіграють два фактори: самоефективність, тобто віра студента у власну здатність впоратися з дизайнерським завданням, та зниження тривожності, пов'язаної з творчим процесом, наприклад, зі страхом «чистого аркуша».

Сукупний непрямий ефект через ці психологічні фактори склав 60.09% від загального впливу ШІ на креативність, тоді як прямий ефект — лише 39.91%. Це свідчить про те, що генеративний ШІ в дизайні виступає не просто як інструмент для генерації, але і як потужний психологічний важіль. Він допомагає студентам долати творчі бар'єри, роблячи їх більш впевненими у своїх здібностях та менш тривожними щодо процесу створення. Таким чином, інтеграція ШІ в дизайнерські практики трансформує не лише технічний робочий процес, але й фундаментально змінює психологічну динаміку творчості, що є важливим висновком для сучасної дизайн-освіти. [17]

Для перевірки поточного рівня обізнаності та практичних навичок у взаємодії з інструментами генеративного ШІ (ГШІ) було організовано серію практичних занять та воркшопів зі студентами 3-го та 4-го курсів бакалаврату спеціальності «Графічний дизайн». Заняття включали необхідний теоретичний матеріал, візуальну демонстрацію та виконання навчальних творчих завдань. Студентам було запропоновано використати власну авторську роботу як основний візуальний референс для ШІ, розробити відповідний промпт та створити нове унікальне зображення, що відповідає їхньому творчому задуму.

Аналіз отриманих результатів виявив певну закономірну проблему у формуванні запитів. Більшість студентів використовувала примітивні, неструктуровані промпти, що засвідчило відсутність у них чіткого методологічного підходу до комунікації з інструментами ШІ. Були виявлені проблеми з якістю описових формулювань та наданням контексту моделям, що, відповідно, призводило до низької якості отриманих візуальних рішень.

Незважаючи на побутове використання мовних моделей, аналіз виконаних робіт засвідчив, що аудиторія не володіє структурованим уявленням про процес вирішення професійних дизайнерських задач за допомогою ШІ. Виявлення цих практичних прогалин та типових точок фрустрації у студентів стало безпосереднім підґрунтям для розробки структури та змісту розділів цифрового посібника, орієнтованих на систематизацію знань про роботу з генеративними моделями.

Таким чином, аналіз впливу генеративного ШІ засвідчує, що його швидка інтеграція в дизайнерські процеси сформувала не лише нові вимоги до ринку праці, але й низку системних викликів. Ці виклики охоплюють кризу якості, проблему естетичної невідповідності та ризик втрати оригінальності, а також швидку естетичну девальвацію унікальних стилів. Крім того, практичний аналіз виявив методологічні прогалини у роботі з ШІ інструментами, що вказує на необхідність чіткої структурованої адаптації дизайнера до нових робочих процесів.

2.2. Інтеграція генеративного ШІ в межах дизайнерської практики

З 2022 року починають з'являтися приклади комерційного використання інструментів ШІ в дизайні. Одним з перших гучних кейсів став дизайн обкладинки журналу Cosmopolitan у червні 2022 року, створений цифровою художницею Карен Ченг у колаборації з моделлю DALL-E 2. [18] Цей прецедент викликав амбівалентну реакцію в професійній спільноті. З одного боку, він продемонстрував потенціал співтворчості людини та машини, де зображення генерувалося лічені секунди, хоча процес пошуку правильного промпту, відбору варіантів та фінального доопрацювання зайняв у дизайнерки години. З іншого боку, публікація спровокувала першу хвилю дискусій щодо етичності заміни традиційних ілюстраторів алгоритмами. На відміну від пізніших скандалів, реакція на цей кейс була скоріше дослідницькою та обережною, ніж агресивною, оскільки технологія сприймалася як інновація. Саме цей випадок легітимізував використання генеративних інструментів у великих медіа та відкрив шлях для подальших експериментів у інших світових виданнях.

У світовій практиці вже наявні приклади різноманітних високоякісних дизайнерських проєктів з використанням ШІ. Команда відомої дизайн студії Pentagram під керівництвом Паули Шер використовує Chat GPT для аналітики документів, а Midjourney для масштабування авторської графіки до готових ілюстрацій. [5] Подібна методологія передбачає, що концептуальний пошук та ескізування здійснюються традиційними людськими методами. Створений дизайнерами унікальний стилістичний зразок використовується як вхідний референс для генеративних моделей, що дозволило в результаті створити понад 1500 консистентних зображень у межах заданої стилістичної системи за відведений час. Головна перевага такого підходу – надшвидке масштабування та значне підвищення продуктивності. Окрім цього, це дозволяє зберігати баланс між людською творчістю та машинним

генеруванням, а також надає вагомі переваги у питаннях захисту авторського права, оскільки креативний контроль та оригінальне авторство стилю повністю зберігаються за дизайнером. [24]

Локальний український ринок також демонструє високу адаптивність, впроваджуючи ШІ в комерційну практику. Креативна агенція and action реалізувала низку замовлень за допомогою генеративних систем. Зокрема, у 2023 році для рекламної кампанії мережі магазинів Comfy були створені ілюстрації, стилізовані під живопис Босха, із залученням Stable Diffusion та Midjourney. Пізніше, у 2025 році, агенція використовувала модель Nano Banana від Google для розробки реалістичних зображень людей, що дозволило замінити дорогу студійну зйомку та значно оптимізувати бюджет і терміни виконання проєкту. [6], [7] Креативний директор та співзасновник студії Іван Іщенко демонстрував процес створення зображень для своїх кейсів, де ключовою методологією в усіх кейсах була ручна обробка, колажування та монтаж згенерованих результатів в анімацію. Отже, ШІ може успішно виконувати роль генератора візуальної сировини, проте вирішальним фактором для створення фінального креативного продукту є вагомий людський внесок у його концептуальне доопрацювання та фіналізацію.

В рамках власної дизайнерської практики я застосовую комплексний підхід до інтеграції генеративного ШІ, який перетинається із методологіями що використовують світові дизайнери. Використання ШІ не обмежується лише технічними завданнями, такими як підвищення роздільної здатності зображень, але й охоплює інструментарій для пошуку інформації, структурування даних та отримання альтернативних поглядів на проблему.

Безпосередньо у креативному циклі генеративні моделі є найбільш корисними на етапах пошуку різних ідей, обробки існуючих зображень, стилізації та швидкого масштабування вже створених візуальних рішень. Ключовою особливістю цього підходу є ітеративна інтеграція та міксування різних сервісів або моделей на відповідних етапах робочого процесу. Оскільки переважна більшість роботи виконується з комерційною метою, етичні та

правові аспекти залишаються пріоритетним фільтром для оцінки й валідації результатів генерації.

Таким чином, використання ШІ у робочому процесі дизайнера не обмежується примітивним автоматичним генеруванням зображень. Це певний набір кроків інтегрований у творчий пайплайн. На етапі пошуку ідей та референсів відбувається робота з інструментами Perplexity або ChatGPT, що допомагають структурувати інформацію і швидко досліджувати нішу. Наступний етап візуальних пошуків та експериментів поєднаний з використанням GPT, Midjourney, Freepik, Gemini, Krea та інших сервісів ШІ. Тут формуються перші варіанти композицій та стилю. Дуже часто проміжні результати доопрацьовуються, комбінуються та видозмінюються вручну вже традиційними методами у Photoshop, Figma або іншому спеціалізованому програмному забезпеченні.

Подібний процес взаємодії людини та ШІ демонструє, що результат не є виключно автоматизованою роботою моделей. Валідація творчих ідей, визначення критеріїв, відбір варіантів, робота з композицією та типографікою, пост обробка та подача – все це залишається в межах компетентності та відповідальності дизайнера. Отриманий в такій співпраці результат залишається продуктом людської творчої діяльності, де ШІ виконує роль інструмента, а не автора.

Аналіз світових та власних практик став основою для формування комплексу методологічних рекомендацій, спрямованих на захист авторського внеску та підвищення контролю над результатом. Ці рекомендації є ключовим структурним елементом для розробки проєктної частини кваліфікаційної роботи:

- ~ Уточнення творчої мети. Доцільно розпочинати роботу з визначення власного задуму, стилістичних орієнтирів та очікуваного результату.

- ~ Формулювання промту. Запит до ШІ має відображати індивідуальну авторську ідею та бути структурованим відповідно до конкретного контексту проєкту.
- ~ Юридична безпека. Найбезпечнішою практикою залишається використання власних візуальних напрацювань як референсів або матеріалів, що не охороняються авторським правом.
- ~ Валідація результатів. Генеровані візуальні рішення мають проходити критичну оцінку та уточнення через декілька ітерацій для досягнення бажаного результату.
- ~ Фіксація авторства. Важливо включати у процес фінальні етапи авторського редагування або кроки, що демонструють бачення самого дизайнера, чи митця.
- ~ Збереження даних процесу. Рекомендується архівувати оригінальні промти, етапи ітерацій та стилістичні орієнтири як підтвердження творчого авторського внеску.

Таким чином, аналіз світових та локальних кейсів підтверджує, що генеративний ШІ успішно перейшов від інновації до стратегічного елемента дизайнерської практики. На основі вивчених прикладів встановлено, що функціональна роль дизайнера трансформується у куратора та стратега, чий ключовий внесок зосереджується на етапах концептуалізації та фінальної ручної постобробки. Цей досвід, доповнений власною систематизованою практикою, дозволив сформулювати комплекс методологічних рекомендацій, які стають безпосереднім практичним підґрунтям для створення цифрового посібника.

2.3. Правові та етичні аспекти використання інструментів ШІ з комерційною метою

Відповідно до українського Закону «Про авторське право і суміжні права», охороняються лише твори, створені в результаті творчої діяльності людини. Штучний інтелект не визнається суб'єктом авторського права, а тому не може бути автором твору. Це означає, що зображення, повністю створені ШІ без участі людини, можуть не мати охоронюваного статусу. Схожу позицію займає Європейське агентство з питань інтелектуальної власності (EUIPO) та Бюро з авторського права США (USCO): тільки твір з людським авторським внеском може бути об'єктом правового захисту.

Однак у випадках, коли дизайнер використовує ШІ як допоміжний інструмент, а не як повністю автономного творця, ситуація змінюється. Якщо дизайнер здійснює творчу обробку, формулювання якісного промту, пост обробку та редагування результату, такий контент може визнаватися людським твором і, відповідно, підпадати під охорону авторського права. Ключове питання, що розглядаються в подібних судових процесах – чи був присутній творчий вибір автора, чи результат є лише продуктом технічної генерації.

В світовій правовій практиці наявні реальні судові процеси та їх рішення щодо візуального контенту згенерованого за допомогою ШІ. Один з найвідоміших прикладів відноситься до картини «Théâtre D'Opéra Spatial» створеною Джейсоном Алленом за допомогою штучного інтелекту Midjourney. [25] В 2022 році на виставці в Колорадо згенерована картина вперше здобула перемогу в категорії «Цифрове мистецтво/Цифрова фотографія», що викликало значні дискусії про роль ШІ у мистецтві. За показами Аллена, після початкової генерації він вносив доопрацювання та редагування за допомогою Adobe Photoshop та Gigapixel AI, використовуючи щонайменше 624 промпти та редагування. В подальшому автор подавав заявку до USCO на реєстрацію повного зображення, на що отримав відмову. Але 5 вересня 2023 року наглядова рада USCO прийняла остаточне рішення і встановила, що Théâtre D'Opéra Spatial не має права на захист авторських прав,

оскільки творчий внесок людини був мінімальним, а елементи, створені штучним інтелектом, домінували.

Обговорення етичних меж, яке було спровоковане кейсом Джейсона Алена, отримує нову глибину проблеми на фоні конкурсної роботи фотографа Майлза Астрей. У 2024 році Майлз Астрей взяв участь у конкурсі 1839 Awards у категорії «Зображення, згенеровані ШІ». Він подав свою реальну, негенеровану фотографію «F L A M I N G O N E», на якій зображено фламінго, що чухає живіт, що візуально створює сюрреалістичний ефект. Це зображення не лише потрапило у фінал, а й виграло бронзову нагороду та премію «Вибір народу» (People's Vote), обійшовши роботи, які були справді згенеровані алгоритмами. Після отримання нагороди він публічно зізнався в обмані, коментуючи, що зробив це навмисно, аби довести: людська креативність не втратила своєї актуальності, і емоційно насичена людська робота може «перемогти машину». Організатори конкурсу, хоч і висловили вдячність за послання та підтвердили, що фотографія була сюрреалістичною настільки, щоб сприйматися як згенерована ШІ, були змушені дискваліфікувати автора за порушення правил категорії. [27]

Цей прецедент набув широкого розголосу, оскільки він зачепив гостру проблему. Висококваліфіковане журі, до складу якого входили фахівці з The New York Times та Getty Images, виявилось нездатним відрізнити справжню фотографію від згенерованої імітації. Таким чином, інцидент з фламінго не лише підтвердив, що ШІ досяг рівня віртуальної нерозрізнюваності, але й створив ще більше питань, остаточно розмивши критерії оцінки оригінальності та авторського внеску у творчих конкурсах. Цей випадок чітко засвідчив, що індустрія не має адекватних інструментів та стандартів для оцінки нових форм співтворчості, що є прямим етичним та правовим викликом.

Іншим правовим випадком є судовий процес 2025 року Стівена Талера щодо спроби отримати авторські права на зображення «A Recent Entrance to Paradise». [26] Федеральний суд і Апеляційний суд округу Колумбія

одноставно підтримали позицію: лише людина може бути автором у розумінні Закону про авторське право. Судді наголосили, що критерій «оригінальності» та інші положення закону (тривалість прав – життя автора плюс 70 років тощо) передбачають саме людську творчість. Ця справа утвердила «людське авторство» як базову вимогу для охорони творів у США. [28]

Однак, існують і протилежні приклади. Позивач Li згенерував зображення через AI-модель, а відповідач Liu без дозволу використав це зображення у своїй статті, попередньо прибравши водяні знаки. [8] Суд детально проаналізував процес створення. Було встановлено, що позивач:

- ~ самостійно сформулював задум і підбирав промпти (сюжет, персонажі, композиція);
- ~ ітеративно доопрацьовував результат – додавав нові підказки, змінював параметри, поки не отримав бажане зображення.

Суд підкреслив, що зображення не є “автоматичним” продуктом ШІ, а відображає особисті творчі рішення автора – отже, наявний людський інтелектуальний внесок і “оригінальність”. На цій підставі картинку визнано роботою образотворчого мистецтва, а позивача – її автором і правовласником. У листопаді 2023 року Пекінський суд виніс рішення, що слугує важливим орієнтиром для розгляду подібних справ. [10]

Аналіз судових прецедентів у сфері ШІ-генерованого контенту дозволив систематизувати конкретні критерії, які допомагають захистити інтелектуальну власність у правовому полі. Докази творчого контролю людини над кінцевим результатом є вагомим аргументом у питаннях авторства. На основі цих висновків було сформовано наступні методологічні рекомендації для дизайнерів:

- ~ Чітке визначення творчої мети та унікальний промт. Доцільно розпочинати роботу з визначення власного задуму, стилістичних орієнтирів та очікуваного результату. Якісне формулювання авторського промпту розглядається як інтелектуальна діяльність.

Також варто дотримуватись правил етичного та легального використання існуючих брендів, людей чи стилів.

~
Вчити моделі на власних роботах. Найбезпечнішою практикою є використання власних ескізів, малюнків або стилеутворюючих елементів як вхідних даних для генеративних моделей. Це дозволяє масштабувати власну естетику і є вагомим аргументом щодо оригінальності авторського задуму.

~
Юридична валідація джерел. Візуальні референси, що використовуються у промптах, необхідно перевіряти на наявність захисту авторських прав та уникати свідомого копіювання чи явного запозичення ідей.

~
Фіксація авторського контролю. Ітеративне покращення або ручна зміна згенерованих результатів є вирішальним аспектом, що доводить авторський контроль над роботою. Використання будь-яких традиційних методів постобробки відображає людський внесок.

~
Документування процесу генерації та змін. Обов'язкове збереження історії роботи таких як вихідні промпти, проміжні зображення, нотатки про вибір і відсіювання варіантів є необхідним для валідації реального творчого внеску людини. Цю документацію варто архівувати принаймні на час активного комерційного використання дизайнерського рішення.

Таким чином, аналіз правових прецедентів підтвердив світовий консенсус: об'єктом авторського права може бути лише твір, створений внаслідок людського творчого внеску. У світі, де межа між згенерованим та реальним настільки розмита та неочевидна, судові рішення слугують критичним орієнтиром для формування методологічних рекомендацій, які мають бути включені в посібник. Вони доводять, що вирішальне значення має не сам факт використання ШІ, а вагоме вклад людини у креативний процес та валідація рішень задля досягнення авторського задуму. Розробка унікального

промту та створення авторських референсів для ШІ може бути визнана як інтелектуальна власність людини та захищена окремо від результатів генерації. Документування та фіксація творчого контролю дизайнера є важливою практикою у питаннях захисту авторських прав. Слід наголосити, що оскільки глобальне правове поле залишається не уніфікованим, дотримання цих рекомендацій не гарантує абсолютного правового захисту. Однак, прийняття цих структурованих методик зміцнює правову позицію автора, підвищує прозорість процесу та сприяє етичному використанню інструментів ШІ у професійній спільноті.

Висновок до другого розділу

Проведений аналіз застосування генеративного штучного інтелекту в дизайнерських практиках доводить, що його інтеграція спричинила докорінну трансформацію професійної діяльності, перетворивши ШІ з допоміжного інструменту на повноправного співучасника творчого процесу.

Швидке впровадження ШІ призвело до зростання вимог на ринку праці, де навички роботи з генеративними моделями вже є обов'язковими для фахівців. Водночас, ці зміни розмили кордони між реальним та згенерованим, що значно ускладнює оцінку непідготовленої людини та оцінку і створює нові виклики. Поширення низькоякісного згенерованого контенту провокує кризу стандартів якості. В робочих процесах це створює додаткове навантаження на отримувача роботи та руйнує довіру в колективі. Масове використання ШІ призводить до втрати оригінальності, коли контент стає однотипним, і є ризик швидкої естетичної девальвації унікальних стилів. Але в той самий час дослідження показують, що інтеграція ШІ в навчальний процес може позитивно вплинути на індивідуальну креативність, через зниження творчої тривожності та підвищення самоефективності фахівців.

Незважаючи на виклики, світова та українська комерційна практика доводить, що ШІ може бути високо ефективним за умови людського творчого

контролю. Найбільш успішні стратегії інтеграції ІІІ передбачають трансформацію ролі. Дизайнер переходить до ролі куратора та стратега, чий ключовий внесок зосереджений на концептуалізації та ручній постобробці візуальної «сировини». В той самий час ІІІ може використовуватись для надшвидкого масштабування унікальних авторських стилів або як інструмент оптимізації рутинних робочих процесів. Існуючі методики та практики варто впроваджувати в навчальні процеси для дизайнерів, щоб відповідати вимогам ринку та підтримувати конкурентоспроможне середовище.

Аналіз правових позицій та судових прецедентів підтвердив, що ІІІ не визнається суб'єктом авторського права. Це утворює людське авторство як базову вимогу для захисту твору. Судові рішення слугують критичним орієнтиром, демонструючи, що право на інтелектуальну власність зберігається, коли дизайнер доводить вагомий творчий внесок та історію авторського контролю.

Отже, генеративний ІІІ вимагає від дизайнера цілісної адаптивної методології, яка балансує між інструментальною ефективністю, творчим контролем та правовою відповідальністю. Виявлені системні проблеми та потреба у структурованому підході стали основою для розробки цифрового посібника, метою якого є надання дизайнерам практичних інструментів для навігації у цій новій, високотехнологічній реальності.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ: ПОСІБНИК З ВИКОРИСТАННЯ ГЕНЕРАТИВНОГО ІІІ ДЛЯ ДИЗАЙНЕРІВ

3.1 Візуальна дизайн концепція посібників для графічних дизайнерів «Контрольована генерація AI»

Загальна технічна інформація:

- ~ формат: цифровий інтерактивний посібник, файл PDF
- ~ програмне середовище розробки: Figma
- ~ розмір сторінки: 1920×1080 px
- ~ сітка верстки: 6 колонок та 8 колонок, margin: 60px, gutter: 40px
- ~ використані шрифтові гарнітури: Roboto Flex для заголовків, IBM Plex Sans для основного тексту та нотаток
- ~ кількість сторінок: 61

В основі візуальної концепції посібника лежить ідея технологічної естетики, що притаманна сервісам та інструментам III. Візуальні рішення перегукуються з трендами сучасного інтерфейсного дизайну. Використання матеріальності, наприклад ефект скла та тіней, або градієнтних кольорів відповідає очікуванням глядача в контексті тематики нейромереж. Елементи дизайну мають уніфікований радіус скруглення, що відповідає сучасним тенденціям в інтерфейсах. Ефект скла створює ілюзію глибини, що допомагає підтримувати ієрархію в просторі. Основна мета посібника навчальна, тому збережена чітка послідовність, читабельність важливої інформації та повторювана композиція в кожному розділі. За акценти та інтерактивні елементи відповідають кольорові рішення. Для виділення в тексті використовується помаранчевий, а для активних посилань синій електрик. Обраний формат 1920×1080 px орієнтований на перегляд з екранів моніторів та лептопів, що є природним середовищем для цільової аудиторії — графічних дизайнерів та digital-фахівців.

Для візуальної ідентифікації структури було розроблено систему кольорового кодування. Базова палітра складається з нейтральних світлих відтінків світло-сірого та білого, які слугують підкладкою для контенту, та акцентних градієнтів, що змінюються залежно від розділу. Єдина логіка

побудови градієнтів має зміну тональностей в залежності від розділу для зрозумілої диференціації. Візуальні акценти полегшують сприйняття інформації.

Типографічна система побудована на поєднанні гротесків Roboto Flex у накресленні SemiBold та Medium для заголовків та IBM Plex Sans для основного тексту:

- ~ Заголовки: Розмір 60pt, Roboto Flex SemiBold. Використовуються для назв розділів та ключових тез.
- ~ Підзаголовки: Розмір 48pt, Roboto Flex SemiBold.
- ~ Основний текст: Розміри 36pt, 28pt, 24pt IBM Plex Sans Regular. Забезпечує комфортне читання з екрана та має мінімальну ієрархію для універсального використання.
- ~ Додатковий текст та примітки: Розмір 20pt IBM Plex Sans Regular. Використовуються для підписів під зображеннями, технічних деталей промптів та виносок.

Верстка базується на модульній сітці. Використання двох типів колонок. Розмір візуальних вставок та зображень не має уніфікованих пропорцій. Поєднання двох сіток дозволяє гнучко компоувати контент та не прив'язуватись до певного розміру для візуального наповнення.

3.2. Структура та наповнення розділів посібника

Структура посібника веде читача від теорії до практики, де кожен наступний розділ базується на знаннях з попереднього. Посібник починається з обкладинки та вступної сторінки, де пояснює контекст та мету посібника. Кожний розділ доповнений рекомендаціями або ключовими тезами.

Розділ 1. Вміння працювати з AI. Вступний блок надає контекст стану ринку праці для дизайнерів. Додатково розкривається термін «workslop», вплив цього феномену на якість роботи та пояснюється зміни сучасної ролі дизайнера як куратора.

Розділ 2. Авторське право та Етика. Теоретичний блок подано через розбір реальних судових кейсів. Сторінки розділені на зони з текстом та графічним наповненням. Також розкрито тему кризи етичності при використанні інструментів ШІ та розібрані деякі приклади юридично дозволених, але етично сумнівних випадків. Основні рекомендації стосуються коректного використання нейромереж в професійній площині та комерційному напрямку.

Розділ 3. Інтеграція AI в дизайн-процесах. Розділ з прикладами інтеграції різних моделей у креативні процеси дизайну. Пояснюється як LLM допомагають в аналітиці та генерації ідей, а також принцип роботи з власними ескізами та колажуванням готових генерацій. Використовуються приклади як світових, так і авторських робіт. Даний розділ створює підґрунтя для практичного матеріалу наступного розділу.

Розділ 4. Приклад послідовної генерації. Розклад побудований виключно на прикладах, що були створені для посібника. Глядач йде від базових знань про побудову промту до розуміння як створювати та керувати стилем при генераціях. Розділ має як наочні приклади текстових запитів, так і графічний матеріал. Ціль розділу показати, що початкову ідею можливо контролювано розвивати у середовищі штучного інтелекту. Розділ насичений практичними порадами з реальної дизайнерської практики.

Розділ 5. Інструментарій. Завершальний розділ робить загальний огляд актуального інструментарію на момент складання посібника. Описується як окремі сервіси та інструменти, так і певні їх зв'язки, що можуть покращити якість генерацій.

Посібник створювався у сервісі Figma, що дозволило втілити комфортне споживання контенту в цифровому просторі. Доступ до основної версії

можливий за посиланням. Створена альтернативна PDF-версія з обмеженим функціоналом для використання на локальних пристроях. При створенні посібника редагування та перевірка тексту виконувалась вбудованим інструментом Adjust Tone, що дозволило швидко та якісно відкорегувати інформацію та зберегти єдиний тон подачі матеріалу. Можливості Figma дозволяють вносити редагування в посібник не змінюючи основне посилання, що робить гнучким оновлення та зміну матеріалів та інформації без необхідності додатково комунікувати з аудиторією.

Висновок до третього розділу

У третьому розділі висвітлено концептуальні та технічні засади розробки проєктної пропозиції — цифрового посібника «Контрольована генерація AI». Обґрунтовано вибір візуальної мови, що базується на естетиці технологічного мінімалізму, використанні «скляних» текстур та градієнтних рішень, які асоціативно пов'язують дизайн із середовищем нейромереж.

Продемонстровано, як колористичне кодування та адаптивна модульна сітка забезпечують логічну навігацію, дозволяючи структурувати різномірний контент — від теоретичних тез до практичних кроків. Важливим аспектом стала адаптація матеріалу під доступний цифровий формат, що має змогу оновлюватись та покращуватись без впливу на досвід користування читачів.

Наповнення посібника, розділене на п'ять блоків, що послідовно ведуть користувача від загальної теоретичної інформації до конкретних правових прикладів та практичних порад. Матеріал насичений унікальним досвідом практикуючих дизайнерів та зрозумілою візуалізацією.

Таким чином, розроблений посібник не лише візуалізує теоретичні напрацювання попередніх розділів, а й пропонує цілісну методологічну систему, здатну трансформувати хаотичні експерименти з ШІ у прогнозований професійний результат. Посібник виконує свою головну функцію — надати

дизайнеру знання про вплив на алгоритми, при цьому зберігаючи авторське бачення.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі здійснено комплексне дослідження особливостей застосування генеративного штучного інтелекту в робочих процесах дизайнера. Сформульовано перелік рекомендацій та методологій для інтеграції новітніх технологій в практичну діяльність. Було висвітлено історіографією активного впровадження інструментів ШІ, починаючи з 2022 року та підкріплено практичним матеріалом.

Аналіз наукових джерел та ринку праці підтвердив, що інтеграція генеративного ШІ має значний вплив на професію. Дизайнер еволюціонує з безпосереднього виконавця у куратора нейромереж зі стратегічним баченням. Ця трансформація вимагає формування принципово нових компетентностей: інжинірингу запитів, критичного аналізу згенерованого контенту та етичної і правової грамотності. Встановлено, що навички роботи з ШІ вже стали базовою вимогою у близько третини вакансій технологічного сектору, що свідчить про активне впровадження змін.

Виявлено, що безконтрольне застосування генеративних моделей призводить до системних проблем у галузі, зокрема до феномену низькоякісної, імітаційної роботи. Додатково це загрожує творчій оригінальності. Емпірично підтверджено існування упередженості споживачів щодо AI-контенту, що вимагає від дизайнера особливої стратегії комунікації цінності своєї роботи. Також актуальними залишаються питання правового регулювання. Судові прецеденти доводять, що об'єктом авторського права може бути лише той твір, у якому зафіксовано вагомий творчий внесок людини.

В ході дослідження було доведено, що ефективна інтеграція ШІ можлива лише за умови збереження повного авторського контролю над процесом. Розроблено та протестовано гібридні методики роботи, що включають методи колажування, ітеративного промтингу та міксування різних інструментів ШІ.

Ці практики допомагають використовувати ШІ як інструмент масштабування ідеї, а не як окремого автора. Встановлено, що найефективнішим способом роботи є використання авторських ескізів як вхідних даних та обов'язкова ручна постобробка результатів.

Результатом дослідження стала розробка проєктної пропозиції — цифрового інтерактивного посібника «Контрольована генерація AI». Посібник носить навчальну мету та систематизує виявлені теоретичні знання, трансформуючи їх у прикладну методологію. Дизайнерам пропонується чіткі алгоритми дій, які допоможуть перетворити сиру ідею на структурований бриф за допомогою LLM, протестувати її, допомогти сформулювати текстовий промпт та довести до фінального результату, зберігаючи єдність стилю. Візуальна концепція побудована на базі сучасної технологічної естетики та інтерфейсних трендів, що сприяє ефективному засвоєнню матеріалу в цифровому середовищі.

Додатково, під час тестування методологій на зустрічах зі студентами, виявлено прогалини у знаннях. Це відображається у примітивних запитах та невмінням якісно сформулювати промпт, а також у шаблонності ідей, створених за допомогою мовних моделей. Огляд практичних робіт студентів вказує на необхідність подальшого вивчення впливу ШІ на навчальні процеси та адаптацію навчальних програм дизайнерських спеціальностей під сучасні вимоги ринку праці. Розроблений посібник може слугувати базою для впровадження нових освітніх модулів, спрямованих на розвиток навичок свідомого та етичного використання новітніх технологій.

Таким чином, дослідження підтверджує, що генеративний ШІ є потужним інструментом, який при правильному методологічному підході здатен значно підвищити ефективність дизайнера, при цьому зберігаючи художню цінність роботи. Ключ до успішної інтеграції лежить у балансі між автоматизацією рутинних процесів та збереженням людського впливу на творчий погляд, емоції та стратегічні рішення.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Геренко С. С. (2024). Штучний інтелект у графічному дизайні. Виклики та перспективи.
2. Міністерство цифрової трансформації України, Дія.Освіта. Дослідження Цифрової та ІІІ-грамотності в Україні, 2025 [Електронний ресурс]. URL: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/3/16239-povna_doslidzenna_cifrovoi_ta_si_gramotnosti_v_ukraini_2025_pptx_pptx.pdf
3. Окунєв Д. В., Векленко О. А. Інтеграція генеративного ІІІ в межах дизайнерської та мистецької практики. Вплив штучного інтелекту на креативні процеси у графічному дизайні. «Синтез мистецтв у сучасних соціокультурних процесах». Матеріали VI Міжнар. наук. конф. 30-31 жовтня 2025 р. НАМ України, НСАУ, INTBAU Ukraine. Київ, С. 156-158.
4. Окунєв Д. В., Сбітнєва Н. Ф. Вплив штучного інтелекту на креативні процеси у графічному дизайні. «Дизайн і сучасне мистецтво в контексті соціокультурного розвитку». Матеріали XI Міжнар. наук.-практ. конф. 8-10 жовтня 2025 р. ХНТУ. Херсон-Хмельницький, С. 156-158.
5. AI: Threat or Tool? Paula Scher on the New Design Reality, 2025. [Відеофайл] [Електронний ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0rUO6lEW0Bw>
6. and action. ALLO. Історія однієї успішної рітейл-кампанії, 2025 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.and-action.net/uk/projects/allo>
7. and action. Comfy AI, 2025 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.and-action.net/uk/projects/comfy-ai>

8. AWA. China's first AI-generated picture copyright infringement case, 2025 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.awa.com/awapoint/chinas-first-ai-generated-picture-copyright-infringement-case/>
9. Aydoğan, S. (2025). Negative Effects of Artificial Intelligence On Human Creativity Ability.
10. Beijing Internet Court. Civil Judgment (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279, 2023 [Електронний ресурс]. URL: <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf>
11. Botella, M., Zenasni, F., & Lubart, T. (2018). What Are the Stages of the Creative Process? *Frontiers in Psychology*, 9:2266. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2018.02266/full>
12. Challapally A., Pease C., Raskar R., Chari P. The GenAI divide state if AI in business 2025, 2025 [Електронний ресурс]. URL: https://www.artificialintelligence-news.com/wp-content/uploads/2025/08/ai_report_2025.pdf
13. Coca-Cola - Secret Santa (AI-Generated Christmas Ad 2024). YouTube, 2024 [Відеофайл] [Електронний ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IQWUKWM2JrQ>
14. Coca-Cola | Holidays Are Coming. YouTube, 2025 [Відеофайл] [Електронний ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Yy6fByUmPuE>
15. Doshi A. R., Hauser O. P. Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content. (2024) [Електронний ресурс]. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11244532/>
16. Heigl, R. (2025). Generative artificial intelligence in creative contexts: a systematic review and future research agenda [Електронний ресурс].

URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11301-025-00494-9#:~:text=Further%2C%20art%20co,creator%E2%80%99s%20identity%20has%20a%20more>

17. Hwang, Y., & Wu, Y. (2025). The influence of generative artificial intelligence on creative cognition of design students. *Frontiers in Psychology*. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1455015/full>
18. Liu G. The World's Smartest Artificial Intelligence Just Made Its First Magazine Cover, 2022 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cosmopolitan.com/lifestyle/a40314356/dall-e-2-artificial-intelligence-cover/>
19. Magni, F., Park, J., & Chao, M. (2024). Humans as creativity gatekeepers: Are we biased against AI creativity? *Journal of Business and Psychology*. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10869-023-09910-x>
20. Messer, U. (2024). Co-creating art with generative artificial intelligence. *Computers in Human Behavior: Artificial Intelligence*. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2949882124000161?via%3Dihub>
21. Niederhoffer K. AI-Generated “Workslop” Is Destroying Productivity, 2025 [Электронный ресурс]. URL: <https://hbr.org/2025/09/ai-generated-workslop-is-destroying-productivity>
22. Offerman, S. (2023). Creative pros see generative AI as part of their future. *Adobe Blog*. URL: <https://blog.adobe.com/en/publish/2023/03/21/research-creative-pros-see-ge>
23. OpenAI Limits ChatGPT Image Generation After Studio Ghibli AI Craze Crashes Servers. *ThinkWithNiche*, 2025 [Электронный ресурс].

- URL: <https://www.thinkwithniche.com/blogs/news/openai-limits-chatgpt-image-generation-after-studio-ghibli-ai-craze-crashes-servers>
24. Performance.gov. Дизайн-студія Pentagram, 2024. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.pentagram.com/news/performance-gov>
 25. Review Board of the United States Copyright Office. Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial. Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 2023 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf>
 26. Reuters. U.S. Supreme Court asked to hear dispute over copyrights for AI creations, 2025 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.reuters.com/legal/government/us-supreme-court-asked-hear-dispute-over-copyrights-ai-creations-2025-10-10/>
 27. Schrader A. A Photographer Wins a Top Prize in an A.I. Competition for His Non-A.I. Image, 2024 [Електронний ресурс]. URL: <https://news.artnet.com/art-world/miles-astray-non-ai-photo-wins-ai-competition-2500809>
 28. Thaler S. v. Perlmutter S. Human Intelligence Still Required for Copyright Authorship, Circuit Court Rules, 2025 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.cll.com/CopyrightDevelopmentsBlog/human-intelligence-still-required-for-copyright-authorship-circuit-court-rules>