

Міністерство культури та інформаційної політики України
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури (Київ, Україна)
Державний педагогічний університет Джона Крянге (Кишинів, Республіка Молдова)
Краківська політехніка імені Тадеуша Костюшка (Краків, Польща)
Національна спілка архітекторів України
Національна спілка художників України



НАЦІОНАЛЬНА
АКАДЕМІЯ
ОБРАЗОТВОРЧОГО
МИСТЕЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ

III Міжнародна науково-практична конференція
**«Інновації в архітектурі, дизайні та мистецтві:
до 100-річчя факультету архітектури НАОМА»**

ЗБІРНИК ТЕЗ ДОПОВІДЕЙ

23–24 травня 2024 року
м. Київ, Україна

УДК 7:001.895](043.2)

Редакційна колегія

Давидов Анатолій Миколайович, кандидат архітектури, доцент, завідувач кафедри архітектурного проєктування, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Міхєєнко Катерина Миколаївна, кандидат архітектури, старший викладач кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Олійник Олена Павлівна, доктор архітектури, професор, професор кафедри архітектурного проєктування, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Прибега Леонід Володимирович, кандидат архітектури, професор, професор кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Трошкіна Олена, кандидат архітектури, доцент, в.о. завідувача кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Чернявський Володимир Георгійович, доктор архітектури, професор, професор кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

Рекомендовано до розміщення на сайті НАОМА Науково-методичною радою Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури

Протокол № 24 від 20 червня 2024 року

Інновації в архітектурі, дизайні та мистецтві: до 100-річчя факультету архітектури НАОМА : збірник матеріалів III Міжнар. наук.-практ. конф., Київ (травень 2024 р.) / НАОМА [за ред. : К. М. Міхєєнко]. – Київ, 2024. – 390 с.

Збірник містить матеріали (тези доповідей) III Міжнародної науково-практичної конференції «Інновації в архітектурі, дизайні та мистецтві: до 100-річчя факультету архітектури НАОМА», яка відбулася 23–24 травня 2024 року в Національній академії образотворчого мистецтва і архітектури.

Матеріали подано у авторській редакції.

Редколегія не завжди поділяє думки авторів.

©Колектив авторів, 2024

©НАОМА, 2024

3. Міжнародна мережа кафе Starbucks використовує соціальні мережі, щоб прилаштувати свій фірмовий стиль та спілкуватися з клієнтами [4].

4. Компанія Samsung використовує інтерактивний дизайн, щоб зробити свої веб-сайти та мобільні додатки більш привабливими для користувачів.

Використовуючи нові технології та інновації, компанії створюють фірмовий стиль, який допоможе їм досягти своїх бізнес-цілей та створити тісний зв'язок з клієнтами.

Крім того, важливо зазначити, що фірмовий стиль – це не просто про візуальну ідентичність. Це також про те, як компанія поводить себе зі своїми клієнтами та співробітниками. Компанії, які мають сильний фірмовий стиль, мають чітке уявлення про те, хто вони є, що вони представляють і чого прагнуть досягнути.

Список використаних джерел

1. Вілер А. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю: книга. Київ: КМ-Букс, 2020. 335 с.

2. Технології майбутнього. 10 інновацій, які кардинально змінять життя людства в найближчі 25 років. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/innovations/maybutnye-10-tehnologiy-ta-innovaciy-yaki-zminyat-svit-za-25-rokiv-ostanni-novini-50127931.html>

3. Coca-Cola створила новий смак за допомогою штучного інтелекту. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-technology/3760748-cocacola-stvorila-novij-smak-za-dopomogou-stucnogo-intelektu.html>

4. Ефект Starbucks: що змушує клієнтів купувати каву за завищеними цінами. URL: <https://teletype.in/@drive.edu/STARBUCKSS>

Гура Дар'я Олександрівна, здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Слітюк Олена Олександрівна, кандидат технічних наук, доцент
Київський національний університет технологій та дизайну (Київ, Україна)

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В ВЕБ-КОМІКСАХ

У наш час все більш популярною стає візуальна література, де найбільш яскраво виділяється жанр коміксу. Комікси, як унікальне поєднання візуального і текстового мистецтва, відзначаються особливим впливом на масову культуру. Сучасний етап розвитку цього жанру визначається застосуванням інноваційних технологій, які значно розширюють його кордони і піднімають на новий рівень сприйняття та створення.

Інноваційні технології в веб-коміксі відіграють важливу роль у різноманітності та привабливості цього виду мистецтва. Сучасні тенденції в

веб-коміксі включають використання технологій для підвищення візуального досвіду читачів. Цифрові інструменти та графіка дозволяють художникам створювати більш динамічні та інтерактивні комікси, збагачуючи візуальні ефекти та залучаючи аудиторію.

Завданням цього дослідження є аналіз та розгляд сучасних інновацій у світі коміксів. З пришвидшеним темпом технологічного розвитку, виникає необхідність визначити, які нововведення та тенденції впливають на створення, розповсюдження та сприйняття коміксів. Це охоплює розвиток цифрових технологій, розквіт веб-коміксів, зміну тематики та стилістики, а також вплив соціальних мереж та навіть штучного інтелекту на індустрію.

Одним з ключових, насправді нових елементів інновацій у веб-коміксі є використання анімації, за допомогою якої автори сьогодні можуть втілювати свої твори в життя більш цікаво для читача. Розвиток анімації в коміксах призвів до створення нових форматів, таких як цифрові комікси та інтерактивні комікси, які дозволяють читачам глибше взаємодіяти зі сюжетом. Важливим результатом дослідження є розкриття тенденцій у використанні анімаційних елементів для підсилення наративу та вираження емоцій. З одного боку, це розширює аудиторію та привертає нових читачів, з іншого - викликає дискусії про збереження традиційного характеру коміксів та збереження їхньої унікальності в епоху анімаційних технологій.

Ще одним аспектом інновацій у веб-коміксі є впровадження інтерактивності. Читачі можуть впливати на хід історії, приймаючи рішення для персонажів або беручи участь в опитуваннях, які впливають на розвиток сюжетних ліній. Така форма участі створює унікальний досвід, при якому читачі відчують, що є активними учасниками історії, а не просто спостерігачами. Цей підхід відкриває нові горизонти для візуальної розповіді та створює унікальний досвід взаємодії. Крім того, технології віртуальної та доповненої реальності сприяють інноваційному розвитку веб-коміксу. Читачі можуть поринути в дивовижні світи коміксів, взаємодіяти з персонажами і сюжетними лініями, розширюючи межі між віртуальним і реальним. Ця технологія інтеграції створює більш глибокий і захоплюючий досвід для фанатів веб-коміксу.

Соціальні медіа та платформи розповсюдження контенту також є невід'ємною частиною інноваційного розвитку веб-коміксу. Художники можуть легко поділитися своїм мистецтвом з мільйонами людей у всьому світі, допомагаючи розширити свою аудиторію і взаємодіяти з шанувальниками. Ця соціальна взаємодія безперечно збагачує творчий процес і дозволяє коміксам стати більш актуальними, а найголовніше прогресивними, налаштованими на попит.

Крім використання анімації, технологій доповненої реальності і віртуальної реальності, веб-комікси також використовують елементи

мультимедійного контенту. Можливість вбудовувати звукові ефекти, музику і відео в комікс створює багатогранний досвід і збільшує емоційну глибину історії. Таке середовище дозволяє художникам краще передавати атмосферу і настрій, роблячи веб-комікси ще більш привабливими для аудиторії.

Персоналізація контенту також є важливою частиною інновацій. Алгоритмічно рекомендовані технології аналізу дозволяють створювати персоналізовані сценарії і персонажі, адаптуючи контент під інтереси кожного читача. Це не тільки покращує взаємодію з читачами, але і робить веб-комікси більш привабливими і актуальними для різних категорій людей.

Що найбільш цікаво, платформи штучного інтелекту також стимулюють інновації. Алгоритми машинного навчання можуть аналізувати вподобання читачів, прогнозувати тенденції і навіть генерувати автоматичні рекомендації для художників. Це прискорює процес створення контенту, роблячи його більш персоналізованим і відповідним смакам широкої аудиторії.

Висновки. У результаті проведеного дослідження можна прийти до висновку, що інновації в веб-коміксах відкривають нові горизонти для художників і читачів, надаючи більш динамічні, інтерактивні можливості. Ці технологічні та творчі зміни сприяють розвитку цього мистецтва, роблячи його більш доступним і цікавим для широкої аудиторії. Інновації в веб-коміксі охоплюють широкий спектр технологій, від мультимедійних елементів до штучного інтелекту. Ці тенденції продовжуватимуться, збагачуючи візуальні та технологічні аспекти веб-коміксу, зміцнюючи свої позиції в цифровому мистецтві та індустрії розваг.

Дудник Ігор Миколайович, кандидат мистецтвознавства
Національний авіаційний університет (Київ, Україна)

ПРОБЛЕМА КЛАСИФІКАЦІЇ СУЧАСНИХ ІНФОГРАФІЧНИХ МОДЕЛЕЙ

В сучасному світі, перенасиченому інформацією, надзвичайно гостро звучить проблема організації інформації, зручного і ефективного її подання та сприймання. Вирішити цю проблему була, свого часу, покликана інфографіка, яка швидко набула популярності. Але в сучасному дизайні, сформувалась ще одна проблема: до інфографіки часто зараховують те що нею не є: від ілюстративу до інформаційної журналістики. Зорієнтуватися в інфографічній різноманітності сучасності, а також розмежувати інфографіку та неінфографіку є метою нашої розвідки.

Почнемо з визначення. Інфографіка – це графічне візуальне подання інформації, даних або знань, призначених для швидкого та чіткого відображення комплексної інформації за допомогою графічних моделей.

Шаповалов Микита Романович ЕКОЛОГІЧНА ЦЕГЛА – ЯК СТРАТЕГІЯ РОЗВИТКУ РЕНОВАЦІЇ ПРОМИСЛОВИХ ОБ’ЄКТІВ	219
Шевченко Людмила Станіславівна ДЕЯКІ ПИТАННЯ ФОРМУВАННЯ ПРИРІЧКОВИХ ПАРКІВ ЯК ВАЖЛИВИХ ОБ’ЄКТІВ СИСТЕМИ ОЗЕЛЕНЕНИХ ПРОСТОРІВ МІСТА	221
Ширяєв Тарас Вікторович ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ЗАЛЬНИХ ПРОСТОРІВ СУЧАСНИХ ДИТЯЧИХ БІБЛІОТЕК	223
Шулик Василь Васильович ПРО ДОСЛІДЖЕННЯ ІСТОРІЇ ЗАБУДОВИ ЗЕМЕЛЬНИХ ДІЛЯНОК В ІСТОРИЧНИХ АРЕАЛАХ НАСЕЛЕНИХ МІСЦЬ	225
Gella Olena, Didenko Kateryna WANDERING AROUND KHARKIV ADMINISTRATIVE CENTRE: SOCIALISTIC “RED HOUSES” 1927–1930	227
Othmane El Ouali, Kovalska Helena ARCHITECTURAL METHODS OF SYMBOLIZATION OF THE URBAN ENVIRONMENT OF A MULTI-FUNCTIONAL TOWER COMPLEX IN TANGIER, KINGDOM OF MOROCCO	229
СЕКЦІЯ 2. ДИЗАЙН / SECTION 2. DESIGN	
Білгородська Олена Євгеніївна, Споденюк Сергій Іванович ДЕКОРАТИВНА СТИЛІЗАЦІЯ У ЖИВОПИСУ ДЛЯ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ 022 «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»	232
Білоус Юлія Максимівна, Міндер Вікторія Володимирівна ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ЮВІЛЕЙНОГО ЗНАКУ ДО 185-РІЧЧЯ ІНСТИТУТУ ЛІСОВОГО І САДОВО-ПАРКОВОГО ГОСПОДАРСТВА	234
Голомага Катерина Павлівна ВІЗУАЛЬНЕ ВТІЛЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ ДЕМОНОЛОГІЇ В ОДНОЙМЕННІЙ КНИЗІ І. НЕЧУЙ-ЛЕВИЦЬКОГО	235
Горохова Анастасія Сергіївна МАЙБУТНЄ ФІРМОВОГО СТИЛЮ: НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІННОВАЦІЇ	237
Гура Дар’я Олександрівна, Слітюк Олена Олександрівна ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В ВЕБ- КОМІКСАХ	239
Дудник Ігор Миколайович ПРОБЛЕМА КЛАСИФІКАЦІЇ СУЧАСНИХ ІНФОГРАФІЧНИХ МОДЕЛЕЙ	241
Жар Ніхад, Тімохін Віктор Олександрович НАЦІОНАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ СЕРЕДОВИЩА БІБЛІОТЕКИ В КОРОЛІВСТВІ МАРОККО	243
Кірмач Олександра Олександрівна, Косаревська Раддаміла Олександрівна ІННОВАЦІЇ ДИЗАЙНУ В ЕПОХУ ЗМІН: ПІДПРИЄМНИЦЬКІ ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ	244
	385

Наукове видання

Інновації в архітектурі, дизайні та мистецтві: до 100-річчя факультету
архітектури НАОМА : збірник матеріалів III Міжнар. наук.-практ. конф., Київ
(травень 2024 р.)

м. Київ, НАОМА

Матеріали конференції опубліковані в авторській редакції мовою оригіналу.
Відповідальність за зміст публікацій несуть автори.

Відповідальна за випуск К. М. Міхеєнко

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури,
Вознесеньський узвіз, 20, Київ, 04053
Електронна адреса: naoma@naoma.edu.ua