

МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

# ДИЗАЙН

У ПРОСТОРІ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ



ЗБІРНИК  
ТЕЗ ДОПОВІДЕЙ

**17-18 квітня 2024**

У НАЦІОНАЛЬНОМУ АВІАЦІЙНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ

**Міністерство освіти і науки України  
Національний авіаційний університет  
Київський національний університет будівництва і архітектури  
Київський національний університет технологій та дизайну  
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка  
Academy of Fine Arts and Design in Bratislava  
Crakow University of Technology  
Institute of Cultural Heritage of the Ministry of Culture of Moldova  
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури  
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки НАУ  
Кафедра архітектури та просторового планування НАУ**



## **Збірник тез доповідей**

**Міжнародної науково-практичної конференції**

# **«ДИЗАЙН У ПРОСТОРІ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ» «DESIGN IN THE SPACE OF NEW TECHNOLOGIES»**

**17-18 квітня**

**КИЇВ 2024**



УДК 7.012:004.92(082)

**Редакційна колегія**

**Вікторія ВАСИЛЕНКО** – кандидатка технічних наук, доцентка, завідувачка кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки Національного авіаційного університету.

**Юлія МАЙСТРЕНКО-ВАКУЛЕНКО** – доцентка кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки Національного авіаційного університету.

*Рекомендовано до друку і розміщення на сайті Науково-методичною радою Факультету наземних споруд і аеродромів Національного авіаційного університету  
Протокол №4 від 12 квітня 2024 р.*

**Дизайн у просторі новітніх технологій:** збірник тез доповідей Міжнар. наук.-практ. конф., Київ (квітень 2024 р.), М-во освіти і науки України, Національний авіаційний університет — Київ: НАУ, 2024. — 150 с.

Збірник містить матеріали (тези доповідей) Міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн у просторі новітніх технологій» «DESIGN IN THE SPACE OF NEW TECHNOLOGIES», яка відбулася 17—18 квітня 2024 року в Національному авіаційному університеті.

*Матеріали подано в авторській редакції.*

©Колектив авторів, 2024  
©НАУ, 2024

1. Зручність в експлуатації. Інтерфейс користувача — значущий момент. Предмет має бути простим, зрозумілим та корисним.
2. Обслуговування. Крім комфорту використання важливими залишаються догляд за предметом, ремонт.
3. Зовнішній вигляд. Естетичний та оригінальний об'єкт викликає у споживачів бажання його придбати.
4. Робота з брендом. Індустріальний дизайн має транслювати філософію компанії. Крім того, знання про компанію підвищує симпатію до товару.
5. Зменшення витрат на виробництво. Правильна конструкція допомагає знизити собівартість предмета. Завдяки цьому промислове виробництво позбавляється невиправданих фінансових вливань.
6. Інноваційні підходи до дизайну у промисловості (3D друкування - застосування сучасних методів для створення складних геометричних форм; інтерактивні матеріали, які реагують на температуру та тиск; нанотехнології та наноматеріали для поліпшення міцності та легкості виробів.



Рис.1. Приклад роботи студента з завдання «Промисловий дизайн»

**Висновки.** Промисловий дизайн - це динамічна сфера, яка постійно розвивається. Завдяки використанню сучасних матеріалів дизайнери можуть створювати продукти, які є одночасно красивими, функціональними та стійкими.

#### Список використаних джерел

1. Шарлотта Філл. Industriedesign A- Z. 2000. 616с.
2. Лін Шиян Ergonomics in Product Design. 2018. 256 с.
3. Ш.Вонг. Ingenious: Product Design that Works. 2018. 240 с.

УДК 475

## РОЛЬ ДИЗАЙНУ У СТВОРЕННІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЛЮДВИЧЕНКО В.О.

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, м. Київ,

**Науковий керівник: Романенкова Ю.В., д.мист., проф.**

*Анотація. Розглянуто феномен дизайну у створенні настільних ігор, та його суттєвий вплив на культурні парадигми сучасної України. Дизайн виступає ключовим аспектом концептуалізації та реалізації настільних ігор, здатним впливати на їхню механіку, естетичний аспект, взаємодію учасників та їхні емоційний стан, також дизайн може розвивати знання гравців в тій чи іншій сфері. Ефективний дизайн настільних ігор може спрямовувати гравців, навчати, розвивати, а також надихати естетикою.*

*Ключові слова: ігри, настільні ігри, культура, дизайн, естетика.*

**Вступ.** Роль дизайну у створенні настільних ігор надзвичайно важлива. Він впливає на різні аспекти культурного та соціального життя, перетворюючи гру в засіб популяризації культури та навчання. Добре продуманий дизайн може змінити уявлення гравців про культурні аспекти та історичні події, роблячи їх більш привабливими та доступними для сприйняття. Такий підхід допомагає використовувати настільні ігри як засіб для відтворення, вивчення та популяризації культурних цінностей, сприяючи культурному розвитку суспільства.

**Результати.** Результати дослідження підтверджують важливість дизайну у створенні настільних ігор через його вплив на кілька ключових аспектів гри. Дизайн не лише формує естетичну привабливість ігрового виробу, але й визначає механіку гри, інтеракцію між учасниками, їх емоційний стан та загальне сприйняття гравцями ігрового процесу. Крім того, ефективний дизайн настільних ігор сприяє стимулюванню навчання історії та культури, розвитку логічного мислення та соціальних навичок серед гравців.

Дослідження показало, що правильно спроектована гра може мати значний вплив на культурні парадигми, спонукати гравців до більш глибокого вивчення історії та культурних аспектів, а також сприяти розвитку їхніх аналітичних та соціальних умінь. Дизайн настільних ігор має критичне значення для створення якісних і глибоких ігрових досвідів, що впливають на культурний та інтелектуальний розвиток гравців і сприяють формуванню позитивних цінностей у суспільстві.



Рис. 1. Приклад вдалого іронічного дизайну в настільних іграх

Ефективний дизайн настільних ігор може занурити гравців у відповідну атмосферу гри, підсилюючи їхні емоції та втягуючи у гру (рис.1). Наприклад, у карткових іграх використання яскравих емоційних елементів або іронічних ілюстрацій може створювати гумористичний ефект і викликати сміх. Важливо враховувати жанр і основні потреби гри при виборі дизайну,