

SECTION: ART HISTORY AND LITERATURE

DOI 10.70286/ISU-18.02.2026.002

ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Вергунова Наталія Сергіївна

кандидат мистецтвознавства, доцент,
завідувач кафедри «Дизайну та 3D моделювання»

Вергунов Сергій Віталійович

кандидат мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри «Дизайну та інтер'єру»

Булах Катерина Ігорівна

здобувачка вищої освіти 4 курсу, група 2022-2

Анотація: У тезах розглядається імерсивні технології як сучасна форма комунікації, спрямована на встановлення діалогу між проектом дизайнера і користувачем. Метою даних тез є аналіз головних принципів імерсивних технологій у графічному дизайні на прикладах відомих додатків, які використовують різні моделі взаємодії з користувачем. Особлива увага приділяється ролі інтерактивних елементів у активізації пізнавальної діяльності, формуванні індивідуального досвіду сприйняття та розширенні освітнього та розважального потенціалу цифрового світу.

Ключові слова: імерсивні технології, додаток, інтерактивні елементи, графічний дизайн, цифровий світ, мультисенсорне сприйняття, інтерфейс, користувач

Імерсивний дизайн – це гілка майбутнього графічного дизайну. Це напрям, що ґрунтується на комплексному залученні користувача до процесу взаємодії з продуктом. Приклад представлення ознак імерсивного дизайну позначений у статті від Line and Dot Studio. Перша ознака: голосове керування. Голосове керування передбачає взаємодію користувача з цифровою системою за допомогою усного мовлення, за якої фізичний контакт з інтерфейсом зводиться до мінімуму або повністю виключається. В основі такої взаємодії лежить безперервне аудіозахоплення навколишнього середовища за допомогою вбудованих мікрофонів, що перетворюють акустичні коливання на електричні сигнали. Реакція системи може супроводжуватися аудіовиходом через динаміки, візуальними змінами на дисплеї або активацією фізичних компонентів, наприклад електромеханічних приводів, світлодіодних індикаторів чи сенсорних модулів. У результаті створюється безперервний цикл «мовлення – обробка – реакція», у якому користувач сприймає взаємодію як природне продовження власної дії, а не як роботу з окремим елементом інтерфейсу. Друга ознака: розпізнавання рухів. Розпізнавання рухів є формою взаємодії, за якої система інтерпретує жести рук або рухи тіла користувача як керувальні дії. Така

взаємодія ґрунтується на відстеженні просторового положення та динаміки рухів, що дає змогу відмовитися від традиційних елементів керування. У результаті формується більш природний та інтуїтивний спосіб взаємодії з цифровим середовищем, який підсилює ефект присутності та залученості. Третя ознака: доповнена реальність (AR).

Доповнена реальність передбачає накладання цифрових елементів на фізичне оточення користувача в режимі реального часу. Таке поєднання віртуальних і реальних компонентів розширює сприйняття навколишнього середовища, не замінюючи його повністю, та формує гібридний простір взаємодії. Четверта ознака: віртуальна реальність (VR). Віртуальна реальність ґрунтується на створенні повністю цифрових середовищ, у які користувач занурюється за допомогою спеціалізованих пристроїв. Взаємодія в таких середовищах ізолює користувача від фізичного простору та формує самотійну, штучно сконструйовану реальність. І п'ята, остання ознака: Мультисенсорний зворотний зв'язок. Мультисенсорний зворотний зв'язок передбачає одночасне залучення кількох каналів сприйняття, зокрема зору, слуху та дотику, з метою посилення глибини й цілісності взаємодії користувача з цифровим середовищем.

Розуміння імерсивного дизайну потребує аналізу базових принципів, що визначають процес його розроблення. До першого принципу як одного з найважливіших варто віднести корисність для користувача. В імерсивному дизайні кожен елемент має бути функціонально обґрунтованим і сприяти підвищенню якості користувацької взаємодії. Основний акцент робиться не на створенні візуально виразних ефектів, які потенційно можуть відволікати або дезорієнтувати користувача, а на забезпеченні практичної цінності та зручності використання. Так, освітні платформи, орієнтовані на вивчення наукових експериментів, можуть застосовувати VR-симуляції, що дають змогу здобувачам освіти в режимі реального часу спостерігати перебіг і результати експериментальних процесів, підвищуючи інтерактивність та ефективність навчання.

Далі важливо помітити взаємозв'язок з брендом, який презентується. Імерсивний дизайн має послідовно транслювати цінності, ідентичність і концептуальні основи бренду. Усі елементи взаємодії, зокрема візуальне оформлення, анімація та цифрове середовище, повинні бути узгоджені з образами й смислами, що асоціюються з брендом. Також дуже важливим є практичний досвід користувача. Імерсивний дизайн має забезпечувати інтуїтивну зрозумілість інтерфейсу та зменшувати когнітивне навантаження на користувача, скорочуючи таким чином час, необхідний для опанування системи. Елементи керування, жести та способи взаємодії доцільно проєктувати з урахуванням раніше сформованого користувацького досвіду роботи з цифровими продуктами. Так, керування віртуальними об'єктами за допомогою жестів або рухів, що імітують дії у фізичному просторі, сприяє формуванню природного та легко сприйманого інтерфейсу. Раніше згадане мультисенсорне сприйняття також є одним із важливих принципів імерсивного дизайну. Воно передбачає використання кількох сенсорних каналів сприйняття, виходячи за межі виключно візуального подання інформації. Акустичні, кінестетичні та

тактильні елементи можуть бути інтегровані для формування більш насиченого й цілісного користувацького досвіду.

І останній, але не менш важливий із представлених принципів – це адаптивна персоналізація користувацького досвіду. Імерсивний дизайн передбачає врахування індивідуальних особливостей користувача, зокрема його вподобань, поведінкових патернів і способів взаємодії з системою. Адаптація елементів керування, контенту та цифрового середовища на основі користувацьких даних дає змогу формувати динамічний і контекстно зумовлений інтерфейс.

Проекти, створені в стилі імерсивного дизайну, мають одну ключову перевагу – інтерактивність. Користувачеві надаються розширені можливості взаємодії з цифровим середовищем, які раніше були доступні лише у формі теоретичних сценаріїв. Як показовий приклад можна розглянути сферу астрономії, у якій імерсивний дизайн реалізується одночасно в освітньому та розважальному напрямках. Мобільні застосунки, такі як Night Sky (Рис. 1.1), використовують технології доповненої реальності, даючи змогу користувачеві наводити пристрій на небесне склепіння та в режимі реального часу отримувати інформацію про сузір'я, планети й інші астрономічні об'єкти. З освітньої точки зору такі рішення сприяють популяризації наукових знань і спрощенню сприйняття складних астрономічних концепцій завдяки наочній візуалізації та інтерактивній взаємодії. Користувач отримує можливість вивчати просторове розташування небесних тіл у природному контексті, що підвищує ефективність засвоєння інформації.

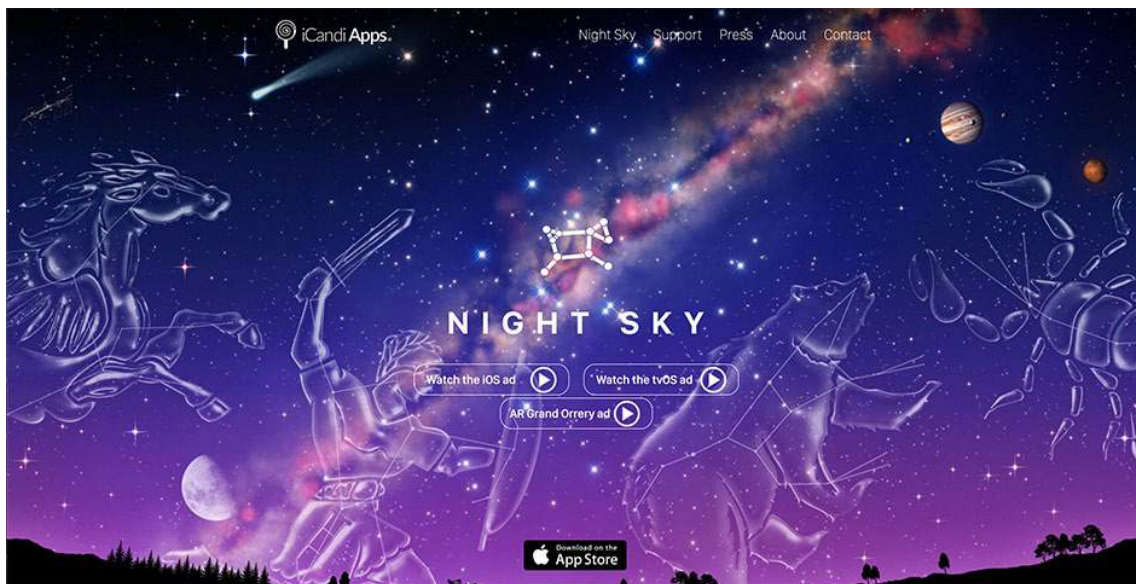


Рис. 1.1. Night Sky App

Спираючись на позначений приклад із статті від платформ Flowmapp, ще одним прикладом практичного застосування імерсивного дизайну можна вважати мобільні застосунки для налаштування музичних інструментів, зокрема гітари. Такі рішення використовують аудіоввід для аналізу звукових сигналів, що надходять від інструмента, та в режимі реального часу зіставляють отримані ноти з еталонними значеннями. У такий спосіб інтеграція сенсорних даних, візуального зворотного зв'язку й активної участі користувача формує імерсивний досвід, який виходить за межі традиційних інструментів налаштування.

Висновок: Імерсивний дизайн слід розглядати не як короткочасну тенденцію, а як якісну зміну підходів до візуальної комунікації та взаємодії людини з цифровими технологіями. У контексті графічного дизайну він трансформує традиційні візуальні рішення у просторові та інтерактивні системи, що формують відчуття залученості та присутності. Попри те що такі підходи не є універсальними для всіх продуктів, сфери, орієнтовані на активну й тривалу взаємодію з користувачем, отримують від їх застосування суттєві переваги. У міру подальшого розвитку технологій і появи нових інструментів імерсивний графічний дизайн послідовно розширюватиме свої можливості, стаючи важливою та сталою складовою сучасної дизайнерської практики.

Список використаних джерел

1. What is immersive Design? URL: <https://www.flowmapp.com/blog/qa/immersive-design> (дата звернення: 16.12.2025)
2. What is immersive Design and how it shapes Future Experiences. URL: https://lineanddotstudio.com/blog/what-is-immersive-design/#elementor-toc__heading-anchor-0 (дата звернення: 29.11.2025)
3. The Making Of An Immersive Experience : As a Designer, What are the criterion of creating a convincing immersive experience? URL: https://www.researchgate.net/publication/273454078_The_Making_Of_An_Immersive_Experience_As_a_Designer_What_are_the_criterion_of_creating_a_convincing_immersive_experience (дата звернення: 10.07.2024)

DOI 10.70286/ISU-18.02.2026.003

АРТ-ЛОКАЦІЇ ТА МИСТЕЦЬКІ ПОДІЇ ЯК ВАЖЛИВІ НАПРЯМКИ У КУЛЬТУРНОМУ РОЗВИТКУ СУЧАСНИХ МІСТ

Федоровська Ольга

к.ю.н.,

здобувачка вищої освіти

Кафедра теорії та історії мистецтва

Національна Академія мистецтва

та архітектури України

ORCID: 0009-0004-0664-8577

Сучасний етап розвитку суспільства характеризується посиленням ролі культури як чинника соціально-економічного прогресу. У цьому контексті особливого значення набувають арт-локації та мистецькі події, які трансформують міський простір, стимулюють творчу економіку та формують нові форми соціальної взаємодії.