

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

ЦДИЛО
ІРИНА ІГОРІВНА

УДК 004.8:316.74:7.01

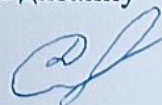
Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти
**Вплив штучного інтелекту на трансформацію
національної ідентичності у сучасній візуальній
комунікації**

**The impact of artificial intelligence on the transformation of
national identity in modern visual communication**

спеціальність 022 «Дизайн»
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Науковий керівник:
доктор пед. наук,
професор Швець О.А.

Рецензент:
доктор архітектури,
доцент, професор кафедри
архітектури та дизайну
Дячок О. М.



Львів – 2025

Кафедра _____ дизайну
Другий рівень вищої освіти _____ магістр
Спеціальність _____ 022 «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
д. пед. н., проф. Прусак В.Ф.

« 27 » жовтня 2025 р.

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Видиго Франа Ігорівна
(прізвище, ім'я, по-батьківськи)

1. Тема роботи Вплив психологічного інтеракту на трансформацію когнітивної ідентичності у сучасній комунікації
Науковий керівник роботи проф. Прусак В.Ф.

Затверджені наказом університету № С-456 від 24 липня 2025 року.

2. Термін подання кваліфікаційної роботи до захисту 10.12.2025

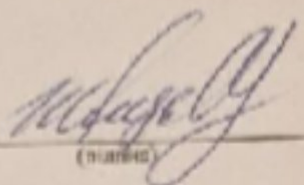
3. Вихідні дані роботи методи дослідження впливу соціальної історичної роботи

4. Зміст теоретичної частини (розділи, які потрібно розробити) Розділ 1. Історіографія, еволюція і актуальність поняття «когнітивна ідентичність» у психології та комунікації (Розділ 2. Теоретико-методологія дослідження впливу «М.Т.» на когнітивні процеси. Розділ 3. Емпіричний аспект впливу соціальної роботи на репрезентацію когнітивних процесів.

5. Перелік практичної частини (графічний матеріал) Схема інструменту з керування зображенням в екрановій пам'яті та графічний інтерфейс

6. Дата видачі завдання 27 липня 2025 р.

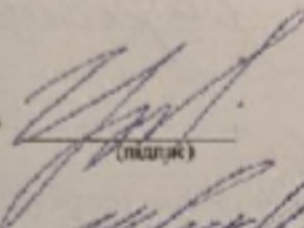
Науковий керівник роботи


(підпис)

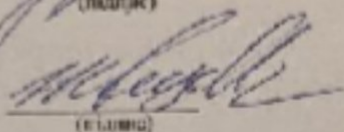
КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Інформаційний пошук.	вересень.	виконано
2	Формування зібраного матеріалу та визначення головних складових	вересень-жовтень	виконано
3	Написання вступу.	жовтень	виконано
4	Написання основної частини та передпроектний пошук.	жовтень-листопад	виконано
5	Написання висновків, оформлення списку використаних джерел та додатків.	листопад-грудень	виконано
6	Оформлення рукопису кваліфікаційної роботи, перевірка на антиплагіат теоретичної частини. Виконання практичної частини.	грудень	виконано
7	Рецензування, оформлення презентації та захист.	грудень	поза до захисту

Здобувач РВО «Магістр»


(підпис)

Науковий керівник роботи


(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИОГРАФІЯ, ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ТА МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ	14
1.1. Стан проблеми, аналіз джерел дослідження	14
1.2. Термінологічний апарат	16
1.3. Методика дослідження	19
Висновки до розділу 1	21
РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ВПЛИВУ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА НАЦІОНАЛЬНУ ІДЕНТИЧНІСТЬ У ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ	23
2.1. Роль штучного інтелекту у переосмисленні національної ідентичності в сучасній візуальній комунікації	23
2.2. Дослідницькі парадигми ШІ у графічному дизайні	26
2.3. Ключові аспекти синергії дизайн-мислення та штучного інтелекту	31
2.4. Штучний інтелект як каталізатор еволюції візуальної комунікації в медіа-мистецтві	35
2.5. Генеративний штучний інтелект як співавтор у мистецькому процесі	39
Висновки до розділу 2	44
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА РЕПРЕЗЕНТАЦІЮ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ У ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ	46
3.1. Мультиmodalьні дизайн-проекти соціальної реклами створені за допомогою штучного інтелекту	46
3.2. Підвищення художньої якості й ефективності комунікації друкованих видань засобами штучного інтелекту	50

3.3. Трансформуючий вплив генеративного ШІ на рекламний дизайн і комунікацію брендів	52
Висновки до розділу 3	58
РОЗДІЛ 4. ПЕРСПЕКТИВИ ІНТЕГРАЦІЇ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ ТА АКТУАЛІЗАЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	61
4.1. Генеративний ШІ у педагогічній освіті: аналіз впливу на формування професійних компетенцій	61
4.2. Технології штучного інтелекту у вищій освіті: досвід застосування студентами-дизайнерами	63
4.3. Методологія впровадження AI-інструментів у підготовку дизайнерів-графіків	67
Висновки до розділу 4	82
ВИСНОВКИ	84
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	86
ДОДАТКИ	93

ВСТУП

Тема магістерської дослідження: “Вплив штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації”.

Сучасний етап цифрової трансформації характеризується інтенсивним впровадженням технологій штучного інтелекту (ШІ) у всі сфери суспільного життя, зокрема в область культурного продукування та візуальної комунікації. Особливе значення набуває вплив генеративного штучного інтелекту (GenAI) на процеси формування, представлення та трансформації національної ідентичності. Такі інструменти, як DALL·E, Midjourney, Stable Diffusion та Adobe Firefly, здатні аналізувати, інтерпретувати та генерувати візуальні коди, що становлять основу культурної спадщини, відкриваючи нові можливості для її творчого переосмислення. Однак цей процес супроводжується суттєвими викликами: ризиком глобалізаційної уніфікації та спрощення культурних образів, проблемами авторства, етики та втрати автентичності.

Актуальність теми зумовлена поєднанням декількох чинників. По-перше, це необхідність осмислення нової ролі ШІ як активного агента у конструюванні національних візуальних наративів у цифровому просторі. По-друге, існує нагальна потреба у розробці методологічних підходів та практик, що дозволять використовувати технологічний потенціал GenAI для збереження, відродження та актуалізації унікальної національної ідентичності, а не її розмивання. По-третє, виникає необхідність адаптації освітнього процесу підготовки фахівців у сфері візуальної комунікації (дизайнерів-графіків, митців, медіа-фахівців) до нових умов, де критичною навичкою стає здатність виступати культурним куратором та етичним редактором у співпраці з алгоритмами.

Об'єкт дослідження: трансформація національної ідентичності під впливом штучного інтелекту в сучасній візуальній комунікації.

Предмет дослідження: теоретико-методологічні засади, практики та освітні стратегії застосування генеративного штучного інтелекту для конструювання, відтворення та переосмислення національної ідентичності у візуальних медіа та дизайні.

Мета дослідження полягає у комплексному аналізі впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у візуальній комунікації та на основі цього аналізу розробити теоретичні положення та практичні рекомендації щодо ефективного та етичного застосування генеративного ШІ для збереження та актуалізації культурної спадщини.

Для досягнення мети визначено такі **завдання дослідження:**

1) провести аналіз історіографії та джерельної бази для виявлення основних дослідницьких парадигм щодо впливу ШІ на національну ідентичність у візуальній комунікації, сформулювати термінологічний апарат та обґрунтувати методологію дослідження;

2) дослідити теоретико-методологічні засади впливу ШІ, зокрема проаналізувати його роль у переосмисленні національної ідентичності, ключові парадигми застосування в дизайні та синергію дизайн-мислення з алгоритмічними системами;

3) дослідити практичні аспекти застосування генеративного ШІ у сфері візуальної комунікації та рекламного дизайну, проаналізувавши конкретні кейси та ефективність інструментів AI у створенні мультимодальних проєктів, підвищенні якості друкованих видань та трансформації комунікації брендів;

4) на основі отриманих результатів розробити рекомендації та перспективні напрями інтеграції технологій ШІ в освітній процес підготовки дизайнерів-графіків, зосередившись на формуванні критичної AI-грамотності, етичних принципах та гібридних педагогічних моделях.

Зав'язок роботи з науковими програмами, темами, планами.

Дипломна робота магістра виконана відповідно до тематичного плану наукових досліджень НЛТУ України в межах комплексної теми наукової роботи кафедри дизайну “Дослідження з теорії і практики дизайну, мистецтва, культури та розвитку дизайн-освіти в Україні” (zareєстрована в УкрІНТІ, № 0121U110772 від 23.04.2021 р.).

Тема наукової роботи “Вплив штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації” затверджена наказом НЛТУ України С-456 від 24.07.2025 р.

Методи дослідження: досягнення поставленої мети та розв'язання завдань дослідження ґрунтується на комплексному застосуванні теоретичних, емпіричних та проєктно-експериментальних методів, що дозволило забезпечити системність, достовірність та практичну спрямованість аналізу.

Теоретико-методологічну основу дослідження заклали аналітичні методи: проведено критичний огляд наукових праць, статей, галузевих стандартів для виявлення ключових парадигм, понять “національної ідентичності” та теоретичних моделей її трансформації під впливом технологій. Зібрана інформація щодо ролі ШІ у сучасній візуальній комунікації була структурована та узагальнена для формування цілісної теоретичної бази дослідження. Здійснено порівняльний аналіз українського та міжнародного досвіду впровадження генеративного ШІ у дизайні та мистецтві для виокремлення універсальних тенденцій та культурно-специфічних особливостей.

Емпіричні методи забезпечили дослідження практик та контексту: проведено детальний огляд і аналіз реалізованих проєктів у сфері візуальної комунікації (брендинг, плакат, медіа-мистецтво, реклама), створених за участю ШІ, з метою визначити їх сильні сторони, слабкі місця та механізми впливу на національні візуальні коди. Досліджено сучасні медійні та комунікаційні продукти (соціальні медіа, веб-сайти, друкована продукція) на предмет використання в них AI-генерованих образів та їхньої ролі у

формуванні візуальних наративів. Розроблено та проведено онлайн-опитування серед дизайнерів-графіків, культурологів, митців та викладачів для виявлення професійних оцінок, етичних засад, проблем та перспектив використання генеративного ШІ у контексті збереження культурної ідентичності.

Практично перевірено гіпотезу проєктно-експериментальними методами: досліджено серію експериментальних дизайн-концепцій та візуалізацій, що демонструють поєднання традиційних українських культурних кодів з можливостями генеративних AI-інструментів; запропоновані концепції були представлені для критичного аналізу та оцінки фахівцям у галузі дизайну, культурології та штучного інтелекту для перевірки їх відповідності заявленим цілям дослідження; на основі отриманих даних розроблено модель та рекомендації щодо інтеграції технологій генеративного ШІ в освітній процес, що апробовано у форматі концепції навчального модуля під час проходження переддипломної практики та відображено у розроблених методичних рекомендаціях.

Взаємодія цих методів у межах чітко визначених предмета та мети забезпечила системний підхід до дослідження. Це дозволило не лише проаналізувати наявний стан проблеми, але й перейти до рівня розробки практичних рекомендацій та стратегій, спрямованих на те, щоб штучний інтелект став інструментом творчого оновлення, а не ерозії національної ідентичності у візуальній комунікації.

Теоретично-інформаційну базу дослідження склали праці вітчизняних та зарубіжних учених, присвячені комплексному вивченню взаємодії штучного інтелекту та національної ідентичності у сфері візуальної комунікації.

Фундаментом для аналізу культурно-творчого потенціалу ШІ стали праці Ірина Цідило (Iryna Tsidylo), що розглядають дизайн як засіб формування інформаційно-графічної культури з опорою на національну спадщину. Ключовим концептом, що дозволяє осмислити трансформаційну

роль ШІ, виступає ідея “єдності розмаїття”, розроблена Наталією Удріс-Бородавко (Nataliia Udris-Borodavko). Ця концепція розкриває механізми поєднання культурних кодів у сучасному типографічному дизайні та окреслює двомірність впливу алгоритмів – від ризиків стереотипізації до можливостей глибокої ревіталізації. Соціополітичний контекст інтеграції технологій у процеси націєтворення (nation-building) розкривається в дослідженні Василікі Фука (Vasiliki Fouka) та Бернда Райха (Bernd Reich), де генеративний ШІ аналізується як новий агент, здатний впливати на формування колективної ідентичності. Важливим аспектом теоретичної бази є робота Їнцзе Конга (Yingjie Kong), Власти Поточан (Vlasta Potočan), Звонимира Неделко (Zvonimir Nedelko), що досліджують ШІ як модератора взаємодії між національною культурою та творчістю, зокрема його роль у подоланні культурних обмежень і сприянні гібридизації візуальних мов. Окрему групу складають джерела, присвячені онтологічній двозначності ШІ та необхідності людиноцентричного підходу (HCAI). Дослідження Суніл Тадімалла (Sunil Tadimalla) та Мері Лу Махер (Mary Lou Maher) обґрунтовують етичний імператив формування алгоритмічної грамотності та стратегічного використання технологій для збереження культурної автентичності.

Фундаментом роботи стали також дослідження Лі Хуей (Li Hui) та співавторів, які запропонували систематизовану класифікацію парадигм застосування ШІ у графічному дизайні (AIDAG, AGDIP, AACDP, AVERM). Вагомий внесок у розуміння синергії технології та творчості зробили роботи Адітья Срінівасана (Aditya Sreenivasan) та Маноджа Суреша (Manoj Suresh), які обґрунтували роль ШІ як фасилітатора креативних процесів.

Практичну складову дослідження формують роботи Джессіки Цзян (Jessica Jiang) щодо інтеграції DALL·E та Adobe Firefly у мультимодальні дизайн-проекти, Гао Цзінвей (Gao Jinwei) та Лі Чжен (Li Zheng) про застосування GenAI для дизайну наукових обкладинок журналів з використанням Midjourney та Stable Diffusion, а також дослідження Чень Тянь

(Chen Tian) та співавторів про трансформуючий вплив AIGC на рекламний дизайн і комунікацію брендів.

Педагогічні аспекти інтеграції розкриті в дослідженні Пріям Пандей-Шукли (Priyam Panday-Shukla), що базується на теорії дифузії інновацій Роджерса. Емпіричну базу доповнюють дослідження Ахмеда Альсвей (Ahmed Alsswey) про студентські перспективи використання AI-інструментів та робота Ульріха Мессера (Ulrich Messer), що висвітлює етичні питання співтворчості зі ШІ.

Розвиток методології ґрунтується на наукових дослідженнях Катерини Вітчінкіної (Kateryna Vitshynkina) щодо ресурсно-орієнтованого навчання, які доповнені працями Мей Ліу та Цзян Цзоу (Mei Liu & Jiang Zou) про ефективність GAN-мереж, Лі Янь та Наталії Чупріної (Li Yan & Nataliia Chuprina) про модель співпраці “людина-ШІ”, Ксенії Осадкої та Марії Осадкої (Kseniia Osadcha & Mariia Osadcha) про порівняльну ефективність AI-інструментів, Шиченг Ченг та Хао Пенг (Shicheng Cheng & Hao Peng) про подолання технологічної тривоги, Хуей Лі та співавторів (Hui Li et al.) про типологію дизайнерів, Світлани Геренко (Svitlana Gerenko) про міждисциплінарні виклики, та аналізу українського контексту Вікторії Воробей, Яни Заяць та Марії Кобринович (Viktoriia Vorobei, Yana Zaiats & Mariia Kobrynnych).

Наукова новизна дослідження полягає в комплексному розгляді феномену трансформації національної ідентичності через призму технологій генеративного ШІ, що поєднує культурологічний, комунікативний, дизайн-теоретичний та освітній аспекти.

Практичне значення отриманих результатів полягає в можливості їх використання для: розробки та оновлення навчальних програм і курсів для фахівців у галузі візуальної комунікації, дизайну та мистецтва; формування професійних стандартів та етичних кодексів для дизайнерів, що працюють з AI; створення практичних рекомендацій для культурних інституцій, брендів та медіа-агентств щодо стратегічного використання ШІ для просування

національного культурного продукту; розробки методичних рекомендацій, моделей навчання та інструментів, спрямованих на впровадження GenAI у підготовку графічних дизайнерів та ілюстраторів, що може бути використано у вищих навчальних закладах для студентів-бакалаврів, на курсах підвищення кваліфікації, слухачів сертифікатних програм та у неформальній освіті. На захист подано методичні рекомендації у вигляді брошури.

Апробація результатів дослідження. Основні положення магістерської роботи були представлені та обговорені на двох наукових заходах: 77-й науково-практичній конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України. Тема доповіді: “Інтеграція генеративного штучного інтелекту в освітній процес підготовки графічних дизайнерів”; II Міжнародній науково-практичній конференції “Інноваційні процеси в освітній сфері України та Центральної Європи: стан, проблеми та перспективи”. Тема доповіді: “Генеративний штучний інтелект в графічному дизайні”.

Подані до опублікування тези доповіді в науковому збірнику “Матеріал и 77-ї науково-технічної конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України. Львів: Видавництво НЛТУ України, 2025 р., а також у науковому збірнику “ Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції “Інноваційні процеси в освітній сфері України та Центральної Європи: стан, проблеми та перспективи. Тернопіль: ЗУНУ, 2025 р.” Подані до опублікування наукові публікації “Інтеграція генеративного штучного інтелекту в освітній процес підготовки графічних дизайнерів. Гуманітарні студії: історія та педагогіка. 2025.” та “Методологія впровадження AI-інструментів у підготовку дизайнерів-графіків. Педагогічна Академія: наукові записки. 2025.”

Пройдено з 28.07.2025 р. 23.08.2025 р. переддипломну практику на базі Західноукраїнського національного університету на кафедрі архітектури та дизайну, а також в дистанційному форматі у співпраці із ГО “Прогресильні” пройдено програми онлайн-заходів з підвищення кваліфікації “Великий курс

про штучний інтелект в освіті” (сертифікат ВКШО-4166 від 23.06.2025 45 годин / 1,5 кредити ЄКТС) та “Наука × ШІ: нова парадигма” (сертифікат НШНП/25-1993 від 28.11.2025 30 годин / 1кредит ЄКТС) на основі чого розроблено “Методичні рекомендації до застосування генеративного штучного інтелекту з дисциплін “Дизайн-проектування” освітньо-професійної програми “Графічний дизайн” спеціальності “Дизайн”, спеціалізації “Графічний дизайн” за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти. Тернопіль: ЗУНУ, 2025.”

Структура роботи: магістерська кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел (50 найменувань), додатків. Загальний обсяг роботи – 139 сторінок. Магістерська наукова робота також включає інформаційний банер, який розкриває зміст роботи та методичні рекомендації у вигляді брошури.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРІОГРАФІЯ, ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ТА МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

1.1. Стан проблеми, аналіз джерел дослідження

Сучасний стан проблеми впливу штучного інтелекту (ШІ) на трансформацію національної ідентичності у візуальній комунікації характеризується глибокою двозначністю та недостатньою консолідацією міждисциплінарних підходів. Хоча генеративні інструменти (Midjourney, DALL·E, Stable Diffusion) інтенсивно впроваджуються в професійні практики, систематичний аналіз їхнього впливу на репрезентацію та переосмислення національних культурних кодів залишається фрагментарним. Основним викликом є брак уніфікованої теоретико-методологічної рамки, яка б інтегрувала технологічні, культурологічні, комунікаційні та етичні аспекти цього феномену.

Джерельна база дослідження формується з праць, що охоплюють кілька взаємопов'язаних напрямів.

Культурологічно-ідентифікаційний підхід представлений роботами, де дизайн розглядається як засіб формування графічної культури з опорою на етнічну спадщину (Цідило І.). Ключовим концептом тут виступає ідея “єдності розмаїття” (Удріс-Бородавко Н.), яка слугує основою для розуміння механізмів поєднання культурних кодів під впливом технологій.

Соціополітичний вимір розкривається в дослідженнях, що аналізують ШІ як агента націєтворення (nation-building), здатного трансформувати механізми формування колективної ідентичності через візуальні наративи (Фока В., Райх Б.).

Креативно-модераційний аспект висвітлюється у працях, де ШІ розглядається як фактор, що опосередковує вплив національної культури на нову продуктову творчість, сприяючи гібридизації та подоланню культурних обмежень (Конг Й., Поточан В., Неделко З.).

Технологічно-творчий напрямок репрезентований дослідженнями, що аналізують синергію дизайн-мислення та ШІ (Срінівасан А., Суреш М.), методології інноваційного дизайну брендової комунікації на основі генерованого штучним інтелектом контенту (AIGC) (Чень Т., Панг Б., Ма К., Шао В.), а також креативний потенціал нейромереж у генерації дизайн-графіки. Практичні аспекти впровадження ШІ у креативні індустрії досліджуються на прикладах дизайну обкладинок наукових журналів (Гао З., Лі З.), створення цифрових дитячих книг (Ян Л., Чупріна Н.) та розробки елементів корпоративної ідентичності (Осадча К., Осадча М.).

Педагогіко-освітній вектор включає роботи, присвячені цифровій трансформації дизайнерської освіти (Вітчінкіна К.), формуванню професійних компетенцій дизайнера в епоху Індустрії 4.0 (Геренко С.), аналізу студентських перспектив щодо використання AI-інструментів (Алссвей А.) та дослідженню методологій їх інтеграції у навчальний процес (Лю М., Цзоу Дж.).

Етико-філософський контекст представлений дослідженнями онтологічної двозначності ШІ та необхідності людиноцентричного підходу (НСАІ), що обґрунтовують імператив формування критичної AI-грамотності та стратегічного управління технологіями для збереження культурної автентичності (Тадімалла С., Махер М.).

Незважаючи на багатогранність існуючих досліджень, спостерігається наукова прогалина у системному аналізі того, як саме генеративний ШІ трансформує національну ідентичність у конкретних полях сучасної візуальної комунікації: від медіа-мистецтва та рекламного дизайну до корпоративної та соціальної комунікації. Недостатньо вивчені механізми гібридизації локальних культурних кодів з глобальними AI-трендами та роль

дизайнера як культурного посередника в цьому процесі. Актуальність даного дослідження зумовлена нагальною потребою у подоланні цього розриву шляхом синтезу наявних знань та розробки цілісного підходу до стратегічного та етичного використання генеративного ШІ для відродження та актуалізації національної ідентичності в цифровому візуальному просторі.

1.2. Термінологічний апарат

Для забезпечення концептуальної єдності та однозначності тлумачення ключових понять, що використовуються в дослідженні, сформовано розширений термінологічний апарат. Він охоплює поняття з трьох основних сфер: технологій штучного інтелекту, сучасного дизайну та педагогіки.

Фундамент сучасної цифрової творчості та основу дослідження становлять технології штучного інтелекту, зокрема генеративні моделі, що радикально трансформують процес створення візуального контенту. Ключові поняття цієї групи розкривають архітектурні та функціональні принципи, на яких базуються інструменти, що досліджуються в роботі.

Штучний інтелект (ШІ) – галузь інформатики, спрямована на створення машин або програмного забезпечення, здатних виконувати завдання, що традиційно вимагають людського інтелекту, такі як навчання, аналіз, прийняття рішень та творчість [34;49].

Генеративний штучний інтелект (Generative AI, GenAI) – підгалузь ШІ, що спеціалізується на створенні нового, оригінального контенту (тексту, зображень, аудіо, відео, коду) на основі навчених на великих даних моделей та вхідних запитів (підказок) [8].

Генеративно-змагальні мережі (Generative Adversarial Networks, GAN) – архітектура нейромереж, що складається з двох конкуруючих моделей: генератора (створює нові дані) та дискримінатора (відрізняє реальні дані від згенерованих), що спільно покращують якість і правдоподібність результату [18].

Згорткові нейронні мережі (Convolutional Neural Networks, CNN) – це клас глибоких нейронних мереж, спеціально розроблених для обробки даних з сітковою структурою, зокрема зображень, відео та аудіосигналів. Вони автоматично виявляють ієрархічні просторові шаблони завдяки унікальній архітектурі, що імітує біологічну зорову систему [50].

Великі мовні моделі (Large Language Models, LLM) – модель ШІ, навчена на величезних масивах текстових даних, здатна розуміти, генерувати та трансформувати природну мову для виконання завдань (наприклад, ChatGPT) [7].

Глибоке навчання (Deep Learning, DL) – підгалузь машинного навчання, що використовує багат шарові (глибокі) штучні нейронні мережі для ідентифікації складних закономірностей у великих наборах даних; є фундаментом для сучасних генеративних моделей [31].

Машинне навчання (Machine Learning, ML) – галузь ШІ, що надає системам здатність автоматично вдосконалювати ефективність виконання завдань на основі досвіду (даних) без явного програмування [34].

Обробка природної мови (Natural Language Processing, NLP) – галузь ШІ, що забезпечує взаємодію між комп'ютерами та людською (природною) мовою, дозволяючи машинам розуміти, інтерпретувати, аналізувати та генерувати текст і мовлення [39].

Підказка (Prompt) – текстовий, графічний або інший тип запиту, що вводиться користувачем у генеративну модель ШІ для ініціювання та налаштування процесу створення бажаного контенту [23].

Мультиmodalність (Multimodality) – здатність систем ШІ сприймати, обробляти та/або генерувати інформацію в різних форматах (modalностях) одночасно, наприклад, поєднуючи текст, зображення та звук [33].

Модель “людина-в-циклі” (Human-in-the-Loop, HITL) – підхід до взаємодії зі ШІ, при якому людина залишається активним учасником ітераційного процесу, беручи на себе роль стратега, контролера якості та коректора роботи алгоритму [48].

Безпосередньо до сфери застосування цих технологій належать ключові поняття дизайну та візуальної комунікації, які переосмислюються під впливом ШІ. Наступні терміни визначають концептуальний простір, в якому генеративний інтелект виступає не лише інструментом, а й активним учасником творчого процесу.

Дизайн-мислення (Design Thinking) – ітераційний, людиноцентричний підхід до вирішення складних проблем та створення інновацій, що базується на етапах емпатії, фокусування, генерації ідей, прототипування та тестування [39].

Візуальна комунікація – процес передачі ідей та інформації за допомогою візуальних засобів, таких як зображення, графіка, типографіка, колір та композиція [50].

Національна ідентичність у дизайні – сукупність візуальних кодів, символів, мотивів та естетичних принципів, що відображають культурну спадщину, цінності та особливості певної нації та використовуються для її репрезентації [11].

Креативний контроль – здатність дизайнера зберігати авторське бачення, художній задум та управління творчим процесом при використанні інструментів ШІ [33].

Автентичність у мистецтві – властивість твору, що визначає його оригінальність, непідробність та відображення унікального творчого задуму та індивідуальності автора; у контексті ШІ пов'язана з питанням авторства та “людського дотику” [33].

Генерований штучним інтелектом контент (AIGC: AI-Generated Content) – будь-який контент (візуальний, текстовий, аудіо тощо), повністю або частково створений за допомогою алгоритмів штучного інтелекту [8].

Ефективне впровадження технологій у творчість вимагає відповідних змін у освітній парадигмі. У цьому контексті ключову роль відіграють педагогічні концепції та освітні стратегії, спрямовані на формування нових

професійних компетенцій та подолання викликів, пов'язаних із інтеграцією ШІ в навчальний процес.

Критична AI-грамотність (Critical AI Literacy) – комплексна здатність особистості критично оцінювати, етично застосовувати, інтерпретувати та створювати контент за допомогою інструментів ШІ, з розумінням їхніх соціальних, культурних, економічних та етичних наслідків [36].

Ресурсно-орієнтоване навчання (Resource-Based Learning, RBL) – педагогічна стратегія, що робить акцент на наданні студентам структурованого доступу до різноманітних цифрових, інформаційних та технологічних ресурсів (включаючи AI-інструменти) для активного, самостійного та гнучкого конструювання знань [45].

Теорія дифузії інновацій (Diffusion of Innovations Theory, DOI) – соціологічна теорія, що пояснює механізми, швидкість та закономірності поширення нових технологій та ідей у соціальних системах через такі атрибути, як відносна перевага, сумісність, складність, можливість випробування та спостережуваність [37].

Технологічна тривога (Technological Anxiety) – психологічний стан невпевненості, стресу або опору, що виникає в освітньому середовищі внаслідок необхідності інтегрувати нові, складні технології, пов'язаний зі страхом втрати професійної компетентності, автентичності чи контролю [9].

Чітке визначення цього термінологічного апарату забезпечує концептуальну основу для аналізу трансформаційного впливу штучного інтелекту на національну ідентичність у візуальній комунікації та формує міцний фундамент для розробки педагогічних стратегій інтеграції GenAI в освітній процес підготовки майбутніх дизайнерів.

1.3. Методика дослідження

Методологія дослідження ґрунтується на аналітичному огляді та синтезі наукової літератури, галузевих звітів і нормативних документів, присвячених впливу генеративного штучного інтелекту (GenAI) на трансформацію

національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації. Основною метою обраного методологічного підходу було забезпечення прозорості та деталізації процесу збору та аналізу даних, що дозволить іншим дослідникам відтворити логіку формування висновків.

Стратегія пошуку інформації передбачала комплексне вивчення джерел через провідні наукові бази даних, включаючи Scopus, Web of Science та Google Scholar. Окрім академічних джерел, були проаналізовані звіти українських установ, зокрема Центру Регіонального Розвитку та Агенції економічного розвитку РРВ.

Критерії відбору джерел включали три ключові вимоги: актуальність (публікації за останні 3-5 років), релевантність (безпосередній зв'язок із застосуванням GenAI у графічному дизайні, освіті, академічній доброчесності чи етиці) та надійність (пріоритет надавався рецензованим статтям з авторитетних журналів та офіційним звітам).

Географічний аналіз включених до огляду досліджень виявляє чітку регіональну динаміку: автори переважно представляють наукові спільноти Китаю, США та Південної Кореї. Примітно, що саме Китай демонструє найбільшу наукову продуктивність у цій галузі. Цю особливість можна пояснити специфікою китайської академічної культури, зокрема – існуванням обов'язкової термінологічної єдності у сфері графічного дизайну, що сприяє консолідації дослідницьких зусиль і формуванню чіткої національної дослідницької парадигми. Також до аналізу взято науково-педагогічний досвід української наукової спільноти.

Методи аналізу охоплювали кілька теоретичних підходів.

Теорія дифузії інновацій (DOI) була використана для оцінки процесів впровадження GenAI у вищій освіті, зокрема аналізу таких аспектів, як відносна перевага технології, її сумісність з існуючими практиками, складність адаптації, можливість тестування та спостережуваність результатів. *Ресурсно-орієнтоване навчання* (RBL) дозволило дослідити вплив цього підходу на підготовку майбутніх дизайнерів до роботи з AI-

інструментами, з акцентом на конструктивістському підході, доступі до різноманітних джерел знань та поступовій підтримці студентів. *Критичний інтерпретаційний синтез* дав змогу ідентифікувати ключові парадигми застосування GenAI у графічному дизайні (AIDAG, AGDIP, AACDP, AVERM) та проаналізувати їхній вплив на творчість, автоматизацію та емоційне моделювання.

Процес обробки даних включав тематичний аналіз для виявлення повторюваних концепцій, систематизацію інструментів GenAI за функціоналом (що відображено в Таблиці 4.1.) та синтез висновків для формування цілісного розуміння тенденцій. Важливо відзначити, що дослідження має певні обмеження: огляд обмежений публікаціями англійською та українською мовами, а швидкий розвиток GenAI може обумовлювати необхідність оновлення даних у майбутніх дослідженнях.

Запропонована методологія дозволила комплексно оцінити трансформаційний потенціал GenAI у графічному дизайні та освіті, а також визначити ключові виклики та рекомендації для подальшого впровадження цих технологій у навчальний процес.

Висновки до розділу 1

У розділі 1 сформовано теоретико-методологічну основу для всього подальшого дослідження. Головним підсумком стало констатування суттєвого розриву між технологічним розвитком та академічним осмисленням проблеми. Хоча генеративні інструменти ШІ (Midjourney, DALL·E) активно трансформують професійну практику, систематичний аналіз їхнього впливу на репрезентацію національних культурних кодів залишається фрагментарним. Наукова література розвивається у кількох напрямках – від культурологічно-ідентифікаційного до педагогічного, – проте відсутня уніфікована теоретична рамка, що могла б інтегрувати технологічні, комунікаційні та етичні аспекти.

Важливим кроком стало формування цілісного термінологічного апарату, який структурував ключові поняття з трьох сфер: технологічної (GenAI, GAN, модель “людина-в-циклі”), дизайнерської (національна ідентичність, креативний контроль, автентичність) та педагогічної (критична AI-грамотність, ресурсно-орієнтоване навчання). Це забезпечило концептуальну чіткість та послідовність подальшого аналізу.

Методологічна основа дослідження будується на синтезі трьох взаємодоповнювальних підходів. По-перше, застосування критичного інтерпретаційного синтезу дозволило систематизувати існуючі джерела та виокремити чотири ключові парадигми застосування ШІ у графічному дизайні (AIDAG, AGDIP, AACDP, AVERM). По-друге, теорія дифузії інновацій (DOI) була обрана як інструмент для аналізу процесів впровадження нових технологій у освітній простір. По-третє, ресурсно-орієнтоване навчання (RBL) запропоновано як оптимальну педагогічну стратегію для формування навичок роботи з AI-інструментами. Такий комплексний підхід забезпечує багаторівневий погляд на предмет дослідження.

Географічний аналіз джерельної бази виявив значну асиметрію наукової продуктивності з явним лідерством дослідницьких спільнот Китаю, США та Південної Кореї. Це підкреслює необхідність критичної адаптації міжнародних теоретичних моделей та практик з урахуванням специфіки українського культурно-освітнього контексту.

Таким чином, перший розділ не лише виявив існуючі прогалини в науковому знанні, але й запропонував власний системний інструментарій для їх подолання. Сформовані теоретичні положення та методологічні засади становлять надійний фундамент для переходу до глибшого аналізу теоретико-методологічних засад впливу ШІ на національну ідентичність у візуальній комунікації.

РОЗДІЛ 2

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ВПЛИВУ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА НАЦІОНАЛЬНУ ІДЕНТИЧНІСТЬ У ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

2.1. Роль штучного інтелекту у переосмисленні національної ідентичності в сучасній візуальній комунікації

Сучасний етап технологічного розвитку характеризується трансформаційним впливом штучного інтелекту (ШІ) на різні сфери життя, зокрема на область культурного продукування та конструювання візуальних образів. У контексті формування національної ідентичності ШІ виступає як потужний діалектичний агент, здатний одночасно руйнувати та відновлювати, уніфікувати та диференціювати, глобалізувати та локалізувати культурні коди. Його роль у переосмисленні національної ідентичності в сучасній візуальній комунікації потребує багатоаспектного аналізу, що охоплює технологічні можливості, культурні ризики та нові парадигми професійної діяльності дизайнера.

Ми вважаємо, що ШІ відкриває нові горизонти для глибинної інтерпретації національної образотворчої спадщини [42, с. 45]. Алгоритмічні системи здатні проводити масштабний аналіз тисяч артефактів – від народних орнаментів та кольорових палітр до особливостей традиційної каліграфії та композиційних структур. Цей аналітичний потенціал дозволяє не лише фіксувати існуючі форми, але й виявляти глибинні закономірності та приховані зв'язки, що становлять основу національного візуального коду. На основі цього аналізу ШІ може генерувати нові форми, які, з одного боку, ґрунтуються на традиційних паттернах, а з іншого – відповідають вимогам сучасних цифрових медіа та комунікаційних стратегій. Таким чином, технологія стає

мостом між історичною спадщиною та інноваційним майбутнім, забезпечуючи безперервність культурного розвитку.

Проте, технологічна нейтральність ШІ є одночасно його силою та слабкістю. Як підкреслює Удріс-Бородавко Н., без належного культурного навігатора алгоритми, натреновані на глобалізованих датасетах, неминуче породжують поверхневі та стереотипні візуальні рішення [43, с. 208]. Ризик полягає в редукції багатовікової, багатогранної культури до набору спрощених, легко впізнаваних, але позбавлених глибинного змісту етносимволів. Це може призвести до культурної апропріації, коли символи, відірвані від свого первинного контексту та значення, перетворюються на декоративні елементи, а також до ерозії автентичності, коли унікальність національного візуального мовлення розчиняється в гомогенізованому глобальному потоці. Тому центральною фігурою в цьому процесі стає дизайнер-професіонал, роль якого трансформується від виконавця технічного завдання до куратора, культурного інтерпретатора та етичного редактора. Його ключовим завданням є формування культурно-чутливих запитів до ШІ, критична оцінка та подальша художня обробка згенерованих результатів з метою наповнення їх відповідним змістом і “духом” нації [42; 43].

Критично важливим фактором, що визначає, чи стане ШІ інструментом відродження, чи руйнування ідентичності, є якість та походження даних, на яких навчаються алгоритми. Дослідження показує, що свідоме навчання моделей на автентичних локальних корпусах – цифровізованих архівах народного мистецтва, історичних пам’ятках писемності, колекціях символіки – кардинально змінює результат [43, с. 210]. У такому випадку ШІ перетворюється на потужного союзника в процесі деколонізації візуальної мови, дозволяючи будувати нові наративи на власній культурній основі, а не запозичувати чужі. Це знаходить своє втілення в концепції “єдності розмаїття”, де технологія сприяє не злиттю в єдине ціле, а гармонійному поєднанню різноманітних культурних елементів у нових, цілісних формах. Яскравими прикладами успішної реалізації такого підходу в Україні є шрифти KyivType

та Volya (див. Додаток Г, Рис. Г 5), які, поєднуючи сучасну функціональність, естетичну виразність і глибоке культурно-історичне підґрунтя, стали потужними візуальними репрезентантами національної ідентичності в різних контекстах – від міського середовища до символіки національної стійкості [43, с. 212-213].

У ширшому соціополітичному вимірі генеративний ШІ постає, за Фокою В. та Райхом Б., як потенційно новий агент націєтворення (nation-building) [12, с. 7-8]. Традиційно держави використовували освіту, мовну політику та медіа для формування спільної ідентичності. ШІ здатний радикально трансформувати ці механізми, пропонуючи інструменти для персоналізації ідеологічного контенту, автоматизації його створення та аналізу ефективності. Це створює діалектичну динаміку: з одного боку, технологія може служити інструментом посилення унікальних національних наративів через локалізовані дані та цільові алгоритми; з іншого – вона ж може стати потужним чинником глобалізації та уніфікації, поширюючи стандартизовані візуальні мови. Вибір траєкторії залежить від політичної волі, інституційних рамок та стратегічного бачення культурного розвитку.

Додатковий вимір аналізу відкриває дослідження Конг Й., Поточан В. та Неделко З., які розглядають ШІ як модератора взаємодії між національною культурою та творчістю [25, с. 14-15]. Алгоритмічні системи здатні долати внутрішньо-культурні обмеження та бар'єри, пов'язані, наприклад, з високою дистанцією влади чи уникненням невизначеності, створюючи простір для експерименту та гібридизації. Вони сприяють кроскультурному обміну, пропонуючи рішення, що синтезують елементи різних традицій. Для України, яка перебуває в умовах глибокої соціальної та цифрової трансформації, ця властивість ШІ набуває особливого значення, відкриваючи шлях для одночасного збереження автентичності через алгоритмічну реконструкцію історичних кодів та їх інноваційного переосмислення в діалозі з глобальними трендами.

Отже, вплив ШІ на національну ідентичність у візуальній комунікації є принципово невизначеним і поліваріативним. Як резюмують Тадімалла С. та Махер М., це складний соціокультурний процес, результати якого детерміновані не стільки технологічною логікою, скільки сукупністю свідомих людських виборів на рівнях розробки, регулювання та застосування [40]. Майбутнє національної ідентичності в цифрову епоху залежатиме від здатності суспільства розвинути новий тип фахівця – дизайнера-куратора, який володіє не лише технічною AI-грамотністю, але й глибоким розумінням культурного контексту, критичним мисленням та етичною позицією. Це вимагає корінної перебудови освітніх програм, де ШІ виступав би не лише як об'єкт вивчення чи інструмент, але і як засіб критичного аналізу культурних впливів. Лише за таких умов штучний інтелект зможе реалізувати свій потенціал як точний інструмент для художньої виразності та візуалізації національного “духу”, сприяючи не розмиванню, а посиленню унікальної культурної ідентичності в глобальному цифровому просторі.

2.2. Дослідницькі парадигми ШІ у графічному дизайні

Штучний інтелект (ШІ) – це галузь інформатики, метою якої є створення машин або програмного забезпечення, здатних виконувати завдання, що потребують людського інтелекту. Графічний дизайн – це мистецтво та практика візуальної комунікації та естетичного вираження. Він використовує візуальний контент для комунікації, побудови та вирішення проблем, зосереджуючись головним чином на композиційних елементах та просторовому розташуванні. З розвитком таких технологій, як машинне навчання та комп'ютерний зір, нові інструменти автоматизації здатні обробляти величезні обсяги даних та створювати інноваційні дизайни, навіть імітуючи та покращуючи людську творчість, вносячи фундаментальні зміни в роботу графічних дизайнерів.

Методологічною основою дослідження Лі Х., Сюе Т., Чжан А., Луо С., Конг Л., Хуан Г. є критичний інтерпретаційний синтез – синтетичний підхід,

що дозволяє систематизувати та переосмислити різноманітні наукові джерела. Цей метод є особливо ефективним для нових міждисциплінарних сфер, оскільки сприяє виявленню глибинних значень та прихованих взаємозв'язків між концепціями через критичну інтерпретацію наявної літератури.

Аналіз наукового дискурсу виявляє не лише очевидні тренди, але й приховані потреби. Нижча частота вживання таких концептів, як “візуальна пам'ять”, “естетика” та “особистість”, може свідчити про те, що, хоч вони й не знаходяться в центрі широких дискусій, на них існує певний несформований попит. Ця тенденція вказує на зростаючий інтерес до більш глибинних аспектів дизайну, зокрема до його зв'язку з психологією сприйняття аудиторії та створенням персоналізованого досвіду.

Цей зсув у фокусі почав проявлятися ще в період з 2012 по 2015 роки, коли в академічному середовищі з'явилися такі поняття, як “еволюційне мистецтво” та “генетичні алгоритми”. Їхня поява продемонструвала ранній інтерес до генеративного та ітеративного дизайну, заклавши основу для майбутньої інтеграції ШІ. Саме тоді розпочалися дискусії про те, як штучний інтелект починає впливати на фундаментальні дизайнерські рішення. Завдяки технологіям “розпізнавання кольорів” та “алгоритмам інтелектуального аналізу даних” ШІ став застосовуватися для формування кольорових палітр і брендівих стратегій. Методи машинного навчання, зокрема, почали використовуватися для реалістичної імітації природних кольорів і текстур, що значно підвищило естетичну якість цифрової графіки та стало першим кроком до більш комплексного впливу на візуальне сприйняття.

Тенденція до автоматизації посилювалася з 2016 по 2018 рік, особливо завдяки широкому застосуванню технологій глибокого навчання, таких як “естетичні спільноти” та “фреймворк для покращення фотографій”, у дизайнерських завданнях, а також першій появі моделей покращення фотографій на основі естетики спільноти. Глибоке навчання використовувалося для забезпечення “персоналізованої” оцінки робіт з графічного дизайну, прогножуючи риси характеру робіт. З 2019 по 2020 рік

інтелектуальна генерація та оптимізація елементів дизайну, таких як “типографіка”, “колір” та “візуальна ієрархія”, досягла нових висот. У 2021-2022 роках графічний дизайн за допомогою штучного інтелекту продемонстрував персоналізацію та інновації завдяки естетичним правилам форми, повторюваним візерункам та налаштованим візуальним прикладам, як-от нова вдосконалена технологія автоматизованого розфарбовування історичних зображень на основі глибокого навчання у візуальному зв'язку з підтримкою бездротової мережі, розроблена для автоматичного розфарбовування культурних зображень у градаціях сірого. До 2023 року з'явилися інновації в емоційному вираженні з “вбудовуванням слів, специфічних для настроїв” та “умовними генеративно-змагальними мережами”. Гібридний алгоритм автоматичного макетування на основі сітки та контенту міг автоматизувати балансування макета, підвищуючи потенціал для точності та естетики дизайну. Технологія штучного інтелекту стала ключовою рушійною силою для майбутніх досліджень [30].

У сучасній галузі дизайну візуальних комунікацій моделі штучного інтелекту охоплюють низку областей застосування, включаючи автоматизований дизайн графічного макета, анімацію логотипів брендів, системи допомоги графічному дизайну, дизайн інтерфейсів, нове медіа-мистецтво та дизайн культурних креативних продуктів.

Розглядаючи зміст досліджень, можна відзначити дослідження в галузі автоматизованого дизайну графічних макетів та дизайну візуальної реклами. Технологія штучного інтелекту запровадила параметричну умовну генерацію макетів та методи сегментації зображень глибокого навчання, що дозволило автоматизувати процес проектування та значно скоротити час і витрати на проектування. Що стосується застосування моделей та методів, то найпоширенішим вибором є *генеративно-змагальні мережі* (GAN) та їх варіанти, а також *згорткові нейронні мережі* (CNN) та їх варіанти. Ці технології використовуються не лише для розпізнавання, генерації та естетичного аналізу зображень, але й для прогнозування розподілу візуальної

уваги користувачів та досягнення багатовимірної візуалізації та синтезу зображень. Завдяки цим технологіям дослідники успішно досягли високоякісної генерації та оптимізації візуальних ефектів [30].

Вплив на дизайн також значний. Технологія штучного інтелекту не лише підвищує ефективність дизайнерської роботи, але й розширює творчий простір для дизайнерів за допомогою автоматизованих інструментів. Більше того, прогножуючи візуальну взаємодію користувачів та оптимізуючи елементи дизайну, технологія штучного інтелекту допомагає покращити передачу інформації та можливості емоційного вираження дизайнерських робіт. У візуальній рекламі та дизайні культурних креативних продуктів застосування штучного інтелекту також сприяло інтеграції традиційних елементів дизайну з сучасними технологіями, надаючи нові можливості для інновацій традиційних шаблонів та покращення якості дизайну візуальних комунікацій: персоналізовані рекомендації щодо дизайну, штучний інтелект у моделюванні емоційної реакції, творчі процеси, керовані штучним інтелектом.

Інтеграція штучного інтелекту в графічний дизайн сприяє міждисциплінарному поєднанню, яке не лише покращує технічні можливості, але й поглиблює емоційний та культурний резонанс дизайнерських робіт.

Дослідження виявляє *чотири дослідницькі парадигми ШІ у графічному дизайні*. Ці парадигми демонструють багатовимірну роль ШІ в дизайні, від автоматизації до емоційної взаємодії.

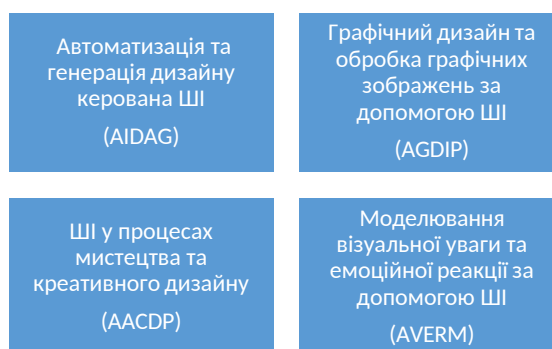


Рис. 2.1. Дослідницькі парадигми ШІ у графічному дизайні.

Автоматизація та генерація дизайну, керована штучним інтелектом (AIDAG – Automation and AI-Driven Design Generation). Ця парадигма зосереджена на використанні ШІ для автоматизації та генерації елементів дизайну. Приклади включають автоматичне створення макетів, генерацію візерунків, типографіки та вибір кольорів. Технології, такі як генетичні алгоритми та глибоке навчання, використовуються для створення нових дизайнів або оптимізації існуючих, підвищуючи ефективність та швидкість процесу проектування.

Графічний дизайн та обробка зображень за допомогою штучного інтелекту (AGDIP – AI-Aided Graphic Design and Image Processing). Ця парадигма стосується застосування ШІ для допомоги графічним дизайнерам у завданнях обробки зображень та покращення візуального контенту. Це охоплює такі аспекти, як аналіз кольорів, покращення фотографій, реконструкція зображень, а також використання згорткових нейронних мереж для високоточного розпізнавання зображень та візуальних завдань. Мета полягає в підвищенні якості та ефективності візуальних робіт.

Штучний інтелект у процесах мистецтва та креативного дизайну (AACDP – Artificial Intelligence in Art and Creative Design Processes). Ця парадигма досліджує, як ШІ може розширити межі креативності та підтримувати художні процеси. Вона включає імітацію та покращення людської творчості, вивчення особистого стилю, створення нових медіа-мистецтв та допомогу дизайнерам у розумінні тенденцій стилю. ШІ виступає як інструмент для інновацій, сприяючи творчому мисленню та експериментам у дизайні.

Моделювання візуальної уваги та емоційної реакції за допомогою штучного інтелекту (AVERM – AI-Driven Visual Attention and Emotional Response Modeling). Ця парадигма зосереджується на здатності ШІ прогнозувати та моделювати, як користувачі сприймають візуальний контент та реагують на нього емоційно. Це включає прогнозування візуальної уваги, аналіз емоційних уподобань щодо різних візуальних текстур або дизайнів

плакатів, а також створення дизайнів, які викликають бажані емоції. ШІ допомагає дизайнерам краще розуміти психологічні аспекти взаємодії користувачів з візуальним контентом [30].

Ці парадигми підкреслюють, що ШІ виконує подвійну роль – як інструменту для автоматизації та підвищення ефективності, так і засобу для стимулювання творчості та глибшого розуміння потреб користувачів у графічному дизайні.

2.3. Ключові аспекти синергії дизайн-мислення та штучного інтелекту

Срінівасан А., Суреш М. розглядають, як дизайн-мислення та штучний інтелект можуть ефективно взаємодіяти для трансформації дизайнерського сектору. Головна мета полягає в з'ясуванні, як технології ШІ можуть покращити процес дизайну, сприяти інноваціям та створювати більш персоналізовані та орієнтовані на користувача рішення.

Дизайн-мислення було розроблено в результаті співпраці між Стенфордським університетом та IDEO (міжнародна дизайн-консалтингова компанія, заснована в Каліфорнії, США, яка вважається одним з піонерів та світових лідерів у сфері дизайн-мислення та інновацій), головними цілями якої було закласти основу для креативних підходів, що відповідають корпоративним цілям, та допомогти менеджерам зрозуміти процеси мислення дизайнерів. Штучний інтелект імітує когнітивні процеси людини. Він пропонує різноманітні навички, включаючи сприйняття, логіку, навчання, вирішення проблем та креативність, для виконання різних складних завдань.

Важливість штучного інтелекту у сприянні цифровій трансформації неможливо переоцінити. Він змінює спосіб функціонування фірм та сприяє інноваційним методам. Оскільки він впливає на майбутнє дизайн-мислення та взаємодію креативності, важливо розуміти, як ШІ сприяє цифровій трансформації, особливо у визначенні того, які етапи дизайн-мислення отримують найбільшу користь від рішень ШІ.

Емпатія, креативність та ітеративні процеси дизайну є пріоритетними завдяки людино-орієнтованому підходу дизайн-мислення до створення товарів та послуг, які успішно відповідають вимогам користувачів. З іншого боку, ШІ революціонував багато галузей, надаючи інтелектуальні рішення та автоматизуючи складні дії завдяки своїй здатності обробляти величезні обсяги даних та навчатися на закономірностях.

ШІ здатен суттєво впливати на процес дизайну, автоматизуючи рутинні та виснажливі завдання, покращуючи орієнтацію на користувача та стимулюючи креативність. ШІ може підтримувати дизайнерів у прийнятті рішень, створенні прототипів та генеруванні ідей, що веде до більш інноваційних та ефективних дизайнерських рішень [39].

Дослідники визначають декілька принципів та підходів, що перетинаються між дизайн-мисленням та ШІ, які створюють потужну синергію.

Людиноцентричний підхід та емпатія. Дизайн-мислення ставить користувача в центр процесу. Емпатія є першим і ключовим етапом, де команди прагнуть глибоко зрозуміти потреби, проблеми та емоції людей через якісні методи, такі як глибинні інтерв'ю, спостереження та створення персон (портретів користувачів). Штучний інтелект доповнює цей процес, надаючи кількісні дані у великому масштабі. ШІ-системи можуть аналізувати величезні обсяги даних – відгуки клієнтів, коментарі в соціальних мережах, поведінкові патерни на сайтах – для виявлення неочевидних закономірностей та больових точок користувачів. Дизайнери використовують аналітику ШІ для підтвердження своїх гіпотез, отриманих шляхом якісних досліджень. Це дозволяє створювати більш об'єктивні та повні портрети користувачів, виявляти приховані потреби та персоналізувати рішення на основі реальних даних, роблячи кінцевий продукт значно більш релевантним та корисним.

Ітеративний та експериментальний процес. Дизайн-мислення за своєю суттю є ітеративним. Цикл “прототипування → тестування → отримання зворотного зв'язку → вдосконалення” повторюється багато разів, що дозволяє

поступово покращувати рішення та мінімізувати ризики. Штучний інтелект може значно прискорити цей цикл. Інструменти ШІ здатні автоматично генерувати різноманітні варіанти прототипів (наприклад, дизайни інтерфейсів) або проводити швидке А/В тестування, аналізуючи реакцію користувачів у реальному часі та надаючи рекомендації для подальших ітерацій. Поєднання цих підходів створює динамічну систему “людина-в-циклі” (human-in-the-loop). Дизайнери визначають стратегію та критерії, а ШІ бере на себе рутинні завдання з генерації варіантів та аналізу даних. Це дозволяє командам швидше експериментувати, перевіряти більше гіпотез та швидше знаходити оптимальне рішення.

Генерація ідей та вирішення проблем. Дизайн-мислення використовує такі техніки, як мозковий штурм та створення карт думок (mind maps) для генерації широкого спектра ідей на етапі “Ideation”, мета якого – вийти за рамки очевидних рішень. Штучний інтелект може виступати як творчий партнер. Генеративні моделі ШІ, навчені на величезних масивах текстів та зображень, можуть пропонувати несподівані ідеї, створювати візуальні концепції або навіть комбінувати існуючі рішення для створення чогось нового. Дизайнери можуть використовувати ШІ як джерело натхнення для подолання творчої кризи або для розширення простору можливих рішень. ШІ допомагає “дивергентному мисленню”, генеруючи безліч варіантів, а людина застосовує “конвергентне мислення”, щоб відібрати та розвинути найбільш перспективні ідеї.

Етичні аспекти та відповідальність. Дизайн-мислення наголошує на етичній відповідальності та важливості створення рішень, які є не тільки функціональними, але й корисними для суспільства та не завдають шкоди. Штучний інтелект несе в собі ризики, такі як упередженість (bias) в алгоритмах, проблеми з прозорістю (“чорна скринька”) та конфіденційністю даних. Застосування принципів дизайн-мислення до розробки ШІ є критично важливим. Методи дизайн-мислення допомагають командам розробників ШІ поставити себе на місце користувача, заздалегідь продумати потенційні

негативні наслідки, забезпечити справедливість та прозорість алгоритмів, створюючи таким чином більш відповідальні та надійні системи штучного інтелекту.

Результати дослідження (подані у Таблиці 2.1.) заповнюють прогалину в літературі, підкреслюючи, що хоча дизайн-мислення та ШІ були ретельно досліджені окремо, їхня комбінація пропонує величезний потенціал для вирішення складних викликів цифрової трансформації та інновацій [39].

Таблиця 2.1. Ключові аспекти синергії дизайн-мислення та штучного інтелекту

№ п/п	Ключові аспекти и синергії	Принципи та підходи інтеграції дизайн-мислення та ШІ
1.	<i>Людиноцентричний підхід та емпатія</i>	Дизайнери використовують аналітику ШІ для підтвердження своїх гіпотез, отриманих шляхом якісних досліджень. Це дозволяє створювати більш об'єктивні та повні портрети користувачів, виявляти приховані потреби та персоналізувати рішення на основі реальних даних, роблячи кінцевий продукт значно більш релевантним та корисним.
2.	<i>Ітеративний та експериментальний процес</i>	Поєднання цих підходів створює динамічну систему “людина-в-циклі” (human-in-the-loop). Дизайнери визначають стратегію та критерії, а ШІ бере на себе рутинні завдання з генерації варіантів та аналізу даних. Це дозволяє командам швидше експериментувати, перевіряти більше гіпотез та швидше знаходити оптимальне рішення.
3.	<i>Генерація ідей та вирішення проблем</i>	Дизайнери можуть використовувати ШІ як джерело натхнення для подолання творчої кризи або для розширення простору можливих рішень. ШІ допомагає “дивергентному мисленню”, генеруючи безліч варіантів, а людина застосовує “конвергентне мислення”, щоб відібрати та розвинути найбільш перспективні ідеї.
4.	<i>Етичні аспекти та відповідальність</i>	Застосування принципів дизайн-мислення до розробки ШІ є критично важливим. Методи дизайн-мислення допомагають командам розробників ШІ поставити себе на місце користувача, заздалегідь продумати потенційні негативні наслідки, забезпечити справедливість та прозорість алгоритмів, створюючи таким чином більш відповідальні та надійні системи штучного інтелекту.

2.4. Штучний інтелект як каталізатор еволюції візуальної комунікації в медіа-мистецтві

Чжао Й. досліджує, як технології штучного інтелекту, зокрема *згорткові нейронні мережі (CNN)*, синергетично впливають на еволюцію візуальної комунікації в новому медіа-мистецтві через розробку та перевірку методу автоматичного проектування макетів за допомогою CNN, який може значно підвищити ефективність та якість дизайну. Відповідно була створена та навчена модель дизайну макета на основі CNN. Її оптимізація відбувалася за допомогою великих обсягів навчальних даних, що дозволило моделі вивчати та аналізувати графіку, кольори, текст та інші елементи дизайну. Модель постійно коригувала свої параметри та структуру мережі для автоматичного створення дизайнів макетів.

Дослідження порівняло ефективність різних ШІ-алгоритмів у генерації макетів із традиційними методами дизайну (наприклад, верстка, гармонійна композиція) та виявило синергетичний ефект. Генеративний ШІ, що використовується в цьому дослідженні, може автоматично створювати елементи дизайну та схеми завдяки глибокому навчанню та аналізу великих даних. Це надає нові орієнтири для інновацій у дизайні візуальних комунікацій.

ШІ не лише підвищує ефективність та швидкість дизайнерського процесу, але й відкриває нові можливості для креативності, дозволяючи дизайнерам зосередитися на глибших аспектах художньої концепції. Це дослідження є важливим кроком у розумінні глибокої інтеграції ШІ та мистецтва нового медіа, сприяючи подальшому розвитку та інноваціям у цій сфері.

Дизайн візуальної комунікації в мистецтві нових медіа – це багатогранна галузь, яка охоплює графічний дизайн, теорію кольору, типографічні принципи та інші дисципліни. Графічний дизайн забезпечує ефективну передачу інформації та точне емоційне вираження за допомогою принципів композиції та символіки графічних елементів. Теорія кольору підкреслює ключову роль кольору у візуальній комунікації, де різні кольори викликають різні емоційні асоціації та переживання. Типографічні принципи включають

організацію тексту, графіки та інших елементів для створення чітких та організованих візуальних презентацій. Ці елементи разом утворюють фундаментальну та теоретичну систему дизайну візуальної комунікації в мистецтві нових медіа [50].

Розвиток технології штучного інтелекту революціонував дизайн візуальної комунікації в мистецтві нових медіа. Як критична галузь науки та технологій інтелектуального інтелекту, ШІ, завдяки своїм потужним можливостям моделювання, розширення та вдосконалення людського інтелекту, пропонує безмежні можливості для візуальної комунікації в мистецтві нових медіа. ШІ забезпечує взаємодію між аудиторією та творами мистецтва в режимі реального часу. Завдяки технології розпізнавання та синтезу мовлення ШІ може змусити аудиторію вести діалог з творами мистецтва. Крім того, він може аналізувати поведінку та вподобання аудиторії за допомогою алгоритмів *машинного навчання* (ML), щоб забезпечити персоналізований інтерактивний досвід. Застосування ML, DL (*Глибоке навчання*), *обробки природної мови* (NLP), *комп'ютерного зору* та інших технологій у мистецтві нових медіа робить дизайн візуальної комунікації більш інтелектуальним, персоналізованим та ефективним. ШІ може точно передбачати та рекомендувати вподобання користувачів, використовуючи алгоритми ML для аналізу величезних обсягів даних. Технологія DL відіграє ключову роль у розпізнаванні зображень, розпізнаванні мовлення та суміжних галузях, підвищуючи точність та ефективність візуальної комунікації. NLP покращує взаємодію людини з комп'ютером, роблячи її більш природною та безшовною, тим самим привносячи нові творчі натхнення та виразні форми в мистецтво нових медіа. Однак, з розвитком технології штучного інтелекту виникає занепокоєння щодо потенційного витіснення митців-людей. Це побоювання порушує етичні питання щодо зайнятості, соціального статусу та ідентичності. Вкрай важливо дослідити, як забезпечити засоби до існування та можливості розвитку для митців-людей, одночасно просуваючи технологічний прогрес.

Нове медіа-мистецтво – це форма художньої творчості та демонстрації, що характеризується цифровими технологіями, інтерактивністю та функціями реального часу. Порівняно з традиційним мистецтвом, воно приділяє більше уваги участі, взаємодії та зворотному зв'язку аудиторії, порушуючи межі часу та простору [50].

З точки зору дизайну, генеративний ШІ може автоматично генерувати елементи та схеми дизайну за допомогою глибокого навчання (DL) та аналізу великих даних. Він може вивчати та аналізувати величезні обсяги зображень, персонажів, звуків та інших даних на основі попередньо встановлених алгоритмів та моделей, витягуючи ключову інформацію та створюючи креативні дизайни. На противагу цьому, традиційний арт-дизайн більше зосереджений на креативності та ручних навичках дизайнерів, яким необхідно накопичити великий досвід дизайну та естетичну якість завдяки тривалій практиці та навчанню, щоб створювати роботи з унікальним стилем та конотацією.

Хоча сам ШІ не здатний до суб'єктивних емоцій та творчості, він може імітувати творчий процес людини, аналізуючи велику кількість творів мистецтва, принципів дизайну та естетичних правил. Системи ШІ навчені розпізнавати та розуміти художні елементи різних стилів, тем та емоційних виразів, тим самим створюючи “базу даних” ідей у собі. ШІ також добре справляється з перенесенням стилю, коли стиль одного твору мистецтва застосовується до змісту іншого. Аналізуючи стилістичні характеристики різних творів мистецтва, ШІ може створювати твори мистецтва зі змішаними стилями або абсолютно новими стилями, створюючи безпрецедентний візуальний досвід.

Генеративний штучний інтелект пропонує значні переваги з точки зору ефективності дизайну. Він може швидко створювати кілька концепцій дизайну та коригувати їх у режимі реального часу на основі відгуків та вимог користувачів. Цей оптимізований процес дизайну значно скорочує цикли проєктування та підвищує загальну ефективність. Традиційний художній

дизайн часто вимагає більше часу та зусиль для задуму та створення робіт, особливо для складних дизайнерських завдань, де ефективність може бути більш обмеженою [50].

Суть генеративного ШІ полягає в його здатності навчатися та генерувати новий контент з великих наборів даних. У сфері візуальної комунікації ця здатність проявляється в інтелектуальній обробці елементів дизайну, таких як графіка, кольори та макет. У Таблиці 2.2 показано застосування генеративного ШІ у візуальній комунікації.

Таблиця 2.2. Застосування генеративного штучного інтелекту у візуальній комунікації.

№ п/п	Галузь застосування	Зміст програми	Технічний вступ	Переваги
1.	<i>Виробництво зображень</i>	Автоматичне проектування зображень	GAN, CNN та інші алгоритми DL	Ефективний, інноваційний та налаштовуваний
2.	<i>Підбір кольорів</i>	Інтелектуальна кольорова схема рекомендацій	На основі теорії кольору та даних користувачів	Покращення узгодженості дизайну та задоволення потреб користувачів
3.	<i>Графічний дизайн</i>	Створення інноваційних графічних елементів	Навчання на основі графічної бібліотеки та алгоритму	Інновації та різноманітність
4.	<i>Дизайн типографіки</i>	Автоматичний набір та верстка	Алгоритм машинного навчання та механізм правил	Підвищення ефективності та узгодженості
5.	<i>Відео-виробництво</i>	Автоматичне створення відеокліпів та спецефектів	Навчання на основі відеотеки та алгоритму	Ефективний та інноваційний

№ п/п	Галузь застосування	Зміст програми	Технічний вступ	Переваги
6..	<i>Віртуальна реальність</i>	Автоматизована генерація та рендерінг сцен	Алгоритм 3D- моделювання та рендерінгу	Швидке створення віртуального середовища

2.5. Генеративний штучний інтелект як співавтор у мистецькому процесі

Мессер У. досліджував психологічні та економічні наслідки використання генеративного штучного інтелекту у створенні візуального мистецтва, щоб зрозуміти, як залучення ШІ впливає на сприйняття та оцінку як самого твору мистецтва, так і художника, який його створив та дійшов відповідних висновків.

Використання ШІ у процесі створення мистецтва призводить до зниження сприйнятої цінності як твору мистецтва, так і художника. Це означає, що люди схильні менше цінувати мистецтво, створене за участю ШІ, і менше захоплюватися художниками, які його використовують. Залучення ШІ на етапі реалізації (наприклад, визначення остаточного макета, стилю) є більш шкідливим для сприйняття цінності, ніж залучення ШІ на етапі генерації ідей. Це свідчить про те, що для глядачів важливіше, щоб людина контролювала фінальний вигляд твору. Мистецтво, створене за участю ШІ, часто сприймається як більш інноваційне. Однак, водночас, воно вважається менш автентичним та менш трудомістким. Саме відсутність автентичності була визначена як основна причина зниження оцінки такого мистецтва. Художники, які співпрацюють зі ШІ, менше викликають захоплення, оскільки їхня робота сприймається як менш автентична. Це вказує на те, що публіка цінує “людський дотик” та оригінальність у творчості [33].

Дослідження виявило два ключові фактори, які можуть зменшити негативний вплив використання ШІ: *розкриття рівня участі людини* – якщо чітко вказано рівень залучення людини у процес співтворчості зі ШІ (наприклад, художник тренував алгоритм або активно керував його роботою),

це може пом'якшити негативний ефект й підкреслює важливість прозорості; *комерційне призначення* – негативний вплив зменшується, коли мистецтво створюється для комерційних цілей, таких як ілюстрації, на відміну від “високого мистецтва”. Це може бути пов'язано з тим, що у комерційному контексті очікування щодо автентичності та оригінальності можуть бути іншими.

Це дослідження має важливі наслідки для розуміння співпраці між людиною та ШІ, концепції автентичності в мистецтві, а також для обговорень політики щодо прозорості алгоритмів у творчих галузях. Воно піднімає питання про те, як ми будемо цінувати та визначати мистецтво в епоху, коли машини стають дедалі активнішими учасниками творчого процесу.

Мультимодальний контент, що генерується штучним інтелектом, нещодавно отримав значну увагу. Генеративні системи ШІ приймають інструкцію користувача (підказку, промт) як вхідні дані та створюють контент, який задовольняє інструкцію. У той час як унімодальні моделі можуть обробляти лише один тип модальності, такий як мова чи зір, та генерувати ту саму модальність, мультимодальні моделі генерують модальності, вивчаючи зв'язок та взаємодію між різними типами даних (наприклад, генерація зображень за допомогою текстового введення). Однією з найвідоміших систем, заснованих на моделях перетворення тексту в текст, є чат-боти. Чат-бот – це програма, яка забезпечує природну розмову між людьми та комп'ютерами через текстові інтерфейси. Чат-боти можуть використовуватися для мозкового штурму, пошуку інформації, самоосвіти або перекладу з однієї мови на іншу. Чат-боти, такі як ChatGPT, базуються на генераторах природної мови (NLG), які генерують мову на основі введених користувачем даних. GPT – це мовна модель на основі авторегресивного декодера, яка використовує механізми самоуважності, що генерують вільний та зв'язний текст у багатьох абзацах [7]. Хоча розробники програмного забезпечення можуть використовувати чат-ботів для пришвидшення повторюваних завдань, таких як написання коротких функцій або пояснення

коду [32], художники можуть використовувати ці інструменти для генерування ідей, проведення мозкових штурмів та пошуку тем, вартих уваги.

Більшість програм для генерації зображень базуються на *мультимодальних моделях* (перетворення тексту на зображення). За наявності текстової команди вони генерують зображення, що відображають значення команди. Ці моделі зазвичай мають архітектуру кодера-декодера, де кодер займається розумінням мови, а декодер зосереджується на синтезі зображень [7]. GAN (*генеративно-змагальна мережа*) [18] складається з двох конкуруючих штучних нейронних мереж, де одна є мережею генераторів, навченою створювати зображення, а інша – мережею дискримінаторів, навченою розрізняти реальні зображення та зображення, створені першою мережею. Ітеративно, мережа генераторів створює зображення вищої якості, які можуть обдурити мережу дискримінаторів [13]. Генератори мистецтва на основі штучного інтелекту, такі як DALL-E-2 та Midjourney від OpenAI, можуть генерувати реалістичні статичні зображення з опису природною мовою. Ці системи дозволяють користувачам генерувати нові зображення в певних стилях, які можуть імітувати певні техніки живопису або створювати абсолютно нові композиції. Наприклад, користувач може замовити картину в стилі Пікассо. Програмне забезпечення, спеціально розроблене для творців креативного контенту, – це Adobe Firefly [1]. Воно дозволяє користувачам налаштовувати тип контенту (мистецтво чи фото), стиль, освітлення та тон. Художник може почати з власної ідеї та за лічені секунди попросити різні реалізації сюжету. За бажанням, результати можна поєднати новими та унікальними способами [33].

Художники використовують технології для створення мистецтва вже десятиліттями, а використання таких технологій, як фотографія, відео та комп'ютери, називається цифровим мистецтвом. Сьогодні портативні технології, такі як планшети з ручками, використовуються для створення ескізів, малюнків і навіть цілих картин. Автор стверджує, що штучний інтелект (ШІ) являє собою новий вид ресурсу для художників, який може привнести

інновації у творчий процес. Як і цифрові олівці чи програмне забезпечення для малювання, ШІ не знаменує кінець мистецтва. Натомість він пропонує новий творчий простір, який глядачі можуть оцінити, коли розкривається процес творення. Деякі художники, такі як Даніель Амброзі, які використовують ШІ для створення того, що раніше було неможливо, отримують похвалу за свої інновації у використанні технологічних досягнень [33].

Використання штучного інтелекту в творчому процесі дозволяє зробити два потенційні висновки. Початковий висновок полягає в тому, що використання інструментів є креативним, оскільки воно змінює парадигму створення мистецтва. Приклади такого підходу ілюструють такі митці, як Поллок і Лапоскі [33], Олег Шупляк [51], які вийшли за межі існуючих творчих меж, щоб підійти до своєї роботи з нових точок зору. Крім того, використання штучного інтелекту в творчій роботі передбачає високий ступінь творчого внеску з боку технології, яка може генерувати ідеї на основі вивчених шаблонів, так що очевидна креативність артефакту більше не може бути приписана митцю. Мессер У. зазначає, що доки штучний інтелект є новим у сфері мистецтва, висновки, швидше за все, тяжітимуть до першої категорії висновків, і що мистецтво, створене за допомогою штучного інтелекту, призведе до вищих оцінок творчості митців.

У дослідженнях соціальної психології вимір компетентності стосується того, чи здатна ціль досягти своїх намірів, і охоплює такі риси, як інтелект, майстерність та креативність. Цілі, які описуються як більш креативні, сприймаються як більш компетентні, особливо коли їх зображують як такі, що належать до сфери мистецтва.

Тому одним із способів є свідоме використання інструментів штучного інтелекту, яке намагається використати переваги штучного інтелекту (наприклад, сприйняту новизну) без шкоди для автентичності. Цей шлях вимагає від митців сигналізувати про творчий контроль та цілісність під час процесу створення шляхом а) розкриття людської праці та б) повідомлення

про наміри та пояснення, чому штучний інтелект може допомогти досягти задуму митця. Використання алгоритмів, спеціально навчених для цілей художника (а не готових рішень, де потрібна проста підказка), та використання навчальних даних з власної колекції художника може бути способом підвищити автентичність завдяки творчому контролю [33].

Дослідження впливу використання генеративного штучного інтелекту (GenAI) у створенні візуального мистецтва на сприйняття та цінність як самих творів, так і художників визначило такі ключові аспекти: *комерціалізація синтетичного мистецтва* – синтетичне візуальне мистецтво стає товаром завдяки GenAI, що впливатиме на творчі процеси художників; *сприйняття спільно створеного мистецтва* – мистецтво, створене у співпраці з ШІ, менш подобається і гірше розпізнається, особливо коли ШІ використовується на етапі реалізації; *автентичність та цінність* – хоча таке мистецтво сприймається як більш нове, воно не має творчої автентичності, що суттєво впливає на його цінність.

Художники, які співпрацюють зі ШІ, також менше захоплюють через сприйняту відсутність автентичності. Визначено два фактори, що можуть зменшити негативне сприйняття: розкриття рівня участі художника та контекст комерційно мотивованого мистецтва. Дослідження має важливі наслідки для співпраці людини та ШІ, досліджень автентичності та політичних дебатів щодо алгоритмічної прозорості. Воно підкреслює складність взаємодії між людською креативністю та можливостями штучного інтелекту у світі мистецтва.

Висновки до розділу 2

У другому розділі розкрито теоретико-методологічні засади впливу штучного інтелекту на національну ідентичність у візуальній комунікації. З'ясовано, що ШІ виступає діалектичним агентом, здатним як руйнувати, так і відновлювати культурні коди. Його роль у переосмисленні ідентичності визначається якістю даних для навчання: навчання на автентичних локальних

архівах перетворює ШІ на інструмент деколонізації та ревіталізації культурної спадщини, що втілюється в концепції “єдності розмаїття” (наприклад, шрифти KyivType, Volya).

Систематизація наукового дискурсу дозволила виокремити чотири ключові парадигми застосування ШІ у графічному дизайні: AIDAG (автоматизація та генерація), AGDIP (обробка зображень), AACDP (креативний процес) та AVERM (моделювання уваги та емоцій). Ці парадигми відображають еволюцію ШІ від технічного помічника до стратегічного партнера в творчості.

Важливим результатом стало виявлення потужної синергії між дизайн-мисленням та ШІ. Ця взаємодія реалізується через: посилення емпатії за рахунок аналітики даних; прискорення ітераційного прототипування; розширення простору для генерації ідей; застосування принципів дизайн-мислення для розробки етичних AI-систем. Як наслідок, роль дизайнера трансформується у напрямку стратега, куратора та культурного інтерпретатора.

Аналіз впливу ШІ на медіа-мистецтво підтвердив його роль як катализатора еволюції візуальної комунікації. Технології глибокого навчання відкривають нові можливості для інтерактивності, персоналізації та створення інноваційних медіа-середовищ (VR, AR).

Однак розділ також виявив ключовий парадокс: мистецтво та дизайн, створені за участю ШІ, сприймаються як більш інноваційні, але водночас – як менш автентичні та цінні. Найбільший негативний ефект на сприйняття має використання ШІ на етапі реалізації (фінального вигляду). Пом’якшити цей ефект можуть прозорість (розкриття ролі людини) та комерційний контекст використання.

Таким чином, вплив ШІ на національну ідентичність є невизначеним і залежить від свідомих виборів на рівнях розробки та застосування. Для позитивного сценарію необхідна підготовка нового покоління фахівців – дизайнерів-кураторів, які поєднуюватимуть технологічну грамотність з

глибоким культурологічним розумінням та етичною відповідальністю. Розділ 2 заклав теоретичну основу для подальшого дослідження практичних аспектів цієї трансформації.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА РЕПРЕЗЕНТАЦІЮ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ У ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

3.1. Мультимодальні дизайн-проекти соціальної реклами створені за допомогою штучного інтелекту

Цзян Дж. досліджує, як генеративний штучний інтелект, зокрема Adobe Firefly та DALL·E, змінює процес створення мультимодальних композицій у студентів дослідницького університету.

Методологічною основою дослідження стали фокус-групи, глибинні інтерв'ю та аналіз рефлексійних есе і кінцевих дизайнерських продуктів 15 студентів-бакалаврів, які проходили курс мультимодальної композиції. У межах навчального проєкту зі створення адвокаційного плаката вони використовували DALL·E та Adobe Firefly на різних фазах дизайнерського процесу.

Мультимодальна композиція передбачає використання кількох способів комунікації, таких як текст, зображення та звук, для створення сенсу, далі інтерпретують мультимодальну композицію як “свідому маніпуляцію взаємодією між різним сенсорним досвідом – візуальним, текстовим, вербальним, тактильним та слуховим – що використовуються в процесах створення та читання текстів” [21].

У подібному ключі вчені підкреслюють взаємозв'язок дизайнерської діяльності в рамках процесу мультимодального композиційного письма. На етапі передпроекування дизайнери розробляють плани, нотатки та ментальні карти, які слугують основоположними елементами для наступних кроків. Етап проєкування включає створення чернеток сценаріїв, розкадровок, відеокліпів та інших медіа, що відображають традиційні процеси проєкту.

Зрештою, на етапі обміну фокус зміщується на мультимодальний ансамбль як цілісний продукт. Подібно до традиційних форм рефлексивного письма та оцінювання, етап рефлексії сприяє обговоренням, презентаціям та звітам студентів.

Викладачі мають можливість спонукати студентів ставити під сумнів або уточнювати існуючі структури знань, знайдені в текстах, згенерованих штучним інтелектом [28], що потенційно може призвести до композицій, що виражають ідеї з підвищеним рівнем складності та тонкощі.

Дослідження проливає світло на використання студентами-композиціонерами платформ GenAI, включаючи Adobe Firefly та DALL·E, під час проєкту з дизайну плакатів для адвокації. Основним завданням курсу письма було навчити студентів створювати низку критичних медіа-об'єктів, використовуючи мови веб-розробки, текст, звук, зображення та відео у власному та відкритому програмному забезпеченні. Завдання з адвокаційного письма черпає натхнення з жанру мультимодальних проєктів соціальної адвокації, спрямованих на привернення уваги студентів до реальних соціальних проблем і заохочення студентів до вирішення публічних риторичних ситуацій [22; 23; 24; 41]. Використовуючи Adobe Photoshop та зображення з відкритого доступу, кожен учень класу створив два плакати з інформаційно-пропагандистською тематикою на одну й ту саму тему, кінцевою метою яких було висловити соціальний коментар, підвищити обізнаність громадськості щодо соціальної проблеми та/або закликати до дії. Постери пропонують студентам відстоювати певну справу шляхом поєднання зображень і текстів.

На етапі винаходу композиції заохочували студентів використовувати DALL·E для створення зразків плакатів з пропагандою для натхнення. На етапі проєктування продемонстрували, як використовувати функцію “генеративного заповнення” Adobe Firefly у Photoshop для створення нових елементів, видалення існуючих елементів та розширення зразків зображень. На етапі перегляду студенти продовжували використовувати існуючі функції

у Photoshop та нещодавно додану функцію “генеративного заповнення” для вдосконалення та полірування своїх дизайнів. Щоб заохотити етичне використання GenAI [44], політика курсу не дозволяла студентам створювати цілий плакат (наприклад, за допомогою DALL·E) та здавати плакат, згенерований штучним інтелектом, як виконане завдання. Натомість продемонструвалось, як частково та вибірково використовувати GenAI у дизайні плакатів, щоб зменшити ризик порушення авторських прав та етичні проблеми з академічною доброчесністю.

Студенти висловили потребу в більшому контролі та точності у створенні візуальних матеріалів за допомогою DALL·E, які б краще відповідали їхнім творчим баченням та риторичним цілям. Використовуючи DALL·E, студент зміг знайти натхнення для дизайну свого плаката, особливо в контексті винаходження концепцій та дослідження візуальних тем, але залишилась необхідність подальших коригувань, незважаючи на загальний успіх використання генеративного заповнення.

Освітняни відіграють вирішальну роль у розвитку критичної грамотності учнів у сфері штучного інтелекту [10; 27], включаючи їхню здатність критично оцінювати контент, створений за допомогою штучного інтелекту, розуміти його обмеження та приймати обґрунтовані рішення щодо використання технологій GenAI у дизайні. Навчання студентів балансу між використанням інструментів GenAI та людською креативністю та діяльністю допоможе забезпечити відповідність процесів проєктування риторичним цілям студентів щодо дизайну. На основі результатів цього дослідження, викладачі та практики можуть розробити емерджентну педагогіку[6], яка досліджує можливості інструментів GenAI, таких як генеративне заповнення, та вирішує різні дизайнерські проблеми емерджентним, непередбачуваним та різноманітним чином.

Дослідження впливу генеративного штучного інтелекту на навчальний процес демонструє, як ці інструменти ґрунтовно переосмислюють мультимодальну композицію. Воно виокремлює три ключові етапи творчого

процесу, на які GenAI має безпосередній вплив. На етапі винаходу такі інструменти, як DALL·E, виступають потужними каталізаторами мозкового штурму, надаючи студентам початкові візуальні підказки та джерело натхнення. Важливо відзначити, що згенеровані зображення рідко повністю відповідають точному творчому баченню студента, але слугують відправною точкою для подальших пошуків. На стадії проектування Adobe Firefly виконує роль помічника-дизайнера, дозволяючи користувачам розширювати, переглядати, редагувати зображення, а також вилучати з них конкретні кольори та текстури для подальшого використання. Нарешті, на етапі редагування GenAI сприяє ітераційному підходу, надаючи студентам можливість для безперервного перегляду та вдосконалення своїх робіт [21].

Одним із ключових висновків є розширення можливостей студентів. GenAI стає у нагоді при вирішенні складних дизайнерських завдань, пропонуючи альтернативні рішення та шляхи реалізації ідей. Крім того, процес роботи з цими інструментами спонукає до критичного переосмислення та повторення. Студенти не лише пасивно сприймають результати генерації, але й активно їх аналізують та доопрацьовують, що сприяє розвитку їхньої критичної грамотності у сфері штучного інтелекту.

Дослідження також визначає низку переваг та викликів. До переваг належать покращення творчого процесу завдяки наданню відправних точок, зменшення когнітивного навантаження на етапі мозкового штурму та запуск етапу проектування через такі функції, як розширення та редагування. Однак існують і виклики: студенти часто стикаються з розбіжністю між очікуваннями та згенерованим результатом, а також з появою нереалістичних елементів на зображеннях. Це підкреслює потребу в наданні користувачам більшого контролю та підвищенні точності інструментів [21].

Результати дослідження роблять значний внесок у дискусію про мультимодальну композицію та педагогіку, пропонуючи практичні шляхи для продуманої інтеграції GenAI у навчальний процес. Вони підкреслюють важливість розуміння того, як генеративний штучний інтелект формує та

змінює ітеративний, а іноді й непередбачуваний процес мультимодального дизайну, спрямовуючи його на розвиток критичного мислення та цифрової грамотності майбутніх фахівців.

3.2. Підвищення художньої якості й ефективності комунікації друкованих видань засобами штучного інтелекту

Гао З., та Лі З. у дослідженні дизайну обкладинок міжнародних наукових журналів за допомогою генеративного штучного інтелекту представляють інноваційний метод створення обкладинок. Метою дослідження є подолання обмежень традиційного дизайну та підвищення художньої якості й ефективності комунікації обкладинок.

Сучасний підхід до дизайну, зокрема до створення обкладинок, все частіше ґрунтується на комплексній синергії людини та штучного інтелекту. Цей інтегрований процес поєднує креативність, технологічну могутність та структуроване оцінювання, що дозволяє досягати високоякісних та цілісних результатів.

Основою підходу є багатовимірне проектування, яке забезпечує цілісність майбутнього продукту. Дослідники використовують метод кодування обґрунтованої теорії для виокремлення п'яти ключових вимірів дизайну. Це дозволяє створити модель, що одночасно враховує технологічну перекладність, візуальну виразність, а також відповідність суспільному сприйняттю та культурному контексту, забезпечуючи глибину та актуальність дизайну.

Процес розпочинається з етапу генерації ключових слів. Для цього використовується велика мовна модель, така як DeepSeek, яка генерує креативні та релевантні ключові слова на основі поставленого завдання. Ці слова слугують фундаментом і потім перетворюються на детальні інструкції-запити для наступних візуальних інструментів штучного інтелекту, забезпечуючи міцний концептуальний міст між ідеєю та її втіленням [14].

Наступним кроком є створення ескізів, де у гру вступає такий інструмент, як Midjourney. Він застосовується для швидкої візуалізації творчих концепцій, генеруючи низку попередніх ескізів обкладинок. Ця стадія дозволяє дизайнерам миттєво матеріалізувати ідеї, оцінити різні варіанти та відібрати найбільш перспективні з них для подальшої роботи, значно прискорюючи фазу дослідження.

Після цього настає черга оптимізації та стилізації. Тут використовується більш просунутий інструментарій, зокрема функція ControlNet у Stable Diffusion. Вона дозволяє здійснити точний контроль над контурами та композицією відібраних ескізів. Це відкриває широкий простір для експериментів: дозволяє оптимізувати візуальний стиль, тональний діапазон, деталізацію та інші ключові естетичні параметри, надаючи дизайнеру високий рівень творчого контролю.

Завершальною та критично важливою ланкою процесу є оцінка та вибір. Для об'єктивного аналізу згенерованих пропозицій застосовується метод багатокритеріального аналізу рішень VIKOR. Він дозволяє системно оцінити та ранжувати варіанти дизайну за набором ключових критеріїв, таких як науковий зміст, візуальна естетика, а також ефективність комунікації та сприйняття. Обрані в результаті цього аналізу найкращі варіанти потім проходять фінальну стадію допрацювання, де відбувається справжня співпраця людини та ШІ для створення остаточного, якісного продукту.

VIKOR (Всекритеріальна оптимізація та компромісне рішення) – це метод багатокритеріального аналізу рішень, який використовується для вирішення задач оптимального прийняття рішень за кількома критеріями. Його перевага полягає в забезпеченні компромісного рішення в задачах багатоцільового прийняття рішень [14].

“Модель потрійного відображення” побудована для задоволення міждисциплінарних вимог дизайну обкладинок журналів з харчової науки, які повинні одночасно забезпечувати точність наукової комунікації, ефективність візуальної презентації та адаптивність до розуміння аудиторією. По-перше,

здатність до технічного перекладу, як основа, зосереджена на перетворенні контенту досліджень харчових продуктів у візуальні символи. По-друге, *візуальна виразність*, діючи як місток, використовує елементи дизайну, такі як колірні стратегії, структури макета та стилістичні інновації, для художньої реорганізації перекладених наукових символів, підвищуючи комунікативну привабливість, зберігаючи при цьому наукову точність. Нарешті, *культурна адаптивність*, як кінцева точка комунікаційного циклу, узгоджується з когнітивними моделями аудиторії та культурними контекстами через такі виміри, як регіональні вподобання та символічні системи, зменшуючи інтерпретаційні бар'єри та забезпечуючи резонанс обкладинок у різних груп. Ці три компоненти є ієрархічними та взаємозалежними, охоплюючи від декодування дослідження до візуального представлення та сприйняття аудиторією. Протягом усього цього процесу чіткість передачі інформації повинна бути пріоритетною, щоб запобігти надмірному акцентуванню на будь-якому окремому вимірі, що може поставити під загрозу фундаментальну роль обкладинки журналу в передачі інформації [14].

Цей інтегрований метод пропонує систематичний та інноваційний підхід, що значно підвищує ефективність, креативність та візуальний вплив дизайну обкладинок журналів. Запропонована методологія значно прискорює візуалізацію творчих концепцій, тим самим покращуючи ефективність публікації. Дослідження показує, що інтеграція цих інструментів ШІ може революціонізувати процес дизайну обкладинок наукових журналів, роблячи його більш ефективним, креативним та відповідним академічним стандартам.

3.3. Трансформуючий вплив генеративного ШІ на рекламний дизайн і комунікацію брендів

Чень Т., Панг Б., Ма К., та Шао В. розглядають інноваційне застосування та виклики *генерованого штучним інтелектом контенту (AIGC: AI-Generated Content)* у сфері візуальної комунікації брендів та креативного дизайну реклами.

Дослідження розглядає потенціал та цінності технології AIGC у дизайні візуальних комунікацій бренду, яка, завдяки своїм потужним алгоритмам штучного інтелекту та можливостям обробки масивних даних, може в реальному часі відстежувати та інтерпретувати ринкові тенденції та творчо генерувати унікальні дизайнерські роботи, ефективно вирішуючи проблеми обмеженого творчого натхнення та високого повторення у традиційному процесі дизайну. Основа технології AIGC полягає у використанні алгоритмів штучного інтелекту та аналізу великих даних для імітації процесу людського творення та інновацій, а також для автоматичного генерування дизайнерських робіт з креативними та персоналізованими характеристиками. Основний теоретичний каркас цієї технології охоплює декілька галузей технологій штучного інтелекту, таких як глибоке навчання, генеративна змагальна мережа (GAN), навчання з підкріпленням. У технології AIGC моделі глибокого навчання відіграють ключову роль у завданнях генерації та обробки зображень, особливо модель GAN, яка складається з двох частин: мережі-генератора, яка відповідає за генерацію нових зображень, та мережі-дискримінатора, яка використовується для ідентифікації автентичності згенерованих зображень. Ці дві мережі взаємодіють і навчаються одна від одної за допомогою змагального навчання, і разом вони сприяють генерації високоякісного контенту зображень з високою достовірністю [8].

Візуальна комунікація бренду – це процес перенесення та передачі внутрішньої концепції, культурної спадщини та основних цінностей бренду за допомогою численних візуальних елементів, таких як графіка, кольори та слова, з метою досягнення прямого та яскравого комунікаційного ефекту за допомогою візуального вираження та скерування споживачів до формування глибокого враження про бренд та їх ставлення до нього.

В епоху інформаційного перевантаження важливість візуальної комунікації бренду стає все більш помітною, що може допомогти брендам виділитися у жорсткій ринковій конкуренції за допомогою унікального та легко впізнаваного поєднання візуальних елементів, а також значно

підвищити впізнаваність бренду та залишити тривале враження. Цей вид комунікації не тільки передає індивідуальність та культурні особливості бренду через складний дизайн, але й встановлює емоційний зв'язок та визнання цінностей між споживачами та брендом через візуальні символи, щоб інформація про бренд швидко та точно доставлялася цільовій аудиторії, стимулювала сильний емоційний резонанс та зміцнювала емоційний зв'язок між брендом та аудиторією. Креативний дизайн є найбільш інноваційною та виразною частиною візуальних комунікацій бренду, яка відіграє вирішальну роль у ефекті комунікації бренду. Завдяки інноваційному візуальному вираженню та методам емоційної комунікації, креативний дизайн може ефективно привертати увагу споживачів, стимулювати їх інтерес та резонанс, тим самим максимізуючи ефект комунікації бренду. Завдяки унікальній концепції дизайну, креативний дизайн може миттєво привернути увагу споживачів та значно збільшити охоплення та коефіцієнт кліків реклами. Що ще є більш важливим, високоякісний креативний рекламний дизайн може створити унікальний образ та індивідуальність бренду, спонукаючи споживачів до більш позитивного ставлення та ідентифікації з брендом, тим самим підвищуючи цінність бренду та розширюючи частку ринку [8]. .

У Таблиці 3.1. наведено порівняльний аналіз технологій та методологій AIGC та традиційного креативного дизайну.

Таблиця 3.1. AIGC та традиційний креативний дизайн: порівняльний аналіз технологій та методологій

№ п/п	Ключові слова	Традиційний креативний дизайн	Технологія AIGC
1.	<i>Ефективність генерування ідей</i>	Часто покладається на ручне мислення та креативність, вимагає тривалого мозкового штурму та багаторазових переглядів, споживаючи багато часу та людських ресурсів.	Завдяки алгоритмам та аналізу даних може забезпечити швидке та ефективне генерування креативного контенту, значно скорочуючи цикл та вартість креативного дизайну.
2.	<i>Креативна</i>	Обмежена досвідом та уявою	Здатна навчатися та аналізувати

№ п/п	Ключові слова	Традиційний креативний дизайн	Технологія AIGC
	<i>різноманітність та персоналізація</i>	дизайнера, часто важко реалізувати різноманітність та персоналізацію креативного контенту.	величезні обсяги даних для генерації креативного контенту різних стилів та форм, щоб задовольнити потреби та уподобання різних груп аудиторії. Завдяки персоналізованому креативному контенту бренд може краще резонувати з аудиторією емоційно та підвищувати впізнаваність бренду та доброзичливість.
3.	<i>Креативна якість та стабільність</i>	Якість та стабільність часто залежать від особистого рівня та досвіду дизайнера, існує певний ступінь невизначеності.	Якість та стабільність креативного контенту забезпечується за допомогою оптимізації алгоритмів та моделей. Може постійно навчатися та оптимізувати для генерації більш точного та ефективного креативного контенту, що підвищує успішність та ефективність рекламних креативів.
4.	<i>Креативне натхнення та креативність</i>	Підкреслює особисту креативність та натхнення дизайнера, зосереджуючись на інноваціях та проривах людського мислення.	Хоча може генерувати велику кількість креативного контенту, її креативність та натхнення все ще обмежені обсягом алгоритмів та даних.
5.	<i>Ефективність генерування ідей</i>	Часто покладається на ручне мислення та креативність, вимагає тривалого мозкового штурму та багаторазових	Завдяки алгоритмам та аналізу даних може забезпечити швидке та ефективне генерування креативного контенту, значно

№ п/п	Ключові слова	Традиційний креативний дизайн	Технологія AIGC
		переглядів, споживаючи багато часу та людських ресурсів.	скорочуючи цикл та вартість креативного дизайну.

Впровадження технології AIGC як інструменту дизайну набуває конкретного втілення в різноманітних сферах візуальних комунікацій, що яскраво ілюструють наведені приклади. Так, у створенні IP-образів демонструється трансформаційний вплив AIGC на креативний процес: у дизайні новорічного IP-бренду WeiMeng Dragon (Рис. Г1) технологія забезпечила швидку оптимізацію форм та деталей, значно прискоривши цикл розробки, тоді як у проєкті розумної роздрібної платформи Tencent (Tencent Intelligent Retail) (Рис. Г2) AIGC дозволила швидко дослідити численні варіанти дизайну для культового образу. У сфері рекламних зображень потенціал AIGC для генерації інноваційного візуального контенту реалізовано у кампанії Flying Pig ("Це неймовірно/неможливо") (Рис. Г3), де було створено високо креативні рекламні матеріали, та в кампанії McDonald's M's Freshly Unearthed Treasures ("Свіжі знахідки від M") (Рис. 4), де технологія забезпечила унікальний синтез брендovих елементів із символікою культурної спадщини. Ці випадки застосування слугують наочним підтвердженням ефективності AIGC у підвищенні ефективності, креативності та культурної релевантності візуальних рішень у сучасній рекламі [8].

Після порівняльного аналізу можна побачити, що, хоча технологія AIGC демонструє багато переваг у дизайні рекламних креативів, традиційний креативний дизайн все ще має свою незамінну цінність у сфері високооригінальної та проривної творчості.

На практиці технологія AIGC та традиційний креативний дизайн повинні бути ретельно збалансовані щодо їхніх переваг та недоліків, а також гнучко інтегровані, щоб досягти оптимальних результатів у творчому ефекті та комунікації бренду. Тому ідеальна система AIGC поглибить взаємодію та

співпрацю з людськими дизайнерами та спільно побудує нову модель спільного творення людини та машини.

Безперервний прогрес та застосування технології AIGC висувають підвищені вимоги до відповідних досліджень та розробок технологій та фахівців з їх застосування. Наразі резерв професійних кадрів у суміжних галузях є відносно обмеженим, і технологічні інновації та підготовка кадрів стикаються з викликами. Тому бренди та рекламні компанії повинні збільшити підготовку та залучення талантів, а також створити команду професіоналів, які володіють як технологіями, так і креативним дизайном, щоб підтримати поглиблене застосування технології AIGC у сфері креативного дизайну реклами.

Технологія штучного інтелекту для генерації контенту (AIGC) радикально перевизначає традиційні підходи до комунікації та дизайну. Завдяки своїй інтелектуальній основі та високій ефективності, AIGC відкриває нові можливості для персоналізованого налаштування реклами та точного таргетування, що безпосередньо впливає на підвищення коефіцієнта конверсії та оптимізацію витрат. Однак справжньою перевагою технології є її здатність забезпечувати швидку реакцію на динамічні ринкові зміни, дозволяючи брендам оперативно створювати релевантний креативний контент. Крім того, AIGC виступає каталізатором цифровізації та інтелектуалізації всієї рекламної індустрії, ґрунтуючись на потужному аналізі великих даних [8].

Проте інтеграція AIGC супроводжується низкою викликів, які потребують уважного вивчення. Перш за все, це стосується питань безпеки даних та конфіденційності, оскільки масштабне використання технології може створювати нові ризики для захисту інформації. Іншою проблемою є дефіцит кваліфікованих фахівців, здатних ефективно поєднувати знання в галузі AIGC-технологій із принципами дизайну. Ми також стикаємося з викликом контролю якості креативу: алгоритми часто генерують контент, якому бракує художньої естетики та емоційної глибини, що може призвести до механічного та шаблонного висловлювання.

Ці обмеження безпосередньо впливають на імідж бренду, оскільки неякісний або бездушний контент може підірвати довіру споживачів. Крім того, AIGC потребує ретельного вбудовування в існуюче регуляторне середовище, особливо щодо питань авторського права та запобігання оманливій рекламі. Відповідно, для успішного впровадження технології необхідний комплексний підхід, що поєднує технологічні інновації з етичними стандартами та правовими рамками.

Для ефективного подолання існуючих викликів галузь потребує комплексного підходу, що поєднує технологічні, кадрові та організаційні рішення. Необхідно розвивати міждисциплінарну освіту, підготовляючи фахівців, які поєднуюватимуть технічну експертизу в галузі AIGC з глибоким розумінням дизайнерських принципів. Особливу увагу варто приділити розвитку синергії між людиною та технологією, де людське творче мислення та емоційний інтелект поєднуються з обчислювальною потужністю AIGC [8].

Таким чином, хоча AIGC-технології відкривають нові горизонти для візуальної комунікації брендів і рекламного дизайну, їхній потенціал може бути повністю реалізований лише через постійну багаторівневу оптимізацію – від технічного вдосконалення алгоритмів до формування етичних стандартів і професійних компетенцій. Це забезпечить не лише ефективність, але й відповідальне впровадження інновацій у креативній галузі.

Висновки до розділу 3

Третій розділ присвячено практичним аспектам застосування генеративного штучного інтелекту у візуальній комунікації, на конкретних прикладах, які доказують його трансформаційний вплив на дизайн, рекламу та освіту. Отримані результати підтверджують, що GenAI не просто технологічний інструмент, але й активний учасник творчого процесу, який потребує стратегічного управління.

Емпіричне дослідження інтеграції Adobe Firefly та DALL·E у курс мультимодальної композиції продемонструвало, що GenAI діє як потужний

каталізатор творчості на всіх етапах – від пошуку ідей до фінального редагування. Інструменти знижують когнітивне навантаження та розширюють діапазон можливих рішень. Однак виявлені виклики, зокрема розбіжність між творчим задумом і AI-генерованим результатом, а також поява нереалістичних деталей, підкреслюють критичну важливість селективного та контрольованого використання технологій для збереження авторської цілісності та академічної етики.

У сфері дизайну обкладинок наукових журналів розроблено інноваційний методологічний ланцюжок, що поєднує генерацію концептів за допомогою LLM (DeepSeek), швидку візуалізацію через Midjourney та точну стилізацію за допомогою Stable Diffusion з ControlNet. Ця комплексна методологія не лише прискорює процес, але й підвищує його якість завдяки системному оцінюванню за методом VIKOR. Ключовою на практиці стала модель “потрійного відображення”, яка забезпечує необхідний баланс між науковою точністю, візуальною виразністю та культурною адаптивністю, що особливо важливо для комунікації складного змісту.

Порівняльний аналіз впливу AIGC на рекламний дизайн та брендинг підтвердив суттєві переваги технології у швидкості масштабованої генерації, персоналізації контенту та оперативному реагуванні на тренди. Реальні кейси створення IP-образів та рекламних кампаній свідчать про здатність AIGC до ефективного синтезу національних культурних символів із глобальними брендовими кодами. Водночас виявлено важливі обмеження: алгоритмічна творчість часто позбавлена емоційної глибини, що може призводити до шаблонних рішень та ризику для унікального іміджу бренду. Це обумовлює необхідність гібридної моделі “людина-в-циклі”, де фінальне художнє рішення та стратегічний контроль залишаються за дизайнером.

Загалом, розділ наочно показав, що ефективне застосування генеративного ШІ для репрезентації національної ідентичності вимагає від сучасного фахівця не тільки технічної грамотності, але й розвиненого критичного мислення, стратегічного бачення та глибокого розуміння

культурного контексту. Майбутнє успішної інтеграції лежить у площині збалансованої співпраці, де ШІ виконує роль потужного генератора можливостей, а людина – роль свідомого куратора, редактора та інтерпретатора.

РОЗДІЛ 4

ПЕРСПЕКТИВИ ІНТЕГРАЦІЇ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ ТА АКТУАЛІЗАЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

4.1. Генеративний ШІ у педагогічній освіті: аналіз впливу на формування професійних компетенцій

Пандей-Шукла П. на основі проведеного дослідження сприйняття та досвіду використання генеративного штучного інтелекту серед майбутніх вчителів та викладачів в університеті Тихоокеанського Північного Заходу США, зробила низку ключових висновків щодо ставлення та готовності майбутніх вчителів і викладачів до технологій генеративного штучного інтелекту (GenAI). Серед педагогічної спільноти спостерігаються розділені погляди: з одного боку, багато хто бачить у GenAI потужний допоміжний інструмент, здатний трансформувати навчальний процес, а з іншого – поширені скептичні настрої, пов'язані з ризиками шахрайства, плагіату та навіть витіснення робочих місць.

Ця ситуація ускладнюється тим, що, незважаючи на помірний загальний рівень цифрової грамотності, грамотність саме в сфері штучного інтелекту залишається низькою. Багато майбутніх вчителів та їхніх наставників не можуть точно визначити GenAI чи пояснити його ключові функції. Як наслідок, майбутні педагоги не відчувають себе достатньо підготовленими для роботи в освітньому середовищі, де GenAI може стати повсюдним явищем. Їхній практичний досвід обмежують як внутрішні правила курсів, так і відсутність офіційного дозволу на інтеграцію цих інструментів у навчальні програми. Саме тому і майбутні вчителі, і викладачі в один голос висловлюють значну потребу в цілеспрямованому професійному розвитку, який би навчив їх ефективно та відповідально використовувати GenAI [36].

Теоретичною основою дослідження послужила *Теорія дифузії інновацій* (Diffusion of Innovations Theory, DOI) Роджерса, яка дозволила проаналізувати, як такі атрибути GenAI, як відносна перевага, сумісність з існуючими практиками, складність використання, можливість випробування та спостережуваність результатів, впливають на його впровадження в освіті. Виходячи з цього аналізу, були сформовані практичні рекомендації. Перш за все, необхідно підвищувати обізнаність педагогів про реальні можливості та межі GenAI. Ключовим кроком є надання їм можливостей для навчання етичному та відповідальному застосуванню цих технологій. Найважливішим завданням є активна інтеграція інструментів GenAI безпосередньо в програми педагогічної освіти, щоб майбутні вчителі входили в професію, вже володіючи необхідними навичками для роботи в нових умовах [36].

У висновку автори наголошують на динамічному характері цієї галузі та критичній потребі в постійних дослідженнях. Підготовка вчителів має йти в ногу з технологіями, щоб вони могли не лише самі використовувати GenAI, але й навчати штучного інтелекту грамотності своїх майбутніх учнів, тим самим готуючи їх до викликів ринку праці майбутнього.

Теорія DOI у вищій освіті має чотири ключові елементи: *інновація*, яка являє собою ідею, практику або технологію (тобто інструменти GenAI), що сприймається як нова окремими особами соціальної системи та може бути прийнята її членами; *канали комунікації*, або способи, за допомогою яких інформація про інновацію може бути передана потенційним викладачам та студентам-користувачам; *час*, який стосується швидкості, з якою інструменти GenAI приймаються викладачами та студентами; *соціальна система*, якою може бути бізнес, школа або інший тип групи [36].

Згідно з Роджерсом [37], структура DOI також розглядає п'ять атрибутів інновації, які показують, як інновація сприймається членами соціальної системи та як це сприйняття, у свою чергу, може впливати на швидкість, з якою інновація впроваджується. Цими атрибутами є *відносна перевага*, яка стосується того, наскільки корисною чи вигідною сприймається технологія

порівняно з поточними варіантами; *сумісність*, яка вказує на те, наскільки добре технологія пов'язана з цінностями, потребами, методами викладання та навчання, а також досвідом потенційного користувача; *складність*, яка є сприйняттям користувачем того, наскільки важко зрозуміти та використовувати технологію; *можливість випробування*, чи мають потенційні користувачі можливість протестувати технологію, перш ніж повністю взяти на себе її використання; *спостережуваність*, яка полягає в тому, що користувач може побачити переваги технології.

Важливо зазначити, що всі п'ять атрибутів Роджерса відіграють вирішальну роль, коли йдеться про впровадження, але він зазначив, що відносна перевага та сумісність є найважливішими атрибутами для впровадження інновації. Тобто, якщо студенти та вчителі бачать, що інструменти GenAI служать їм краще, ніж технології, які вони використовують наразі, і ці інструменти сумісні з їхньою практикою викладання та навчання, тоді вони можуть впровадити ці інструменти [36].

Хоча це дослідження пропонує лише початковий погляд на сприйняття технологій штучного інтелекту для викладання та навчання, його висновки можуть зробити внесок у зростаючу кількість досліджень щодо GenAI для освіти. Фактично, результати цього дослідження узгоджуються та підкріплюються дослідженнями Міністерства освіти США (2024) щодо рекомендацій щодо використання ШІ. Виходячи з результатів цього дослідження, викладачі вчителів можуть бути не готові викладати в класі, де інструменти GenAI, ймовірно, стануть ще більш поширеними, ніж сьогодні. Існує чіткий заклик до дій для викладачів вчителів, щоб вони готували викладачів, що володіють необхідними навичками та знаннями для використання інструментів GenAI для покращення викладання та навчання.

4.2. Технології штучного інтелекту у вищій освіті: досвід застосування студентами-дизайнерами

Альсвей А., досліджуючи погляди студентів на використання інструментів штучного інтелекту для графічного дизайну, зазначає, що традиційне програмне забезпечення для графічного дизайну, таке як Adobe Photoshop та Illustrator, було фундаментальною частиною галузі протягом багатьох років. Ці програми надають широкий спектр функцій, що дозволяє дизайнерам повністю контролювати свою роботу. Вони особливо ефективні для складних дизайнів, які потребують ретельної ручної роботи та художнього розуміння. Однак оволодіння цими інструментами часто передбачає крутий процес навчання та значні витрати часу.

Такі інструменти, як Adobe Firefly, Canva AI та Runway ML, допомагають дизайнерам легко створювати макети, вибирати колірні палітри та оптимізувати зображення. Їхнє значення полягає в тому, щоб зробити дизайн доступним, дозволяючи як професіоналам, так і недизайнерам швидко створювати високоякісні візуальні матеріали. Крім того, ШІ заохочує інновації, надаючи інтелектуальні пропозиції та оптимізуючи складні процеси. Хоча ШІ підвищує продуктивність, людська креативність все ще життєво важлива для оригінальності та розповіді історій, позиціонуючи ШІ як цінного партнера, а не замітника в процесі дизайну. Вивчення ставлення користувачів допомагає покращити зручність використання інструментів, вирішувати такі проблеми, як втрата креативності, та враховувати розробку навчальних програм [2].

Інструменти штучного інтелекту також пропонують потужні функції, такі як розпізнавання та редагування зображень, що дозволяє дизайнерам маніпулювати зображеннями з безпрецедентною точністю та легкістю [38]. Такі інструменти, як Adobe Sensei, використовують штучний інтелект для надання інтелектуальних рекомендацій, автоматизації складних завдань редагування фотографій та покращення якості зображень, дозволяючи дизайнерам зосередитися на творчих аспектах своєї роботи [19]. Крім того,

штучний інтелект може створювати унікальні елементи дизайну, такі як логотипи та ілюстрації, за допомогою алгоритмів, які аналізують величезні набори даних існуючих дизайнів [5]. Ця можливість не тільки пришвидшує процес проектування, але й надихає на нові творчі напрямки. Загалом, інструменти штучного інтелекту в графічному дизайні підвищують продуктивність, сприяють інноваціям та роблять високоякісний дизайн доступним для ширшої аудиторії.

Ці дані можуть допомогти у впровадженні інструментів штучного інтелекту для покращення стратегій навчання та підвищення успішності студентів. Крім того, дослідження має на меті підвищити обізнаність викладачів щодо зручності використання та можливості навчання інструментів штучного інтелекту, оцінюючи їх інтеграцію в навчальну програму.

Дослідження мало на меті вивчити студентів на використання інструментів штучного інтелекту у графічному дизайні, порівнюючи досвід студентів, які пропонують інструменти ШІ, з тими, хто застосовує традиційне програмне забезпечення. Основна увага приділялася утилітарним та гедоністичним перевагам, здатності до навчання та корисному досвіду.

Було використано дизайн контрольної групи до та після тестування за участю 112 студентів (56 у групі втручання та 56 у контрольній групі) з Університету Аль-Зайтуна в Йорданії, які вивчали курс програмного забезпечення для дизайну. Група втручання протягом двох місяців отримувала навчання з інструментів ШІ (Midjourney, Leonardo, Fontjoy, ColorMagic, Looka), тоді як контрольна група використовувала традиційне програмне забезпечення (Illustrator, InDesign, Photoshop). Студенти розробляли комерційну рекламу, використовуючи ці інструменти. Дані збиралися за допомогою структурованої анкети для самозвіту [2].

Дизайн комерційної реклами передбачав різні теми: від захисту довкілля, фільму, ресторанів та служб доставки, безалкогольних напоїв, парфумів та ювелірних виробів, а також засобів догляду за шкірою. Студентам було

запропоновано виконати кілька завдань, таких як дизайн логотипу, зображення, фон та реклама.

Результати дослідження показали статистично значущу диференціацію між експериментальною та контрольною групами. Студенти групи втручання продемонстрували комплексне покращення за чотирма ключовими параметрами сприйняття технології. Зокрема, було зафіксовано виражені утилітарні переваги: інструменти штучного інтелекту не лише оптимізували процес дизайну через автоматизацію рутинних операцій, але й стимулювали розвиток креативного мислення шляхом надання доступу до інноваційних рішень та ресурсів. Паралельно спостерігалися значні гедоністичні переваги, що виражалися у зростанні внутрішньої мотивації та позитивного сенсорного досвіду, що трансформувало навчальний процес у більш захопливу діяльність [2].

Критичним аспектом успішної імплементації виявилася висока здатність технології до опанування – інтуїтивно зрозумілий інтерфейс значно знизив поріг входження, дозволивши студентам концентруватися на креативних аспектах завдань, що безпосередньо позитивно вплинуло на загальні навчальні результати. Важливу роль відіграв також якісний користувацький досвід, який забезпечив комфорт та задоволення від взаємодії з системою, що є вирішальним чинником для потенційного тривалого використання технології у майбутній професійній діяльності.

На противагу цим результатам, у контрольній групі, яка продовжувала навчатися в рамках традиційної педагогічної парадигми, не було виявлено жодних суттєвих змін у досліджуваних параметрах. Ця контрастна диференціація між групами підтверджує, що саме імплементація інструментів штучного інтелекту виступила ключовим каталізатором позитивних змін у сприйнятті, мотивації та навчальних результатах студентів експериментальної групи. Отримані дані свідчать про високий потенціал інтеграції AI-інструментів у освітній процес як засобу підвищення як ефективності, так і якості навчання у сфері графічного дизайну [2].

Дослідження підтвердило, що використання інструментів штучного інтелекту в дизайні реалізувало різні аспекти досвіду студентів. На цих засадах результатів дослідження рекомендує включати інструменти проектування на основі ШІ до освітньої програми як ефективний метод та стратегію навчання для студентів, щоб вони залишалися конкурентоспроможними у швидкозростаючій галузі графічного дизайну. Оскільки штучний інтелект виконує повторювані завдання, такі як видалення фону та пропозиції макета, освітні програми повинні більше зосереджуватися на креативності, розповіді історії та стратегії дизайну, а не виключно на технічних навичках. Крім того, дизайнерам потрібно навчитися співпрацювати зі штучним інтелектом, використовуючи його як допоміжного партнера, а не розглядаючи його як заміну.

4.3. Методологія впровадження AI-інструментів у підготовку дизайнерів-графіків

Сучасна дизайн-освіта переживає період глибинної трансформації, зумовленої стрімким розвитком генеративного штучного інтелекту. Дослідження останніх років однозначно доводять, що *ресурсно-орієнтоване навчання* (RBL) стає оптимальною методологічною основою для інтеграції цих технологій у навчальний процес. Згідно з даними, отриманими на базі китайських університетів, структурований доступ до різноманітних джерел знань у поєднанні з контекстуальною релевантністю навчальних матеріалів забезпечує ефективне засвоєння AI-інструментів. Практичні експерименти демонструють, що використання GAN-мереж разом із чат-ботами дозволяє автоматизувати до 40% рутинних операцій з генерації ідей, що значно розширює можливості для розвитку концептуального мислення студентів.

Проведений аналіз наукових джерел дозволяє виокремити кілька ключових напрямів дослідження в галузі інтеграції генеративного штучного інтелекту у професійну підготовку майбутніх графічних дизайнерів.

Теоретико-методологічні основи представлені у працях Катерини Вітчинкіної [45; 46], Мей Ліу та Цзян Цзоу [31], а також у дослідженні Лі Янь та Наталії Чупріної. Автори обґрунтовують ефективність ресурсно-орієнтованого навчання як методологічної основи для впровадження AI-інструментів, зокрема генеративних змагальних мереж (GAN) та чат-ботів. Модель співпраці “людина-ШІ”, запропонована Лі Янь та Наталією Чупріною, розкриває етапи творчого процесу: стимуляція → сприйняття → резонанс → зворотний зв’язок. Мей Ліу та Цзян Цзоу демонструють переваги Residual Attention Multi-Channel GAN (багатоканальна генеративно-змагальна мережа із залишковою увагою) з використанням HSV-простору кольорів, що забезпечує покращення якості генерації на 16,79% порівняно з традиційними методами навчання.

Педагогічні аспекти висвітлені у роботах Світлани Геренко [17]. Дослідниця констатує трансформацію ролі викладача з “постачальника знань” на “модератора інновацій”, що вимагає розробки гібридних навчальних модулів. Емпіричні дані підтверджують скорочення часу на виконання рутинних операцій на 30-50%, однак відзначається зниження глибини концептуальної роботи на 15-20%.

Технологічні рішення детально описані у працях Базилюк Є., Стрижової О. [3] та Осадкої К. та Осадкої М. [35]. Автори систематизують AI-інструменти для різних етапів дизайнерської діяльності: від генерації логотипів (Hatchful, Tailor Brands) до покращення якості зображень (Zyro AI Image Upscaler). Експертне опитування Ксенії Осадкої та Марії Осадкої виявило, що лише 17% AI-логотипів отримали оцінку “привабливі” проти 21% людських робіт, що підтверджує необхідність поєднання автоматизації з креативністю (див. Рис. А1.).

Психологічні та етичні аспекти досліджені Шиченг Ченг та Хао Пенг [8] та Хуей Лі та співавторів [28]. Вченими ідентифіковано явище “технологічної тривоги”, що проявляється у страху втрати авторства та професійної ідентичності. та ін. Хуей Лі пропонує типологію дизайнерів:

інноватори (20%), прагматики (45%) та скептики (35%), що має значення для диференційованого підходу в освіті.

Український контекст аналізується у праці Вікторії Воробей Воробей та ін. [47], де вказуються специфічні проблеми: молекулярність індустрії, прекаризація праці та брак дизайн-культури. Ці фактори обумовлюють необхідність адаптації міжнародних дослідницьких моделей до локальних умов.

Інтеграційний потенціал джерел демонструє, що ефективна інтеграція ШІ вимагає поєднання технологічних рішень з педагогічними інноваціями. Критичним фактором успіху є подолання психологічних бар'єрів через створення "безпечних" навчальних середовищ. Українська система дизайн-освіти потребує розробки адаптованих моделей, що враховують специфіку локального ринку праці.

Ця технологічна революція супроводжується фундаментальною зміною педагогічної парадигми. Традиційна модель "викладач-лектор" поступово поступається місцем моделі "модератора інновацій", де педагог виконує функції куратора AI-генерованого контенту та фасилітатора творчого процесу. Експериментальні дані свідчать, що застосування передових архітектур нейромереж, таких як Residual Attention Multi-Channel GAN, забезпечує підвищення успішності студентів на 16,79% порівняно з традиційними методами навчання, особливо помітний прогрес спостерігається у засвоєнні кольорової теорії, принципів верстки та роботи з професійним програмним забезпеченням.

Однак процес інтеграції стикається з серйозними викликами, серед яких ключовим є теоретична невизначеність графічного дизайну як академічної дисципліни. Міждисциплінарні бар'єри між дизайнерами та IT-фахівцями ускладнюють розробку єдиних методологічних підходів. Для подолання цих обмежень необхідне створення спільних навчальних курсів, розробка спеціалізованих візуалізованих методик пояснення AI-інструментів та формування національного канону досліджень у цій галузі.

Важливим аспектом є розуміння психології творчого процесу у людинно-машинній взаємодії. Запропонована дослідниками модель співпраці “людина-ШІ”, що включає чотири послідовні етапи – стимуляцію, сприйняття, резонанс і зворотний зв’язок, – дозволяє оптимізувати творчий процес. Практичні експерименти з дизайном цифрових книжок виявили значний дисбаланс у якості різних аспектів AI-генерації: якщо візуальні компоненти отримують високу оцінку якості (75/100), то текстові елементи часто виявляються недостатньо глибокими (35/100), що підтверджує необхідність людського контролю.

Сфера академічної доброчесності та етики вимагає особливої уваги при роботі з генеративним ШІ. Статистичні дані свідчать, що лише незначна частина AI-генерованих робіт (5 з 45 логотипів у дослідженні) визнається більш привабливою за людські аналоги, що актуалізує питання авторських прав і якості. Це зумовлює необхідність розробки чітких гайдлайнів, впровадження принципів прозорості та створення стандартів атрибуції AI-генерованого контенту.

У практичному плані освітній процес може бути доповнений різноманітними AI-інструментами, кожен з яких має свою спеціалізацію. Для генерації зображень найефективнішими виявляються Midjourney, DALL·E 2 та Stable Diffusion, тоді як для роботи з логотипами оптимальними є Hatchful, Wix Logo Maker та Logo.com. Окрему категорію становлять інструменти для підвищення якості готових робіт, такі як Zygo AI Image Upscaler та Erase.bg.

Соціально-психологічний аспект інтеграції ШІ проявляється у явищі технологічної тривоги, що вимагає спеціальних заходів для її подолання. Дослідження виявляють три типи ставлення до нових технологій серед викладачів і студентів: інноватори (20%), що активно впроваджують AI; прагматики (45%), що дотримуються обережного підходу; та скептики (35%), що уникають використання ШІ через страх втрати творчого контролю. Для подолання цих бар’єрів ефективними виявляються створення “безпечних”

тестових проєктів, розвиток менторських програм та поступова інтеграція технологій у навчальний процес.

Перспективи розвитку дизайн-освіти в контексті цифрової трансформації включають організаційні зміни, що передбачають розробку гібридних навчальних модулів і створення міждисциплінарних лабораторій; методичні оновлення, спрямовані на розвиток критичного мислення та поєднання традиційних технік з генеративними технологіями (Таблиця 4.1, Таблиця 4.2.); а також формування чітких етичних рамок використання ШІ в академічному середовищі.

Таким чином, успішна інтеграція інструментів штучного інтелекту у вищу освіту для графічного дизайну вимагає комплексного підходу, що поєднує методологічні інновації, організаційні зміни та розвиток етичних стандартів. Це забезпечить підготовку фахівців, здатних ефективно функціонувати в умовах стрімкої цифровізації творчих професій та використовувати генеративний ШІ як потужний інструмент розширення власних творчих можливостей.

Таблиця 4.1. Класифікація AI-інструментів у графічному дизайні

Парадигма	AI-інструмент	Роль у дизайні	Ключові функції
AIDAG (Генерація)	DALL·E (OpenAI)	Генератор концептів	Створення зображень за текстовим описом
	Midjourney	Візуалізатор ідей	Генерація деталізованих зображень
	Stable Diffusion	Універсальний генератор	Створення та редагування зображень
	Adobe Firefly	Помічник дизайнера	Генерація та редагування контенту
	Magic Design (Canva)	Автоматизатор макетів	Швидке створення дизайн-варіантів
	Designs.AI	Генератор бренд- кітів	Створення логотипів та фірмового стилю
	Jasper Art	Генератор	Текст → мистецькі зображення (на базі

Парадигма	AI-інструмент	Роль у дизайні	Ключові функції
		цифрового мистецтва	DALL·E 2)
	Leonardo AI	Візуалізатор 3D/2D	Генерація графіки для ігор і дизайну
	Logo.ai	Генератор логотипів	Автоматичний підлог лого за брифом
	Scribble Diffusion 1.5	Трансформатор ескізів	Перетворення ручних начерків у чисті зображення
	Hatchful (Shelfer)	Генератор логотипів	Створення бренд-кітів (73 варіанти лого за запитом)
	Tailor Brands	Автоматизований брендинг	Генерація лого + дизайн мерчу (найменше AI-відтінку за оцінками експертів)
	Logo.com	Генератор логотипів	Підбір стилів за ключовими словами (найкраща якість серед безкоштовних)
	Wix Logo Maker	Генератор логотипів	127 варіантів лого + експорт у 8 форматах
AGDIP (Обробка)	Adobe Sensei	Автоматизатор процесів	Ретуш, обробка зображень
	Runway ML	Інструмент для обробки	Складні трансформації зображень
	FlatMagic	Помічник ілюстратора	Автоматичне розфарбовування
	Fotor AI	Оптимізатор зображень	Покращення якості
	Zyro AI Image Upscaler	Покращувач роздільності	Збільшення розміру зображень без втрат якості
	Waifu 2x	Апскейлер аніме-графіки	Покращення деталізації pixel-арту
	Erase.bg	Редактор фонів	Видалення фону за 1 клік (аналог Remove.bg)

Парадигма	AI-інструмент	Роль у дизайні	Ключові функції
	Green Screen AI	Редактор відео	Автоматичне видалення/заміна фону у відео
	Restore Photos.io	Реставратор зображень	Відновлення старих або пошкоджених фото (шпарина, кольори)
	Snap Edit	Оптимізатор зображень	Видалення непотрібних об'єктів із фото
	Bing Image Creator	Оптимізатор зображень	Генерація 4 зображень за запитом (потребує Microsoft акаунт)
AACDP (Креатив)	DeepDream	Генератор арт-об'єктів	Створення сюрреалістичних образів
	Artbreeder	Гібридний генератор	Змішування стилів та образів
	ChatGPT	Генератор ідей	Текстові підказки та концепції
	Stability AI Dream Studio	Мистецький генератор	Текст → цифровий арт у різних стилях
	Deep Dream Generator	Трансформатор зображень	Перетворення фото на картини в стилі відомих художників
AVERM (Аналітика)	IBM Watson	Аналітик реакцій	Оцінка емоційного впливу
	Facebook Creativity AI	Оптимізатор креативів	Генерація ефективних макетів
	ColorMagic	Аналітик кольорів	Підбір палітр
	Fontjoy	Підбір шрифтів	Гармонійні комбінації
	Looka	Генератор логотипів	Автоматичний брендинг
	Fronty AI	Перетворювач дизайну	Зображення → HTML/CSS
	DeepSeek	Аналітик тем	Генерація ключових слів

Таблиця 4.2. Характеристика AI-інструментів для графічного дизайну

№ п/ п	AI- інструмент	Характеристика
1.	Fontjoy	AI-інструмент для автоматичного підбору гармонійних шрифтових пар. Використовуючи машинне навчання, він аналізує візуальні характеристики шрифтів (контраст, стиль, пропорції) та генерує збалансовані комбінації. Інструмент значно скорочує час на ручний підбір шрифтів, особливо корисний при створенні бренд-буків, веб-дизайні та навчанні типографіки. Fontjoy працює за принципом drag-and-drop, дозволяючи дизайнерам швидко тестувати варіанти. Він не замінює творче мислення, але слугує ефективним стартом для типографічних рішень.
2.	ColorMagic	AI-інструмент для створення та оптимізації кольірних палітр. За допомогою машинного навчання він аналізує кольорові гармонії, контраст та емоційний вплив, автоматично генеруючи візуально збалансовані схеми. Користувачі можуть налаштовувати палітри на основі кольорового кола, психології кольору або конкретних бренд-вимог. Інструмент особливо ефективний для створення бренд-кітів, веб-дизайну та підбору кольорів для інфографіки, заощаджуючи час на експериментах. ColorMagic інтегрується з популярними дизайн-платформами та надає код кольорів у різних форматах (HEX, RGB, CMYK).
3.	Looka	AI-інструмент для автоматизованого створення логотипів та базових бренд-кітів. Платформа генерує варіанти дизайну на основі галузі бізнесу, ключових слів та кольорових уподобань користувача. Включає готові набори для брендингу: палітри, шрифти, шаблони соцмереж, візиток та фірмових бланків. Призначений для стартапів, малого бізнесу та фрілансерів, які потребують швидкого запуску візуальної ідентичності без значних дизайнерських навичок. Особливо корисний як інструмент прототипування в освітніх проєктах.
4.	DALL·E	DALL·E є передовою генеративною моделлю штучного інтелекту від OpenAI, яка спеціалізується на перетворенні текстових описів на високоякісні, реалістичні зображення. Вона слугує потужним інструментом для візуалізації абстрактних концепцій та генерації творчих ідей у дизайні. <i>Створення концептуальних зображень:</i> на основі детального опису

		<p>природною мовою DALL·E здатна генерувати унікальні, часто несподівані візуальні інтерпретації. Це робить її ідеальним інструментом для пошуку оригінальних ідей, брейншторму та концептуалізації на початкових етапах проекту.</p> <p><i>Генерація в певних художніх стилях:</i> модель може не лише створювати реалістичні зображення, але й точно імітувати конкретні техніки живопису, графічні стилі або фотографічні напрямки. Користувач може отримати результат, наприклад, у стилі ван Гога, кіберпанку або ретро-фотографії, що відкриває широкі можливості для дизайну плакатів, ілюстрацій та інших візуальних матеріалів.</p> <p><i>Створення абсолютно нових композицій:</i> DALL·E не просто комбінує наявні елементи, а здатна синтезувати абсолютно нові, когерентні композиції, які можуть не мати прямого аналога в реальному світі. Це дозволяє генерувати унікальні візуальні метафори та образи.</p> <p><i>Генерація ідей та натхнення:</i> дизайнери можуть використовувати DALL·E для швидкого створення низки варіацій на задану тему, що допомагає вийти за межі звичних шаблонів мислення та знайти неочікувані рішення.</p> <p><i>Створення унікальних ілюстрацій та графіки:</i> для проектів, що потребують оригінальної візуальної мови, DALL·E може стати джерелом унікальних ілюстрацій, фонових зображень або графічних елементів.</p> <p><i>Прототипування та концепт-арт:</i> швидка генерація візуальних концепцій дозволяє ефективно представляти ідеї клієнтам або команді на ранніх стадіях.</p> <p>Таким чином, DALL·E виступає не лише як технічний інструмент для створення зображень, але й як креативний партнер, здатний розширити художній діапазон дизайнера та прискорити процес народження оригінальних ідей.</p>
5.	Midjourney	<p>Midjourney виступає передовим генеративним інструментом, який інтуїтивно трансформує словесні описи у візуальні образи. Розроблений компанією Artie, цей сервіс працює на основі нейронної мережі, здатної створювати як статичні зображення, так і 2D/3D анімації. З середини 2022 року, перебуваючи у відкритій бета-версії, він здобув значну популярність серед дизайнерів, ілюстраторів та креаторів завдяки своїй унікальній простоті використання та вражаючим результатам.</p> <p>Доступ до Midjourney здійснюється переважно через платформу Discord,</p>

		<p>де користувачі взаємодіють із спеціальним ботом. Весь процес починається з простої команди `/imagine`, після якої слідує текстовий опис бажаного зображення. Мережа аналізує цей запит, розпізнаючи нюанси та контекст природної мови, і генерує відповідний візуальний результат. Ця здатність робить Midjourney особливо цінним для перетворення абстрактних ідей та концепцій у конкретні, готові до використання ілюстрації, ескізи або елементи дизайну.</p> <p><i>Джерело натхнення та швидка концептуалізація:</i> інструмент дозволяє миттєво генерувати низку варіацій однієї теми в різних художніх стилях – від олійного живопису до цифрової графіки. Це робить його ідеальним для початкового етапу проекту, коли необхідно швидко дослідити різні творчі напрямки та знайти оптимальну візуальну мову. Дизайнери, наприклад, можуть за лічені хвилини отримати десятки концептів для обкладинки журналу або рекламного банеру.</p> <p><i>Висока якість та деталізація:</i> Midjourney славиться здатністю створювати естетично витончені, деталізовані та часто фотореалістичні зображення, що наближаються за якістю до професійних творів.</p> <p>Можливості для уточнення: користувачі не обмежені першим результатом. Вони можуть деталізувати, масштабувати, редагувати окремі частини зображення або генерувати альтернативні версії на основі вподобаного варіанту, що забезпечує глибокий контроль над фінальним результатом.</p> <p><i>Колаборативна спільнота:</i> робота в середовищі Discord спонукає до активного обміну досвідом, підказками (prompts) та роботами з іншими користувачами, що становить цінний ресурс для навчання та пошуку нових ідей.</p> <p>Сервіс працює за підпискою, що для деяких може бути суттєвим. Крім того, для отримання ідеального результату часто потрібно експериментувати з формулюванням запитів, що вимагає часу та певного навичку. Однак для професіоналів, які цінують якість, швидкість та творчу свободу, Midjourney пропонує неперевершені можливості.</p> <p>У підсумку, Midjourney не просто автоматизує створення зображень – він стає продовженням творчого мислення дизайнера, потужним інструментом, що розширює можливості візуалізації та прискорює перехід від ідеї до її втілення.</p>
6.	Craiyon	Безкоштовна веб-нейромережа для перетворення тексту в зображення.

		<p>Вона працює за принципом, аналогічним DALL-E 2, але з менш точною якістю результатів. Її ключові переваги – повна безоплатність, необмежена кількість запитів та надзвичайно простий інтерфейс, що не вимагає навичок.</p> <p>Генерує зображення низької роздільної здатності, часто з артефактами. Результати слугують лише як базові ескізи або концепти. Корисна для швидкої візуалізації ідей, мозкового штурму, навчання та створення простих референсів. Цільова аудиторія – новачки, дизайнери на початковому етапі проекту, освітні цілі. Craiyon є не інструментом для фінальної роботи, а швидким генератором початкових візуальних концепцій, доступним для кожного.</p>
7.	Stable Diffusion	<p>Stable Diffusion представляє собою не лише технологію генеративного штучного інтелекту, а й цілу екосистему для створення високоякісних зображень на основі текстових підказок (prompt). Її фундаментальною відмінністю є відкритий вихідний код, що формує двоїсту модель використання: з одного боку, це платформа для професійних дизайнерів, а з іншого – гнучка архітектура для технічних спеціалістів.</p> <p>Для дизайнерів Stable Diffusion пропонує унікальний рівень контролю над стилістикою та деталізацію візуального контенту. Інтеграція модуля ControlNet дозволяє проводити прецизійне налаштування кольорової палітри, композиційних елементів та художніх манер, що робить технологію особливо ефективною для ітераційної роботи. Типовий кейс застосування – генерація множини стилістичних варіантів обкладинок журналів або ілюстрацій на основі єдиного концепт-арту, що значно прискорює процес креативного відбору.</p> <p>Екосистема пропонує два рівні доступу:</p> <p><i>Локальне розгортання</i> (поглиблений рівень) – завантаження кодової бази з GitHub та налаштування на власному апаратному забезпеченні, що забезпечує максимальну якість та повний контроль, але вимагає технічної компетентності у роботі з Python, системами контролю версій та конфігурацією ML-середовищ.</p> <p><i>Хостинг-сервіси</i> (спрощений рівень) – використання платформ типу Hugging Face або DreamStudio через веб-інтерфейс, що робить технологію доступною без технічних знань, але часто з обмеженою якістю генерації та функціональністю.</p>

		<p>Обмеження технології проявляються в двох аспектах: якісному – згенеровані зображення можуть поступатися за художньою цілісністю та деталізацією продуктам закритих комерційних систем (DALL·E 2, Midjourney); та технологічному – повноцінна реалізація потенціалу вимагає знань у галузі машинного навчання та DevOps.</p> <p>Таким чином, Stable Diffusion формує унікальну нішу між професійними дизайнерськими інструментами та відкритими ML-платформами, пропонуючи гнучкість використання ціною технічної складності повноцінного розгортання.</p>
8.	<p>Adobe Sensei від Canva</p>	<p>Adobe Sensei служить інтелектуальним ядром екосистеми Adobe, інтегруючи передові технології штучного інтелекту для глибокої трансформації творчого процесу. Його основна місія полягає у звільненні дизайнерів від рутинних технічних завдань через їхню автоматизацію, що дозволяє сконцентруватися на стратегічній творчості та інноваціях.</p> <p>Платформа вміло застосовує алгоритми розпізнавання зображень та семантичного аналізу для виконання складних операцій, таких як прецизійне ретушування фотографій, покращення якості зображень і розумне видалення об'єктів. Це не лише прискорює роботу, але й підвищує технічну точність результатів, яку важко досягти вручну.</p> <p>Однією з ключових переваг Sensei є здатність аналізувати великі масиви даних – від історії поведінки користувачів до актуальних трендів – для створення персоналізованого рекламного контенту. Платформа автоматично генерує адаптивні креативи, оптимізовані під різні медіаканали та цільові групи, що безпосередньо сприяє підвищенню показників клікабельності та конверсії.</p> <p>Sensei виступає як експертний консультант у процесі прийняття дизайнерських рішень:</p> <ul style="list-style-type: none"> він пропонує інтелектуальні кольорові палітри, аналізуючи настрій проекту та гармонію кольорів, що дозволяє дизайнеру швидко підібрати оптимальний візуальний тон; на основі аналізу відгуків аудиторії та глобальних дизайн-трендів система формулює персоналізовані рекомендації, допомагаючи створювати роботи, які глибоко резонують з емоційними потребами та очікуваннями

		<p>користувачів.</p> <p>Інтегровані функції платформи оптимізують внутрішні робочі процеси, спрощуючи колаборацію, координацію версій та швидкий обмін ідеями між членами дизайнерської команди. Це сприяє більшій узгодженості та продуктивності на всіх етапах розробки проекту.</p> <p>Таким чином, Adobe Sensei перетворюється з технологічного інструменту на стратегічного партнера, який посилює креативний потенціал дизайнера, робить роботу більш ефективною, а результати – більш цілеспрямованими та емоційно переконливими для кінцевої аудиторії.</p>
9.	<p>Magic Design від Canva</p>	<p>Magic Design від Canva являє собою вбудований інструмент штучного інтелекту, розроблений для суттєвого прискорення та спрощення робочого процесу дизайнерів різних рівнів. Його основна місія – автоматизація рутинних операцій та надання інтелектуальної творчої підтримки, що дозволяє користувачам зосередитися на стратегічних та концептуальних аспектах проекту.</p> <p><i>Автоматизація повторюваних завдань:</i> інструмент бере на себе низку технічних операцій, таких як базове форматування, вирівнювання елементів, підбір гармонійних шрифтів та створення типових макетів, що економить значний час.</p> <p><i>Контекстні пропозиції дизайн-елементів:</i> на основі введеної теми або обраного шаблону, Magic Design інтелектуально пропонує набір відповідних графічних елементів, іконок, фотографій та кольорових палітр, спрямовуючи користувача до швидкого створення візуально збалансованої композиції.</p> <p><i>Генерація унікальних ілюстрацій:</i> одна з найпотужніших функцій – можливість створення авторських ілюстрацій та графіки на основі текстового опису від користувача. Це дозволяє миттєво генерувати унікальні візуальні елементи, адаптовані під конкретні потреби проекту, без необхідності пошуку на стоках або замовлення у ілюстратора</p> <p>Для новачків та бізнес-користувачів: Magic Design виступає як керівник, допомагаючи створювати професійного вигляду матеріали (соціальні пости, презентації, листівки) без поглиблених дизайнерських знань.</p> <p>Для професійних дизайнерів: інструмент слугує потужним помічником, який бере на себе етап "чорнкової" роботи, дозволяючи швидше проходити фазу концептуалізації та прототипування, а також експериментувати з</p>

		<p>різними стилями.</p> <p>Таким чином, Magic Design інтегрує генеративний ШІ в повсякденну практику дизайну, роблячи креативні інструменти більш доступними, а сам процес створення – більш швидким, інтуїтивним і натхненним.</p>
10.	<p>Adobe Firefly у Photoshop</p>	<p>Adobe Firefly є спеціалізованим програмним рішенням для фахівців креативних індустрій, що реалізує в єдиній інтуїтивній середі передові можливості генеративного штучного інтелекту. Його основним призначенням є радикальне прискорення творчого процесу шляхом миттєвої генерації професійного візуального контенту на основі текстових підказок користувача, що суттєво підвищує продуктивність та глибину персоналізації дизайну.</p> <p>Функціональність платформи структуровано навколо трьох ключових ролей, які вона виконує в робочому потоці дизайнера:</p> <p>як помічник дизайнера, вона надає інструменти для базового творчого експерименту: швидку генерацію, розширення чи видалення елементів зображення, а також прецизійне редагування кольорів та текстур;</p> <p>у ролі помічника ітерацій, система фокусується на оптимізації: дозволяє регенерувати, вдосконалювати та стилістично трансформувати попередні результати, швидко виправляючи невідповідності та досліджуючи альтернативні художні напрямки;</p> <p>функція «генеративного заповнення» відкриває унікальні можливості для концептуального брейншторму. Користувач може виділити будь-яку ділянку зображення та автоматично заповнити її контекстно-узгодженим контентом, що робить складні маніпуляції доступними без поглиблених технічних навичок.</p> <p>Робочий процес починається з формування користувачем текстового запиту (промпту), після чого система пропонує детальну калібровку вихідних параметрів: від вибору типу контенту (цифровий арт чи фотореалістичне зображення) до тонкого налаштування стилю, освітлення та загального настрою. Це дозволяє миттєво генерувати низку варіацій однієї ідеї, які потім можна гібридно комбінувати для створення унікальних творчих рішень.</p> <p>Отже, Adobe Firefly еволюціонує від інструменту створення зображень до цілісної дизайнерської екосистеми, яка інтегрує фази генерації ідей, прототипування та фіналізації, роблячи трансформаційний потенціал</p>

		генеративного ШІ практично доступним для творчих професіоналів.
11.	FlatMagic	AI-інструмент для автоматичного розфарбовування чорно-білих ескізів коміксів, ілюстрацій та концепт-артів. Використовуючи глибоке навчання, він розпізнає контури, області та стилістичні особливості, запропоновані художником, і генерує кольорові варіанти з урахуванням тону, світла та тіні. Інструмент значно прискорює виробничий цикл, дозволяючи дизайнерам експериментувати з кольоровими палітрами, уникаючи рутинної роботи. Особливо корисний для комікс-студій, ілюстраторів та гейм-дизайнерів, де швидкість та варіативність кольору критично важливі. Підтримує шари та стилі для подальшого ручного доопрацювання.
12.	Fotor AI, Designs.AI	Платформи для автоматизованого створення візуального контенту, що дозволяють користувачам без професійних навичок швидко генерувати графіку, баннери, соціальні пости, логотипи та інші матеріали. Використовуючи шаблони, AI-редагування зображень, автоматичну типографіку та кольорові палітри, інструменти надають готові рішення за кілька кліків. Вони особливо ефективні для малого бізнесу, контент-менеджерів, блогерів та освітніх проєктів, де потрібна швидка та якісна графіка без залучення дизайнера. Інструменти демонструють, як AI зменшує технічні бар'єри у створенні візуальних матеріалів.
13.	IBM Watson	Це система штучного інтелекту, розроблена IBM, з відмінним розумінням природної мови та передовими когнітивними обчислювальними можливостями. У дизайні рекламних креативів Watson може глибоко аналізувати велику кількість рекламних даних та відгуків користувачів, надаючи постійне джерело натхнення та стратегічних порад для рекламних творчих команд. Наприклад, інтерпретуючи коментарі та відгуки користувачів у соціальних мережах, Watson може виявити уподобання та потреби користувачів щодо конкретних брендів або продуктів, надаючи цілеспрямовані напрямки та ідеї для дизайну рекламних креативів.
14.	Facebook's Creativity AI	Це інструмент для генерації рекламних креативів на основі штучного інтелекту, який допомагає рекламодавцям швидко створювати привабливий рекламний контент. Система здатна генерувати високо налаштовані рекламні ідеї на основі інтересів користувачів та слідів соціальної активності, що може ефективно збільшити увагу користувачів та надалі спонукати їх до здійснення покупок.
15.	AutoDraw	Заощаджує дорогоцінний час дизайнерів, автоматизуючи процес колірної

		палітри та завершення дизайнерських ескізів, дозволяючи їм зосередитися на вдосконаленні креативності та поглибленні концепцій.
16.	Fronty AI	Усуває розрив між графічним дизайном та веб-дизайном, перетворюючи зображення на зручний HTML-код CSS
17.	DeepSeek	AI-інструмент, який працює як стратегічний помічник на етапі концептуалізації дизайну. Він аналізує вхідні теми, кластеризує їх за семантичною спорідненістю та генерує структуровані дизайн-бріфи з ключовими словами, описовими інструкціями та технічними параметрами. Інструмент оптимізований для створення промптів, зрозумілих генераторам зображень (Midjourney, DALL·E), та дозволяє ітеративно вдосконалювати концепції через аналіз ланцюжка міркувань. Корисний для систематизації творчого процесу в брендингу, UI/UX та інфографіці, особливо в освітніх проектах.
19.	Gemini, Sora	Мають функції генерації зображень. Sora та Gemini мають вищу точність генерації тексту, а Gemini точніше розуміє слова-підказки.
20.	ChatGPT	Художники та дизайнери можуть використовувати ці інструменти для генерування ідей, проведення мозкових штурмів та пошуку тем, вартих уваги.
21.	Canva AI, Runway ML	Допомагають дизайнерам легко створювати макети, вибирати колірні палітри та оптимізувати зображення. Їхнє значення полягає в тому, щоб зробити дизайн доступним, дозволяючи як професіоналам, так і не дизайнерам швидко створювати високоякісні візуальні матеріали.

Висновки до розділу 4

Аналіз перспектив інтеграції ШІ в освіту підтверджує, що це необхідна тенденція, але пов'язана зі значними викликами. Основним бар'єром є низька AI-грамотність викладачів та студентів, розділене ставлення (від ентузіазму до скепсису) і відсутність чітких методик.

Дослідження показують, що для успішного впровадження критично важливими є відносна перевага (відчутна користь) та сумісність інструментів ШІ з існуючими педагогічними практиками. У графічному дизайні інструменти (Midjourney, Canva AI тощо) демонструють цю перевагу:

підвищують продуктивність, автоматизують рутину та розширюють творчі можливості.

Систематизація AI-інструментів за функціональним призначенням (генерація, обробка, креатив, аналітика) чітко демонструє їхній широкий і цілеспрямований потенціал для різних етапів дизайнерської діяльності – від пошуку ідеї до оптимізації готового продукту. Їхнє впровадження в навчальний процес має бути не випадковим, а структурованим, ресурсно-орієнтованим та інтегрованим у навчальні модулі. Це означає послідовне включення конкретних інструментів у відповідні теми курсу з чітко визначеними навчальними цілями та ресурсами.

Інтеграція ШІ вимагає зміни ролі викладача – від лектора до модератора інновацій та фасилітатора творчого процесу. Навчальні програми мають змістити фокус з технічних навичок на розвиток концептуального мислення, критичного аналізу та вміння співпрацювати з ШІ.

Ключовими завданнями залишаються подолання “технологічної тривоги”, розв’язання етичних питань (авторство, плагіат) та створення структурованих методик для використання AI-інструментів.

Отже, для збереження та розвитку творчого потенціалу інтеграція ШІ в освіту має бути системною: через підвищення цифрової компетентності викладачів, оновлення програм і формування етичних норм. Це дозволить підготувати фахівців, здатних ефективно використовувати ШІ як інструмент для креативної та професійної самореалізації.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження щодо перспектив інтеграції штучного інтелекту в освітній процес для збереження та актуалізації національної ідентичності дозволяє зробити комплексний висновок про те, що цифрова трансформація відкриває нові шляхи для культурного самовираження, але вимагає свідомого та системного підходу. Національна ідентичність у сучасному світі потребує не пасивного збереження, а активної творчої актуалізації через нові технології. Штучний інтелект, зокрема генеративний, виступає тут не загрозою уніфікації, а потужним інструментом, здатним посилити та модернізувати способи передачі культурного коду новим поколінням.

Процес інтеграції ШІ в освіту виявляється складним та багатоаспектним, що потребує подолання низки суттєвих бар'єрів. Насамперед це кадровий виклик – багато педагогів не відчують себе готовими до роботи з новими технологіями через дефіцит AI-грамотності та невизначеність своєї ролі в умовах, коли ШІ бере на себе частину рутинних та навіть творчих функцій. Другий ключовий бар'єр – методологічний: відсутність структурованих програм та чітких педагогічних моделей, які б ефективно поєднували традиційні навчальні цілі з можливостями AI-інструментів. Третій блок проблем стосується психології та етики: розповсюдження технологічної тривоги, проблеми авторства, плагіату та необхідності формування нових норм академічної доброчесності.

Системний аналіз процесу впровадження дозволяє визначити шляхи подолання цих викликів. Ефективність залежить від структурованої інтеграції конкретних інструментів ШІ (генерація, обробка, аналітика) у відповідні етапи навчального процесу, що перетворює їх з цікавого експерименту на органічну частину професійної підготовки. Критично важливою є зміна педагогічної парадигми: перехід викладача від ролі

основного джерела знань до ролі модератора, фасилітатора та наставника, який вчить критично оцінювати, редагувати та творчо доповнювати результат роботи ШІ. Як показала теорія поширення інновацій, прийняття технології відбувається лише тоді, коли вона демонструє очевидну перевагу та гармонійно поєднується з існуючими практиками та цінностями.

Для українського освітнього та культурного простору особливо актуальною є задача адаптації міжнародного досвіду. Інтеграція ШІ має відбуватися не через копіювання зарубіжних моделей, а через створення власних, що базуються на українському культурному матеріалі, мовній специфіці та особливостях національного ринку праці, що спрямовані на розвиток місцевої творчої індустрії.

Таким чином, перспективи розвитку лежать у площині системної освітньої політики. Необхідними кроками є розробка національних програм підвищення цифрової кваліфікації педагогів, створення гібридних навчальних модулів, що поєднують академічні знання з практичною роботою з AI-інструментами, формування чітких етичних стандартів та підтримка міждисциплінарних дослідницьких центрів.

У підсумку можна стверджувати, що штучний інтелект, за умови його грамотної та відповідальної інтеграції, може стати не інструментом ерозії, а потужним каталізатором відродження та модернізації національної ідентичності. Він відкриває можливості для створення нового, актуального культурного продукту, який говорить зі світом сучасною мовою. Успіх цього процесу залежить від здатності освіти виховати нове покоління фахівців – не пасивних користувачів технологій, а творчих особистостей, які володіють критичним мисленням, глибоким розумінням власної культури та вмінням використовувати ШІ як інструмент для її збереження, переосмислення та представлення у глобальному цифровому світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adobe. Adobe Firefly: Generative AI for creatives [Електронний ресурс]. 2023. URL: <https://www.adobe.com/sensei/generative-ai/firefly.html> (дата звернення: 15.03.2025).
2. Alsswey A. Examining students' perspectives on the use of artificial intelligence tools in higher education: A case study on AI tools of graphic design. *Acta Psychologica*. 2025. Vol. 258. P. 105190. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105190>.
3. Базилюк Є., Стрижова О. Дослідження можливостей використання штучного інтелекту у візуальному та комунікативному видах генеративного дизайну. *Вісник Хмельницького національного університету. Технічні науки*. 2023. № 323(4). С. 307–309. DOI: <https://doi.org/10.31891/2307-5732-2023-323-4-307-3079>.
4. Береговий О. С., Власюк В. В., Колісник О. В., Куровська Д. В., Михайлова Р. Д. Нейронна мережа Midjourney як інструмент для генерації дизайн-графіки. *Мистецтво та дизайн*. 2023. № 1. С. 106–115. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.10>.
5. Bertão A. H. P., Yeoun J., Joo J. The Rise of AI-Generated Content: Evaluating the Impact of ChatGPT and DALL-E on Creative Industries. *Journal of Digital Media & Interaction*. 2023. Vol. 6, No. 14. P. 45–67. DOI: <https://doi.org/10.34624/jdmi.v6i14.34567>.
6. Burriss S. P., Leander K. M. The Prompted Imaginary: AI-Generated Visuals and the Reshaping of Professional Graphic Design Practice. *International Journal of Design Creativity and Innovation*. 2024. Vol. 12, No. 2. P. 78–95. DOI: <https://doi.org/10.1080/21650349.2024.2314567>.
7. Cao Y., Li S., Liu Y., Yan Z., Dai Y., Yu P. S., Sun L. A Comprehensive Survey of AI-Generated Content (AIGC): A History of Generative AI from GAN to ChatGPT. *arXiv preprint arXiv:2303.04226*. 2023.

8. Chen T., Pang B., Ma C., Shao W. Exploration of Brand Visual Communication Innovation Design Method Based on AIGC Technology. *Procedia Computer Science*. 2024. Vol. 247(C). P. 519–528. DOI: <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2024.10.062>.
9. Cheng S., Peng H. Art Education in the Era of Artificial Intelligence: Advancing the Elimination of Technological Anxiety. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*. 2025. Vol. 20, No. 02. P. 75–89. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v20i02.52089>.
10. Daniel B. K., Harrison M. J., Håkansson A., Ikonen V., Kärkkäinen T., Nykänen O., et al. Ethical and pedagogical challenges of AI in education: A systematic literature review. *Computers & Education: Artificial Intelligence*. 2023. Vol. 5. P. 100183. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100183>.
11. Floridi L. *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design*. Oxford : Oxford University Press, 2022. 320 p.
12. Fouka V., Reich B. Nation Building and AI. *In: The Political Economy of Artificial Intelligence*. National Bureau of Economic Research, 2025. P. 1–18.
13. Frolov D., Razumova E., Ivanov V., Ponomarev A. Generative Models in Graphic Design: New Tools and Old Principles. *Procedia Computer Science*. 2021. Vol. 190. P. 688–694. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.06.081>.
14. Gao Z., Li Z. A study on international scientific journal cover design driven by generative artificial intelligence. *Displays*. 2025. Vol. 90. P. 103141. DOI: <https://doi.org/10.1016/J.DISPLA.2025.103141>.
15. Gerenko S. Artificial Intelligence in Graphic Design: the Case of Generative Neural Networks. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*. 2024. Vol. 7, No. 1. P. 78–91. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.1.2024.300924>.
16. Геренко С. Графічний дизайнер в епоху Індустрії 4.0.: рефреймінг компетентності в контексті новітніх викликів. *Мистецтво та дизайн*. 2024. № 1. С. 113–122. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.1.10>.

17. Геренко С. С. Штучний інтелект і графічний дизайн: міждисциплінарні виклики. *The III International Scientific and Practical Conference "Intellectual education of students and schoolchildren of the new generation"*. Paris, 2024. С. 253–260.
18. Goodfellow I., Pouget-Abadie J., Mirza M., Xu B., Warde-Farley D., Ozair S., Courville A., Bengio Y. Generative Adversarial Networks. *Communications of the ACM*. 2020. Vol. 63, No. 11. P. 139–144. DOI: <https://doi.org/10.1145/3422622>.
19. Gurieva L. D. Generative AI as a New Paradigm for Visual Creativity: Implications for Design Education and Practice. *Journal of Visual Literacy*. 2024. Vol. 43, No. 1. P. 22–41. DOI: <https://doi.org/10.1080/1051144X.2024.2318901>.
20. Hafner C. A., Ho J. W. Y. AI and Multimodal Communication: A Case Study of Digital Marketing Campaigns. *Discourse, Context & Media*. 2020. Vol. 38. P. 100441. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2020.100441>.
21. Jiang J. When generative artificial intelligence meets multimodal composition: Rethinking the composition process through an AI-assisted design project. *Computers and Composition*. 2024. Vol. 74. P. 102883. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2024.102883>.
22. Jiang J. Prompt Engineering for Creative Writing: A Framework for Using AI in Multimodal Composition Courses. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*. 2024a. Vol. 17, No. 1. P. 1–19.
23. Jiang J. AI-Assisted Storyboarding: Enhancing Narrative Visualization in Design Education. *Computers & Composition*. 2024b. Vol. 71. P. 102801. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2024.102801>.
24. Jiang J., Tham J. C. K. Introducing AI Tools to the Digital Arts Classroom: A Pedagogical Framework. *International Journal of Art & Design Education*. 2019. Vol. 38, No. 2. P. 480–494. DOI: <https://doi.org/10.1111/jade.12242>.

25. Kong Y., Potočan V., Nedelko Z. Role of artificial intelligence in moderating the effect of national culture on new product creativity: The case of emerging markets. *Computer Fraud & Security*. 2022. Vol. 2022, Iss. 10. P. 10–18.
26. Косів С. Магістерська робота з графічного дизайну: 100 вимог і порад. Львів : Літопис, 2021. 112 с.
27. Leander K. M., Burriss S. P. Critical Digital Literacies in an Age of Generative AI. *Literacy Research: Theory, Method, and Practice*. 2020. Vol. 69, No. 1. P. 96–114. DOI: <https://doi.org/10.1177/2381337720949476>.
28. Li H. Navigating the AI-Augmented Design Process: A Study of Practitioner Workflows and Challenges. *Design Studies*. 2024. Vol. 88. P. 101237. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2024.101237>.
29. Li H., Liu Y., Guo Q., Shi M., Zhang P., Kim S. Unveiling the Complexity of Designers' Intention to Use Generative AI in Corporate Product Design: A Grounded Theory and fsQCA. *Systems*. 2025. Vol. 13, No. 4. P. 275. DOI: <https://doi.org/10.3390/systems13040275>.
30. Li H., Xue T., Zhang A., Luo X., Kong L., Huang G. The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*. 2024. Vol. 10, No. 21. P. e40037. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>.
31. Liu M., Zou J. Exploring the Application of Artificial Intelligence in Design Courses in Colleges and Universities: an Example from Graphic Design. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. 2025. Vol. 10, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.2478/amns-2025-0651>.
32. Merow C., Serra-Diaz J. M., Enquist B. J., Wilson A. M. AI-Generated Ecological Scenarios for Conservation Communication. *Frontiers in Ecology and the Environment*. 2023. Vol. 21, No. 9. P. 415–422. DOI: <https://doi.org/10.1002/fee.2671>.
33. Messer U. Co-creating art with generative artificial intelligence: Implications for artworks and artists. *Computers in Human Behavior: Artificial*

- Humans*. 2024. Vol. 2, No. 1. P. 100056.
DOI: <https://doi.org/10.1016/J.CHVAH.2024.100056>.
34. Mollick E. R. *Co-Intelligence: Living and Working with AI*. New York : Penguin Random House, 2024. 304 p.
35. Осадча К. П., Осадча М. В. Генеративний штучний інтелект проти людини в процесі створення елементів корпоративної ідентичності. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2023. Т. 98, № 6. С. 212–230.
DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v98i6.5494>.
36. Panday-Shukla P. Exploring generative artificial intelligence in teacher education. *Teaching and Teacher Education*. 2025. Vol. 165. P. 105088.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105088>.
37. Rogers E. M. *Diffusion of Innovations*. 5th ed. New York : Free Press, 2003. 576 p.
38. Shen Y., Yu Z. Artificial Intelligence in Graphic Design: A Review of Current Applications and Future Directions. *Journal of Visual Communication and Image Representation*. 2021. Vol. 79. P. 103247.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2021.103247>.
39. Sreenivasan A., Suresh M. Design thinking and artificial intelligence: A systematic literature review exploring synergies. *International Journal of Innovation Studies*. 2024. Vol. 8, No. 3. P. 297–312.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2024.05.001>.
40. Tadimalla S. Y., Maher M. L. AI and Identity. *arXiv:2403.07924 [cs.CY]*. 2024. URL: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2403.07924> (дата звернення: 06.09.2025).
41. Tham J. C. K., Jiang J. Co-Creation with AI: A Posthumanist Framework for Design Pedagogy. *Art, Design & Communication in Higher Education*. 2024. Vol. 23, No. 1. P. 67–85. DOI: https://doi.org/10.1386/adch_00079_1.
42. Цідило І. Етно-дизайн у формуванні інформаційно-графічної культури майбутнього дизайнера. *Наукові записки Тернопільського*

національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка. 2013. № 4. С. 44–50.

43. Удріс-Бородавко Н. “Єдність розмаїття”: втілення ідеї культурної різноманітності в сучасному типографічному дизайні. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*. 2025. № 52. С. 207–217.

44. Vetter M. A., Hughes B., Richardson J., O’Connor B. AI Composing Tools in the Writing Classroom: Student Agency and Critical Engagement. *Computers and Composition*. 2024. Vol. 71. P. 102811. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2024.102811>.

45. Vitchynkina K. Using generative networks in the creative process of future graphic designers through resource-based learning (based on examples from higher education institutions in China). *Education and Science of Today: Intersectoral Issues and Development of Sciences*. 2024. DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-18.10.2024.075>.

46. Вітчинкіна К. Цифрова трансформація та штучний інтелект в дизайнерській освіті: приклад міжнародних освітніх програм у КНР. *Національна освіта в стратегіях соціокультурного вибору: теорія, методологія, практика*: зб. матеріалів VII Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю. Луцьк : КЗВО «Луцький педагогічний коледж», 2023. Частина 1. С. 64–68.

47. Воробей В., Заяць Я., Кобринович М. Істотні питання політики: дизайн. 2024. 21 с. DOI: <https://doi.org/10.70719/respol.2025.08>.

48. Yan L., Chuprina N. V. Perception, and resonance: Research on generative AI in digital picture book design. *Theory and Practice of Design*. 2024. No. 34. P. 488–497. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.34.53>.

49. Zhai X., Chu X., Chai C. S., Jong M. S. Y., Istenic A., Spector M., Liu J.-B., Yuan J., Li Y. A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. *Complexity*. 2021. Vol. 2021. P. 1–18.

50. Zhao Y. The synergistic effect of artificial intelligence technology in the evolution of visual communication of new media art. *Heliyon*. 2024. Vol. 10, No. 18. P. e38008. DOI: <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2024.E38008>.

Шупляк О. Особистий блог. Facebook.
URL: <https://www.facebook.com/share/v/14DuguvvRL5/> (дата звернення: 25.07.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

№	Artbreeder	Bing Image Creator	Dall-E 2	Hatchful	Logo.com	Looka	Tailor Brands	Wix logo maker
1								
2								
3								
4								
5								

Таблиця А1. Приклади згенерованих логотипів за допомогою генеративних

інструментів штучного інтелекту

Джерело: (Осадча К., Осадча М., 2023)



Рис. Б 1. Плакат “Синє світло шкодить зору” створений за допомогою DALL·E та Adobe Firefly
Джерело: (Jiang J., 2024)

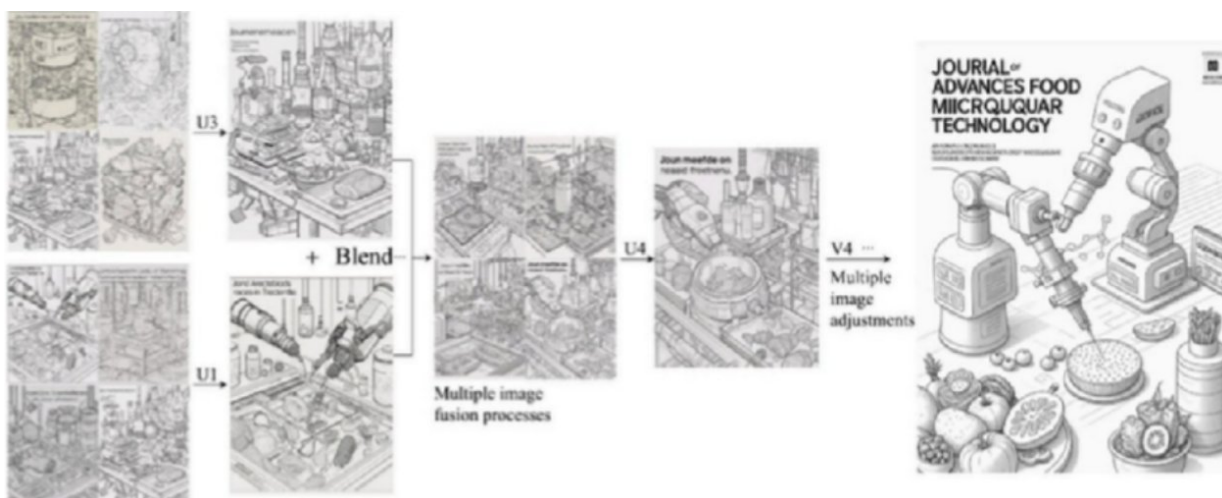


Рис. В 1. Ітеративний процес створення ескізу дизайну обкладинки журналу про їжу за допомогою Midjourney

Джерело: (Gao Z., Li Z, 2025)

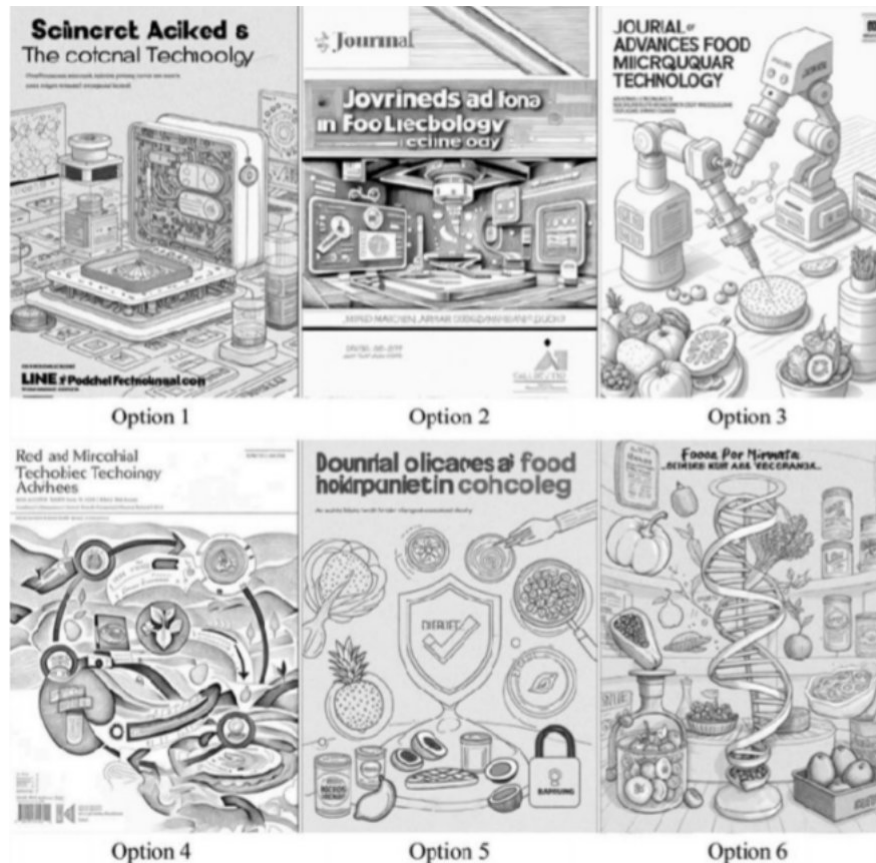


Рис. В 2. Пропозиції щодо ескізного дизайну обкладинки журналу “Харчова наука і технології”

Джерело: (Gao Z., Li Z, 2025)



Рис. В 3. Деякі кольорові та стильові візуалізації обкладинок журналів з харчової науки та технологій на основі інтеграції ControlNet та Stable Diffusion

Джерело: (Gao Z., Li Z, 2025)



Рис. В 4. Пропозиція 1 та Пропозиція 2

Джерело: (Gao Z., Li Z, 2025)



Рис. В 5. Пропозиція 3 та Пропозиція 4

Джерело: (Gao Z., Li Z, 2025)



Рис. В 6. Пропозиція 5 та Пропозиція 6

Джерело: (Gao Z., Li Z, 2025)



Рис. Г 1. Новорічний IP WeiMeng Dragon

Джерело: (Chen T. 2024)



Рис. Г 2. Реклама Flying Pig AI

Джерело: (Chen T. 2024)



Рис. Г 3. Реклама McDonald's AI

Джерело: (Chen T. 2024)



Рис. Г 4. Реклама бренду бренду Honey

Джерело: (Postmen. Graphic Design & Branding / Packaging Design. The Very Best of 2024)

Додаток Д



Рис. Д 1. Обкладинка книги С. Мафундікві “Африканські абетки” та варіабельний шрифт із представленням різних етнічних накреслень літер

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Г Д. Сучасні вивіски із використанням шрифту Euskal.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д 3. Историчні артефакти із застосуванням шрифту Euskal.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д4. Шрифт «I AM SAUDI».

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д 5. Презентація застосування шрифтів Kuiv Type та Volja.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д 6. Айдентика компанії EmergentX.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)

Рис. Д 7. Айдентика міжнародного фестивалю візуальних комунікацій.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д 8. Айдентика шведської організації Brain Foundation.

Джерело: (Nord DDB Stockholm AB, 2023)

Рис. Д 9. Приклади застосування шрифту Grand Diverse.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д 10. Типографічні проекти Дмитра Растворцева.

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2025)



Рис. Д 11. Обкладинка науково-популярного видання

Джерело: (Удріс-Бородавко Н., 2023)

Додаток Е



Рис. Е 1. Приклади студентських дизайн-проектів із соціальної реклами виконаних з AI-інструментами: Кіцили Софії, Панасенко Анастасії, Петровської Божени. Науковий керівник: Цідило І. І.

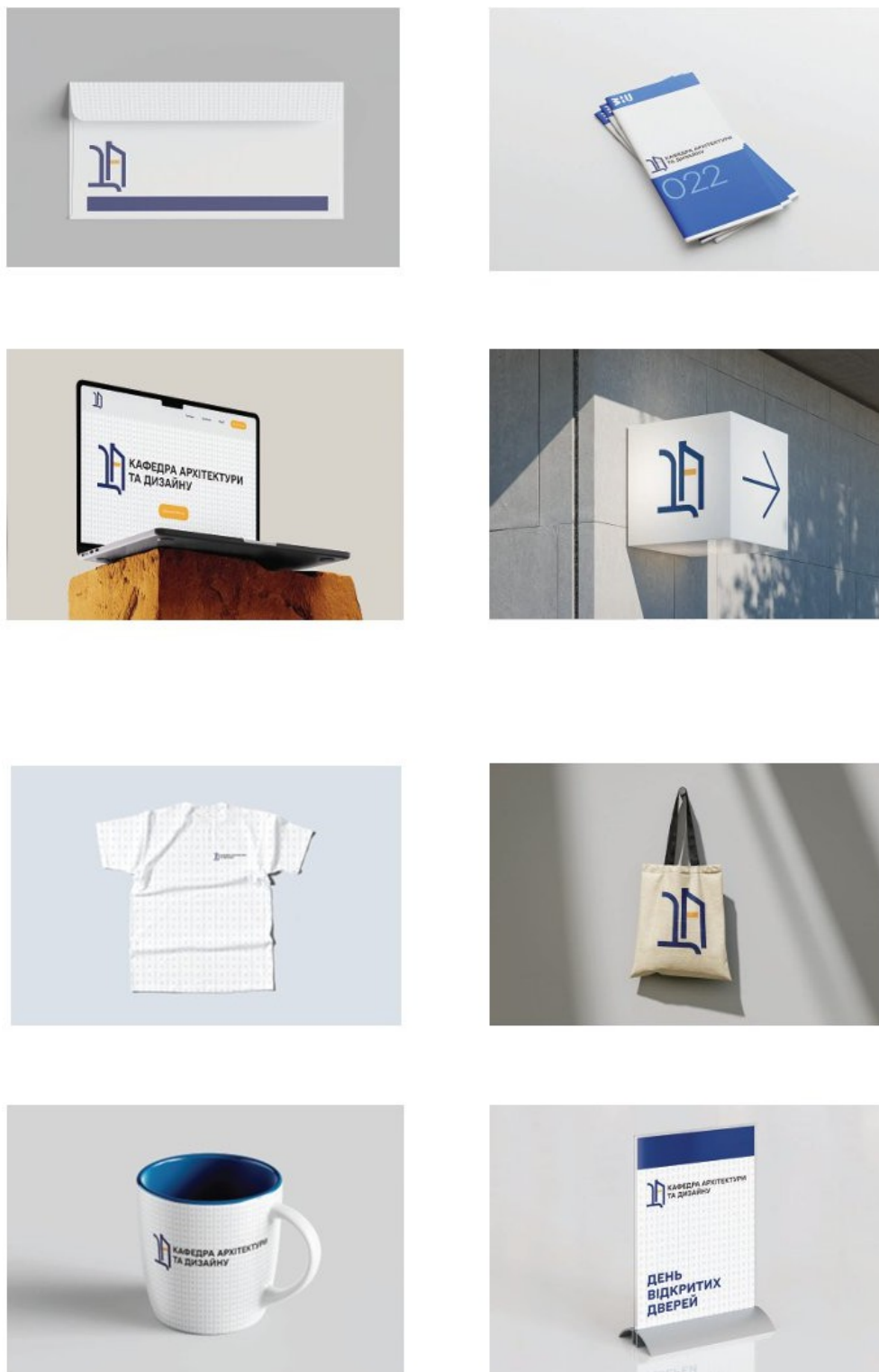


Рис. Е 2. Дизайн-проект з брендингу виконаний із AI-інструментами студентки Янішевської Катерини. Науковий керівник: Цідило І. І.

Додаток Ж

Анкета для викладачів

“Дослідження готовності викладачів до інтеграції генеративного ШІ в освітній процес”

Інструкція: Шановний колего! Ця анкета спрямована на вивчення Вашого досвіду, ставлення та готовності до використання генеративного штучного інтелекту (наприклад, ChatGPT, Midjourney, DALL·E, Adobe Firefly) у навчальному процесі. Опитування анонімне, результати будуть використані у згрупованому вигляді для наукового дослідження.

Розділ 1. Загальна інформація

1. Ваш стаж педагогічної діяльності:

До 5 років

5-10 років

11-15 років

Понад 15 років

2. Викладацька дисципліна/напрямок підготовки:

Графічний дизайн

Візуальні комунікації

Цифрове мистецтво

Інше (вказіть) _____

3. Ваш рівень цифрової грамотності:

Початківець

Середній

Впевнений користувач

Експерт

Розділ 2. Досвід використання генеративного ШІ

4. Чи використовували Ви генеративний ШІ у професійній діяльності?

Так, регулярно

Так, епізодично

Ні, але планую

Ні, і не планую

5. Які інструменти GenAI Ви використовуєте? (можна обрати кілька)

Текстові (ChatGPT, Gemini)

Візуальні (Midjourney, DALL·E)

Дизайн-орієнтовані (Adobe Firefly, Canva AI)

Інше _____

Не використовую жодних

6. Для яких завдань Ви використовуєте GenAI?

Підготовка навчальних матеріалів

Генерація ідей для студентських проєктів

Створення візуальних матеріалів

Перевірка та корекція робіт

Інше _____

Розділ 3. Ставлення до інтеграції GenAI в освіту

7. Як Ви оцінюєте потенційний вплив GenAI на якість дизайн-освіти?

Надзвичайно позитивний

Переважно позитивний

Нейтральний

Переважно негативний

Надзвичайно негативний

8. Наскільки Ви готові інтегрувати GenAI у свій навчальний процес?

Повністю готовий/готова

Частково готовий/готова

Не готовий/готова

Важко відповісти

9. Які переваги інтеграції GenAI Ви бачите? (можна обрати кілька)

Підвищення ефективності навчання

Розвиток креативності студентів

Автоматизація рутинних завдань

Персоналізація навчання

Інше _____

10. Які ризики інтеграції GenAI Ви бачите? (можна обрати кілька)

Погіршення академічної доброчесності

Зниження якості навчання

Втрата традиційних навичок

Технологічна залежність

Інше _____

Розділ 4. Потреби у навчанні та підтримці

11. Чи відчуваєте Ви потребу в додатковому навчанні роботі з GenAI?

Так, терміново потребую

Так, було б корисно

Не бачу необхідності

Важко відповісти

12. Які форми навчання для Вас є найбільш прийнятними?

Майстер-класи та воркшопи

Онлайн-курси

Методичні семінари

Індивідуальні консультації

Інше _____

13. Яка підтримка необхідна для успішної інтеграції GenAI? (можка обрати кілька)

Методичні матеріали

Технічне забезпечення

Адміністративна підтримка

Створення спільноти практиків

Інше _____

Розділ 5. Відкриті питання

14. Які Ваші найбільші побоювання щодо використання GenAI в освіті?

15. Які зміни у навчальних програмах, на Вашу думку, необхідні для ефективної інтеграції GenAI?

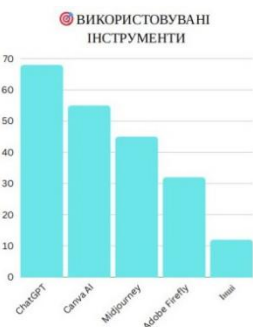
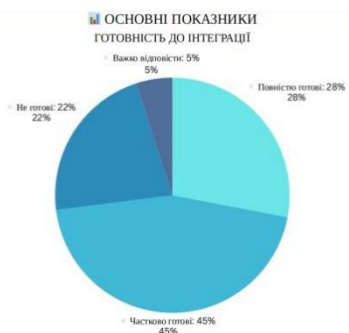
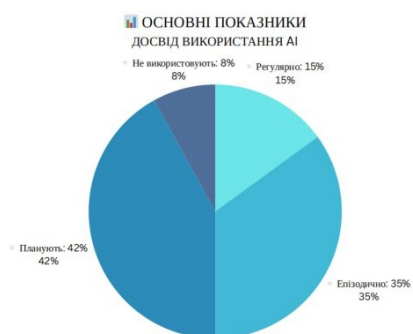
16. Ваші пропозиції щодо впровадження GenAI в освітній процес:

Дякуємо за участь у опитуванні!

Ваші відповіді допоможуть розробити ефективну стратегію інтеграції інноваційних технологій в освітній процес.

Додаток 3

Результати опитування “Дослідження готовності викладачів до інтеграції генеративного ШІ в освітній процес”



Додаток И

Банер кваліфікаційної роботи “ “Вплив штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації””



Кваліфікаційна робота на конкурс на тему:

“ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ТРАНСФОРМАЦІЮ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ У СУЧАСНІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ”

The Impact of artificial intelligence on the transformation of national identity in modern visual communication

СТЕПАНІСТЬ ОЗДІВІДІЙ*
 РАЙСЬ ОМІЛЬ ОЗ, КОЛІВРА ГАНІСЛАВІЙ ІВАНІСЛАВІЙ

Висока оцінка за роботу виконану на високому рівні.
 Науковий керівник: доктор педагогічних наук, професор, член-кореспондент НАН України
 *звання присвоєно 1998 року

1.1. Мета роботи

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.

№	Назва роботи	Результат
1	Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.	Висока оцінка за роботу виконану на високому рівні.

1.2. Завдання роботи

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.

1.3. Методика роботи

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.



1.4. Результати роботи

Висока оцінка за роботу виконану на високому рівні.

1.5. Висновки роботи

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.



1.6. Рекомендації

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.

1.7. Додаток

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.



1.8. Література

Вивчення впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у сучасній візуальній комунікації.

Міністерство освіти і науки України
Західноукраїнський національний університет
Соціально-гуманітарний факультет
Кафедра архітектуритадизайну
Національний лісотехнічний університет
Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну
Кафедра дизайну

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
до застосування генеративного штучного інтелекту з дисципліни
“Дизайн-проектування”
освітньо-професійної програми “Графічний дизайн”
спеціальності “Дизайн” (спеціалізації “Графічний дизайн”)
перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Тернопіль, ЗУНУ 2025
Львів, ЛНТУ 2025

Цідило І. І. Методичні рекомендації до застосування генеративного штучного інтелекту з дисципліни “Дизайн-проектування” освітньо-професійної програми “Графічний дизайн” спеціальності “Дизайн” (спеціалізації “Графічний дизайн”) перший (бакалаврський) рівень вищої освіти Тернопіль: ЗУНУ, 2025. 27 с.

Укладачі:

Цідило І. І., к.п.н., доцент, доцент кафедри архітектури та дизайну

Швець О. А., доктор пед. наук, професор, професор кафедри дизайну

Рецензенти:

Панфілова О. І., кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва, Волинський національний університет ім. Лесі Українки

Кулик О.С., викладач кафедри архітектури та дизайну

Західноукраїнського національного університету

Відповідальний за випуск: Цідило І. І., к.п.н. доцент

Методичні рекомендації розглянуто та рекомендовано до друку на
засіданні кафедри архітектури та дизайну
(протокол № ___ від _____ 2025 р.)

Розглянуто та схвалено групою забезпечення спеціальності 022
«Дизайн» (протокол № ___ від _____ серпня 2025 р.)

ВСТУП

У методичних рекомендаціях пропонується комплексна стратегія інтеграції генеративного ШІ у професійну підготовку майбутніх фахівців галузі графічного дизайну. Ця стратегія базується на методологічних, організаційних та етичних принципах, спрямованих на формування нового типу дизайнера-професіонала – куратора цифрового контенту та стратега творчого процесу в умовах технологічної трансформації.

Фундаментом трансформованої освітньої парадигми має стати методологія ресурсно-орієнтованого навчання, яка забезпечує структурований доступ студентів до сучасних AI-інструментів – DALL·E, Midjourney, Stable Diffusion, Adobe Firefly та інших – у контексті вирішення реальних дизайнерських завдань. Ключовим принципом має бути підхід «людина-в-циклі», що актуалізує роль дизайнера не як пасивного користувача алгоритмів, а як активного стратега, куратора та етичного редактора AI-генерованого контенту. Це вимагає формування критичної AI-грамотності через включення до навчальних програм модулів, присвячених аналізу етичних, культурних, авторсько-правових та соціальних аспектів використання ШІ у візуальній комунікації.

Організаційні зміни в навчальних програмах передбачають розробку гібридних навчальних модулів, що поєднують фундаментальні дисципліни (кольорознавство, композицію, типографіку) з інтерактивними AI-лабораторіями. Для подолання міждисциплінарних бар'єрів необхідно створити спільні курси та проекти за участі IT-факультетів, культурологів та медіа-дослідників. Оновлення навчальних планів має включати обов'язкові дисципліни, такі як «Генеративний ШІ у дизайні», «Етика та авторське право в епоху AI» та «AI-аналітика у візуальній комунікації», що дозволить структуровано впровадити технологічні інновації в освітній процес.

Практична реалізація вимагає формування спеціалізованого AI-інструментарію, адаптованого до різних етапів дизайнерської діяльності: від генерації ідей за допомогою ChatGPT та Midjourney до обробки зображень в Adobe Sensei та Runway ML, креативних експериментів у Artbreeder та аналітики через ColorMagic і Fontjoy. Організація віртуальних лабораторій з онлайн-доступом до AI-інструментів через університетські платформи дозволить забезпечити рівні умови для всіх студентів.

Критично важливим є підготовка викладацького складу, яка має включати програми підвищення кваліфікації з основ ШІ, педагогіки інтеграції технологій та етики AI. Розвиток менторських програм для

обміну досвідом між викладачами-інноваторами та скептиками, а також співпраця з AI-експертами з IT-сектору для розробки актуальних навчальних матеріалів стануть запорукою ефективної трансформації.

Етичні та правові аспекти інтеграції ШІ вимагають розробки чітких внутрішніх гайдлайнів, що регулюють правила атрибуції AI-генерованого контенту, забезпечують академічну доброчесність та прозорість. Студенти мають отримати чіткі роз'яснення щодо авторського права на AI-контент та ліцензійних умов. Особливу увагу слід приділити *культурній чутливості* – навчанню роботі з локалізованими датасетами, що базуються на національній візуальній спадщині, для запобігання ерозії культурної ідентичності та розвитку здатності до її інноваційного переосмислення.

Система оцінювання результатів навчання потребує переосмислення. Критерії оцінки проєктів, виконаних за участю ШІ, мають враховувати не лише візуальну якість, але й рівень творчого контролю студента, етичну обґрунтованість прийнятих рішень та відповідність роботи культурному та комунікаційному контексту. Рекомендується запровадити практику формування спеціального розділу в портфоліо студента, де детально описується використання AI-інструментів на кожному етапі роботи над проєктом.

Перспективними напрямками науково-дослідної роботи варто визнати розробку власних українських AI-моделей, навчених на автентичних національних датасетах (орнаментика та етнодизайн, іконографія, каліграфія), а також моніторинг впливу генеративних технологій на трансформацію візуальних кодів української ідентичності. Стандартизація вимог до AI-компетентності випускників на національному рівні стане важливим кроком для гармонізації освітніх програм.

Тісна співпраця з індустрією через організацію стажувань у провідних дизайн-студіях, які активно використовують AI, реалізацію живих кейсів від брендів та залучення грантів на студентські AI-проєкти забезпечить практичну релевантність навчання та зменшить розрив між академічною підготовкою та вимогами ринку праці.

Інфраструктурне забезпечення є технічною передумовою успіху. Створення спеціалізованих AI-лабораторій, оснащених потужними GPU та ліцензійним програмним забезпеченням, надання доступу до хмарних платформ (Google Colab, AWS, Azure) для навчання власних моделей, а також формування цифрової бібліотеки українських візуальних датасетів є критично необхідними заходами.

Для підтримки динамічності та ефективності запропонованої стратегії необхідно впровадити систему постійного моніторингу через регулярні опитування студентів та викладачів, що дозволить оцінювати ефективність інтеграції та оперативно адаптувати програми до стрімких технологічних змін. Активна участь у міжнародному науково-освітньому обміні та спільних дослідницьких проєктах з провідними зарубіжними університетами забезпечить доступ до передового досвіду.

Таким чином, запропонований комплексний підхід до інтеграції штучного інтелекту в освітній процес спрямований на підготовку нового покоління дизайнерів-графіків – фахівців, які володіють не лише технічною майстерністю, але й критичним мисленням, культурною чутливістю та стратегічним баченням, здатних використовувати генеративні технології як інструмент посилення, а не розмивання національної та художньої унікальності в глобальному цифровому просторі.

ЗАСТОСУВАННЯ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В РАМКАХ ДИСЦИПЛІНИ “ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ”

У рамках реалізації освітньо-професійної програми “Графічний дизайн” за спеціальністю 022 “Дизайн” (спеціалізація “Графічний дизайн”) на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти розроблено методичні рекомендації щодо застосування генеративного штучного інтелекту (GenAI) у дисципліні “Дизайн-проєктування”. Мета цих рекомендацій полягає у впровадженні системного, етичного та ефективного використання GenAI для формування у майбутніх фахівців сучасних компетенцій, що поєднують класичну дизайнерську підготовку з інструментарієм штучного інтелекту.

Актуальність цих рекомендацій зумовлена об'єктивною вимогою часу до інтеграції GenAI у творчі процеси. Сучасний випускник-дизайнер повинен володіти навичками критичного вибору, адаптації та авторського переосмислення AI-генерованого контенту для ефективного розв'язання професійних завдань.

Основні принципи використання GenAI у навчанні включають: доповнення традиційних методів замість їх заміщення, необхідність критичної оцінки будь-яких AI-результатів з подальшим редагуванням, дотримання етичної доброчесності з обов'язковою прозорістю використання та повагою до авторського права, а також культурну відповідність через свідому роботу з промтами для створення контенту, що відображає або переосмислює національно-культурний контекст.

Інтеграція GenAI реалізується через чотири навчальні модулі. Перший модуль зосереджений на концептуалізації та генерації ідей, де використовуються текстові AI-інструменти для брейншторму та генератори зображень для швидкої візуалізації концептів. Другий модуль присвячений створенню та обробці базових візуальних елементів, де студенти опановують техніку *prompt engineering* для генерації ключових зображень та їх подальшого професійного редагування. Третій модуль охоплює роботу з композицією та макетом, використовуючи AI-інструменти для експериментів з компонованням, підбору кольорових палітр та гармонійних комбінацій шрифтів. Четвертий модуль інтегрує всі набуті навички у розробці комплексного дизайн-проєкту, де GenAI застосовується на всіх етапах – від аналізу та концепції до візуалізації та презентації.

Важливим аспектом є дотримання етичних гайдлайнів, які передбачають обов'язкову атрибуцію використаних AI-інструментів, заборону плагіату, повну відповідальність студента за зміст роботи та дотримання культурної етики у формуванні запитів. Система оцінювання ґрунтується на якості та глибині роботи з AI, а не на факті його використання. Високо оцінюються роботи, де GenAI використано як потужний допоміжний інструмент з демонстрацією творчого контролю, глибокого редагування та авторського переосмислення, тоді як механічне копіювання AI-результатів без власного внеску отримує низьку оцінку.

Для ефективної реалізації цих рекомендацій викладачам пропонується активно опанувати нові AI-інструменти та методики, робити акцент на аналізі творчого процесу студентів, проводити майстер-класи з власного досвіду роботи з AI, формувати критичне мислення через дискусії про етичні дилеми та адаптувати традиційні завдання до сучасних вимог. Рекомендований інструментарій включає ChatGPT, Claude та Gemini для роботи з текстом; Midjourney, DALL·E 3, Stable Diffusion та Adobe Firefly для генерації зображень; Fontjoy, ColorMagic та Khroma для дизайну та кольору; Adobe Photoshop, Illustrator та Canva для обробки та редагування.

Ці методичні рекомендації є динамічним документом, що потребує постійного оновлення відповідно до розвитку технологій та накопичення педагогічного досвіду. Їх головна мета – виховати не пасивного користувача алгоритмів, а осмисленого творця, здатного ставити передові технології на службу глибокій ідеї та якісному візуальному результату, що відповідає сучасним вимогам професійної діяльності у сфері графічного дизайну.

ІНТЕГРАЦІЯ GENAI В НАВЧАЛЬНІ МОДУЛІ ДИСЦИПЛІНИ

Модуль 1: Концептуалізація та генерація ідей

Мета: використання AI для подолання творчого блоку, пошуку нестандартних асоціацій та швидкого генерування пула концепт-ідей.

Інструменти: ChatGPT, Claude, Notion AI для текстового брейншторму; Midjourney, DALL·E 3 для швидкої візуалізації концептів.

Завдання:

1. Сформулювати текстовий бриф проєкту.
2. За допомогою текстового AI згенерувати 10-15 варіантів концепт-описів, метафор, назв.
3. Відібрати 3 найбільш вдалі ідеї та перевести їх у візуальні ескізи за допомогою генератора зображень.
4. Проаналізувати результати, виявити стереотипні рішення, запропонувати власні корективи.

Критерії оцінки: різноманітність ідей, відповідність брифу, глибина подальшого аналізу та відбору.

Модуль 2: Створення та обробка базових візуальних елементів

Мета: формування навичок створення, пошуку та технічного доопрацювання AI-генерованих зображень, ілюстрацій, паттернів.

Інструменти: Midjourney, Stable Diffusion, Adobe Firefly, Leonardo.ai; Adobe Photoshop (Generative Fill), Canva AI.

Завдання:

1. Створити серію унікальних текстур, фонів або іконок за темою проєкту.
2. Згенерувати ключове зображення для проєкту, використовуючи техніку ітеративного уточнення промтів (prompt engineering).
3. Імпортувати згенероване зображення в Photoshop/Figma для доопрацювання: корекція кольору, композиції, інтеграція з типографікою.

Критерії оцінки: технічна якість зображення, відповідність стилю, ефективність подальшого професійного редагування.

Модуль 3: Робота з композицією та макетом

Мета: використання AI для експериментів з компонованням, підбору кольорових палітр і гармонійних комбінацій шрифтів.

Інструменти: Fontjoy, ColorMagic; Adobe Illustrator (генеративні функції); прототипувальні AI-інструменти (на кшталт Galileo AI).

Завдання:

1. Для заданого макету (плакат, обкладинка) підібрати 3 різні кольорові палітри за допомогою AI, обґрунтувати вибір.
2. Підібрати гармонійну пару або тріаду шрифтів для заголовка та основного тексту.
3. Згенерувати через AI кілька альтернативних варіантів компоновання елементів на сторінці та обрати оптимальний для подальшої ручної верстки.

Критерії оцінки: обґрунтованість вибору палітри та шрифтів, баланс композиції, якість фінальної верстки.

Модуль 4: Розробка комплексного дизайн-проєкту

Мета: Комплексне застосування GenAI на всіх етапах створення фінального проєкту (бренд-ідентифікація, серія плакатів, дизайн упаковки тощо).

Інструменти: комбінація всіх вищеперелічених інструментів.

Завдання:

1. *Аналіз та бриф*: використати текстовий AI для аналізу аналогів та формулювання глибокого брифу.
2. *Концепт*: згенерувати варіанти логотипів, ключову графіку, ілюстративний стиль.
3. *Візуалізація*: створити основні візуальні матеріали, скоригувавши їх у професійному ПЗ.
4. *Оформлення*: підготувати кольорову палітру, типографіку, макети.
5. *Презентація*: створити допоміжні матеріали для презентації (mood boards, варіанти).

Критерії оцінки: цілісність концепції, якість та узгодженість всіх елементів, рівень творчого контролю та авторського внеску, якість фінальної презентації.

ЕТИЧНІ ГАЙДЛАЙНИ ТА ВИМОГИ ДО ОФОРМЛЕННЯ РОБІТ

1. *Обов'язкова атрибуція:* у пояснювальній записці до проєкту (або в окремому розділі портфоліо) студент зазначає:

- 1) які саме AI-інструменти були використані;
- 2) на яких етапах проєкту вони застосовувались (генерація ідей, створення зображень, підбір кольорів тощо);
- 3) які конкретно результати були згенеровані AI, а що створено/доопрацьовано вручну.

2. *Заборона плагіату:* не можна видавати згенерований AI-контент за 100% власну роботу. AI-результат – це сировина для подальшої творчої обробки.

3. *Відповідальність за контент:* студент несе повну відповідальність за зміст фінальної роботи, включаючи контент, згенерований AI.

4. *Культурна етика:* уникати стереотипних, образливих або культурно-нечутливих запитів та результатів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РОБІТ З ВИКОРИСТАННЯМ GENAI

Оцінка ґрунтується не на факті використання AI, а на якості та глибині роботи з ним.

Відмінно	GenAI використано як потужний стартовий та допоміжний інструмент. Студент демонструє високий творчий контроль, глибоке редагування та переосмислення AI-матеріалів. Результат – оригінальний, цілісний проєкт з чітким авторським почерком. Етична атрибуція наведена повно.
Добре	GenAI ефективно застосовано на окремих етапах. Робота з результатами критична, але може бути недостатньо глибокою. Проєкт завершений, але може мати ознаки шаблонності. Атрибуція наведена.
Задовільно	GenAI використано поверхнево або механічно. Робота зі згенерованим контентом мінімальна, переважає копіювання. Концепція слабка, внесок студента неочевидний. Атрибуція неповна.
Незадовільно	AI-контент представлений як власна робота без редагування та атрибуції (плагіат). Або використання AI не відповідає завданню і призводить до незавершеного проєкту.

РЕКОМЕНДОВАНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ (ДЛЯ СТУДЕНТІВ ТА ВИКЛАДАЧІВ)

Таблиця 2. Застосування інструментів ШІ у графічному дизайні.

Парадигма	Інструмент	Роль у дизайні	Ключові функції
AIDAG (Генерація)	DALL·E (OpenAI)	Генератор концептів	Створення зображень за текстовим описом
	Midjourney	Візуалізатор ідей	Генерація деталізованих зображень
	Stable Diffusion	Універсальний генератор	Створення та редагування зображень
	Adobe Firefly	Помічник дизайнера	Генерація та редагування контенту
	Magic Design (Canva)	Автоматизатор макетів	Швидке створення дизайн-варіантів
	Designs.AI	Генератор бренд-кітів	Створення логотипів та фірмового стилю
	Jasper Art	Генератор цифрового мистецтва	Текст → мистецькі зображення (на базі DALL·E 2)
	Leonardo AI	Візуалізатор 3D/2D	Генерація графіки для ігор і дизайну
	Logo.ai	Генератор логотипів	Автоматичний підлог лого за брифом
	Scribble Diffusion 1.5	Трансформатор ескізів	Перетворення ручних начерків у чисті зображення
	Hatchful (S helper)	Генератор логотипів	Створення бренд-кітів (73 варіанти лого за запитом)
	Tailor Brands	Автоматизований брендинг	Генерація лого + дизайн мерчу (найменше AI-відтінку за оцінками експертів)
	Logo.com	Генератор логотипів	Підбір стилів за ключовими словами (найкраща якість серед безкоштовних)
	Wix Logo Maker	Генератор логотипів	127 варіантів лого + експорт у 8 форматах
AGDIP (Обробка)	Adobe Sensei	Автоматизатор процесів	Ретуш, обробка зображень
	Runway ML	Інструмент для обробки	Складні трансформації зображень
	FlatMagic	Помічник ілюстратора	Автоматичне розфарбовування
	Fotor AI	Оптимізатор	Покращення якості

Парадигма	Інструмент	Роль у дизайні	Ключові функції
		зображень	
	Zyro AI Image Upscaler	Покращувач роздільності	Збільшення розміру зображень без втрат якості
	Waifu 2x	Апскейлер аніме-графіки	Покращення деталізації pixel-арту
	Erase.bg	Редактор фонів	Видалення фону за 1 клік (аналог Remove.bg)
	Green Screen AI	Редактор відео	Автоматичне видалення/заміна фону у відео
	Restore Photos.io	Реставратор зображень	Відновлення старих або пошкоджених фото (шпарина, кольори)
	Snap Edit	Оптимізатор зображень	Видалення непотрібних об'єктів із фото
	Bing Image Creator	Оптимізатор зображень	Генерація 4 зображень за запитом (потребує Microsoft акаунт)
ААСDP (Креатив)	DeepDream	Генератор арт-об'єктів	Створення сюрреалістичних образів
	Artbreeder	Гібридний генератор	Змішування стилів та образів
	ChatGPT	Генератор ідей	Текстові підказки та концепції
	Stability AI Dream Studio	Мистецький генератор	Текст → цифровий арт у різних стилях
	Deep Dream Generator	Трансформатор зображень	Перетворення фото на картини в стилі відомих художників
АVERM (Аналітика)	IBM Watson	Аналітик реакцій	Оцінка емоційного впливу
	Facebook Creativity AI	Оптимізатор креативів	Генерація ефективних макетів
	ColorMagics	Аналітик кольорів	Підбір палітр
	Fontjoy	Підбір шрифтів	Гармонійні комбінації
	Looka	Генератор логотипів	Автоматичний брендинг
	Fronty AI	Перетворювач дизайну	Зображення → HTML/CSS
	DeepSeek	Аналітик тем	Генерація ключових слів

ХАРАКТЕРИСТИКА ІНСТРУМЕНТІВ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

1. Fontjoy – AI-інструмент для автоматичного підбору гармонійних шрифтових пар. Використовуючи машинне навчання, він аналізує візуальні характеристики шрифтів (контраст, стиль, пропорції) та генерує збалансовані комбінації. Інструмент значно скорочує час на ручний підбір шрифтів, особливо корисний при створенні бренд-буків, веб-дизайні та навчанні типографіки. Fontjoy працює за принципом drag-and-drop, дозволяючи дизайнерам швидко тестувати варіанти. Він не замінює творче мислення, але слугує ефективним стартом для типографічних рішень.

2. ColorMagic – AI-інструмент для створення та оптимізації кольорних палітр. За допомогою машинного навчання він аналізує кольорові гармонії, контраст та емоційний вплив, автоматично генеруючи візуально збалансовані схеми. Користувачі можуть налаштовувати палітри на основі кольорового кола, психології кольору або конкретних бренд-вимог. Інструмент особливо ефективний для створення бренд-кітів, веб-дизайну та підбору кольорів для інфографіки, заощаджуючи час на експериментах. ColorMagic інтегрується з популярними дизайн-платформами та надає код кольорів у різних форматах (HEX, RGB, CMYK).

3. Looka – AI-інструмент для автоматизованого створення логотипів та базових бренд-кітів. Платформа генерує варіанти дизайну на основі галузі бізнесу, ключових слів та кольорових уподобань користувача. Включає готові набори для брендингу: палітри, шрифти, шаблони соцмереж, візиток та фірмових бланків. Призначений для стартапів, малого бізнесу та фрілансерів, які потребують швидкого запуску візуальної ідентичності без значних дизайнерських навичок. Особливо корисний як інструмент прототипування в освітніх проєктах.

4. DALL·E є передовою генеративною моделлю штучного інтелекту від OpenAI, яка спеціалізується на перетворенні текстових описів на високоякісні, реалістичні зображення. Вона слугує потужним інструментом для візуалізації абстрактних концепцій та генерації творчих ідей у дизайні.

Створення концептуальних зображень: на основі детального опису природною мовою DALL·E здатна генерувати унікальні, часто несподівані візуальні інтерпретації. Це робить її ідеальним інструментом для пошуку оригінальних ідей, брейншторму та концептуалізації на початкових етапах проєкту.

Генерація в певних художніх стилях: модель може не лише створювати реалістичні зображення, але й точно імітувати конкретні техніки живопису, графічні стилі або фотографічні напрямки. Користувач може отримати результат, наприклад, у стилі ван Гога, кіберпанку або ретро-фотографії, що відкриває широкі можливості для дизайну плакатів, ілюстрацій та інших візуальних матеріалів.

Створення абсолютно нових композицій: DALL·E не просто комбінує наявні елементи, а здатна синтезувати абсолютно нові, когерентні композиції, які можуть не мати прямого аналога в реальному світі. Це дозволяє генерувати унікальні візуальні метафори та образи.

Генерація ідей та натхнення: дизайнери можуть використовувати DALL·E для швидкого створення низки варіацій на задану тему, що допомагає вийти за межі звичних шаблонів мислення та знайти неочікувані рішення.

Створення унікальних ілюстрацій та графіки: для проєктів, що потребують оригінальної візуальної мови, DALL·E може стати джерелом унікальних ілюстрацій, фонових зображень або графічних елементів.

Прототипування та концепт-арт: швидка генерація візуальних концепцій дозволяє ефективно представляти ідеї клієнтам або команді на ранніх стадіях.

Таким чином, DALL·E виступає не лише як технічний інструмент для створення зображень, але й як креативний партнер, здатний розширити художній діапазон дизайнера та прискорити процес народження оригінальних ідей.

5. Midjourney виступає передовим генеративним інструментом, який інтуїтивно трансформує словесні описи у візуальні образи. Розроблений компанією Artie, цей сервіс працює на основі нейронної мережі, здатної створювати як статичні зображення, так і 2D/3D анімації. З середини 2022 року, перебуваючи у відкритій бета-версії, він здобув значну популярність серед дизайнерів, ілюстраторів та креаторів завдяки своїй унікальній простоті використання та вражаючим результатам.

Доступ до Midjourney здійснюється переважно через платформу Discord, де користувачі взаємодіють із спеціальним ботом. Весь процес починається з простої команди `/imagine`, після якої слідує текстовий опис бажаного зображення. Мережа аналізує цей запит, розпізнаючи нюанси та контекст природної мови, і генерує відповідний візуальний результат. Ця здатність робить Midjourney особливо цінним для перетворення

абстрактних ідей та концепцій у конкретні, готові до використання ілюстрації, ескізи або елементи дизайну.

Джерело натхнення та швидка концептуалізація: інструмент дозволяє миттєво генерувати низку варіацій однієї теми в різних художніх стилях – від олійного живопису до цифрової графіки. Це робить його ідеальним для початкового етапу проекту, коли необхідно швидко дослідити різні творчі напрямки та знайти оптимальну візуальну мову. Дизайнери, наприклад, можуть за лічені хвилини отримати десятки концептів для обкладинки журналу або рекламного банеру.

Висока якість та деталізація: Midjourney славиться здатністю створювати естетично витончені, деталізовані та часто фотореалістичні зображення, що наближаються за якістю до професійних творів.

Можливості для уточнення: користувачі не обмежені першим результатом. Вони можуть деталізувати, масштабувати, редагувати окремі частини зображення або генерувати альтернативні версії на основі вподобаного варіанту, що забезпечує глибокий контроль над фінальним результатом.

Колаборативна спільнота: робота в середовищі Discord спонукає до активного обміну досвідом, підказками (prompts) та роботами з іншими користувачами, що становить цінний ресурс для навчання та пошуку нових ідей.

Сервіс працює за підпискою, що для деяких може бути суттєвим. Крім того, для отримання ідеального результату часто потрібно експериментувати з формулюванням запитів, що вимагає часу та певного навичку. Однак для професіоналів, які цінують якість, швидкість та творчу свободу, Midjourney пропонує неперевершені можливості.

У підсумку, Midjourney не просто автоматизує створення зображень – він стає продовженням творчого мислення дизайнера, потужним інструментом, що розширює можливості візуалізації та прискорює перехід від ідеї до її втілення.

6. Craiyon – безкоштовна веб-нейромережа для перетворення тексту в зображення. Вона працює за принципом, аналогічним DALL-E 2, але з менш точною якістю результатів. Її ключові переваги – повна безоплатність, необмежена кількість запитів та надзвичайно простий інтерфейс, що не вимагає навичок.

Генерує зображення низької роздільної здатності, часто з артефактами. Результати слугують лише як базові ескізи або концепти. Корисна для швидкої візуалізації ідей, мозкового штурму, навчання та створення

простих референсів. Цільова аудиторія – новачки, дизайнери на початковому етапі проєкту, освітні цілі. Craiyon є не інструментом для фінальної роботи, а швидким генератором початкових візуальних концепцій, доступним для кожного.

7. **Stable Diffusion** представляє собою не лише технологію генеративного штучного інтелекту, а й цілу екосистему для створення високоякісних зображень на основі текстових підказок (prompt). Її фундаментальною відмінністю є відкритий вихідний код, що формує двоїсту модель використання: з одного боку, це платформа для професійних дизайнерів, а з іншого – гнучка архітектура для технічних спеціалістів.

Для дизайнерів Stable Diffusion пропонує унікальний рівень контролю над стилістикою та деталізацію візуального контенту. Інтеграція модуля ControlNet дозволяє проводити прецизійне налаштування кольорової палітри, композиційних елементів та художніх манер, що робить технологію особливо ефективною для ітераційної роботи. Типовий кейс застосування – генерація множини стилістичних варіантів обкладинок журналів або ілюстрацій на основі єдиного концепт-арту, що значно прискорює процес креативного відбору.

Екосистема пропонує два рівні доступу:

Локальне розгортання (поглиблений рівень) – завантаження кодової бази з GitHub та налаштування на власному апаратному забезпеченні, що забезпечує максимальну якість та повний контроль, але вимагає технічної компетентності у роботі з Python, системами контролю версій та конфігурацією ML-середовищ.

Хостинг-сервіси (спрощений рівень) – використання платформ типу Hugging Face або DreamStudio через веб-інтерфейс, що робить технологію доступною без технічних знань, але часто з обмеженою якістю генерації та функціональністю.

Обмеження технології проявляються в двох аспектах: якісному – згенеровані зображення можуть поступатися за художньою цілісністю та деталізацією продуктам закритих комерційних систем (DALL·E 2, Midjourney); та технологічному – повноцінна реалізація потенціалу вимагає знань у галузі машинного навчання та DevOps.

Таким чином, Stable Diffusion формує унікальну нішу між професійними дизайнерськими інструментами та відкритими ML-платформами, пропонуючи гнучкість використання ціною технічної складності повноцінного розгортання.

8. Adobe Sensei від Canva служить інтелектуальним ядром екосистеми Adobe, інтегруючи передові технології штучного інтелекту для глибокої трансформації творчого процесу. Його основна місія полягає у звільненні дизайнерів від рутинних технічних завдань через їхню автоматизацію, що дозволяє сконцентруватися на стратегічній творчості та інноваціях.

Платформа вміло застосовує алгоритми розпізнавання зображень та семантичного аналізу для виконання складних операцій, таких як прецизійне ретушування фотографій, покращення якості зображень і розумне видалення об'єктів. Це не лише прискорює роботу, але й підвищує технічну точність результатів, яку важко досягти вручну.

Однією з ключових переваг Sensei є здатність аналізувати великі масиви даних – від історії поведінки користувачів до актуальних трендів – для створення персоналізованого рекламного контенту. Платформа автоматично генерує адаптивні креативи, оптимізовані під різні медіаканали та цільові групи, що безпосередньо сприяє підвищенню показників клікабельності та конверсії.

Sensei виступає як експертний консультант у процесі прийняття дизайнерських рішень:

він пропонує інтелектуальні кольорові палітри, аналізуючи настрої проекту та гармонію кольорів, що дозволяє дизайнеру швидко підібрати оптимальний візуальний тон;

на основі аналізу відгуків аудиторії та глобальних дизайн-трендів система формулює персоналізовані рекомендації, допомагаючи створювати роботи, які глибоко резонують з емоційними потребами та очікуваннями користувачів.

Інтегровані функції платформи оптимізують внутрішні робочі процеси, спрощуючи колаборацію, координацію версій та швидкий обмін ідеями між членами дизайнерської команди. Це сприяє більшій узгодженості та продуктивності на всіх етапах розробки проекту.

Таким чином, Adobe Sensei перетворюється з технологічного інструменту на стратегічного партнера, який посилює креативний потенціал дизайнера, робить роботу більш ефективною, а результати – більш цілеспрямованими та емоційно переконливими для кінцевої аудиторії.

9. Magic Design від Canva Magic Design від Canva являє собою вбудований інструмент штучного інтелекту, розроблений для суттєвого прискорення та спрощення робочого процесу дизайнерів різних рівнів. Його основна місія – автоматизація рутинних операцій та надання

інтелектуальної творчої підтримки, що дозволяє користувачам зосередитися на стратегічних та концептуальних аспектах проекту.

Автоматизація повторюваних завдань: інструмент бере на себе низку технічних операцій, таких як базове форматування, вирівнювання елементів, підбір гармонійних шрифтів та створення типових макетів, що економить значний час.

Контекстні пропозиції дизайн-елементів: на основі введеної теми або обраного шаблону, Magic Design інтелектуально пропонує набір відповідних графічних елементів, іконок, фотографій та кольорових палітр, спрямовуючи користувача до швидкого створення візуально збалансованої композиції.

Генерація унікальних ілюстрацій: одна з найпотужніших функцій – можливість створення авторських ілюстрацій та графіки на основі текстового опису від користувача. Це дозволяє миттєво генерувати унікальні візуальні елементи, адаптовані під конкретні потреби проекту, без необхідності пошуку на стоках або замовлення у ілюстратора

Для новачків та бізнес-користувачів: Magic Design виступає як керівник, допомагаючи створювати професійного вигляду матеріали (соціальні пости, презентації, листівки) без поглиблених дизайнерських знань. Для професійних дизайнерів: інструмент слугує потужним помічником, який бере на себе етап "чорнової" роботи, дозволяючи швидше проходити фазу концептуалізації та прототипування, а також експериментувати з різними стилями.

Таким чином, Magic Design інтегрує генеративний ШІ в повсякденну практику дизайну, роблячи креативні інструменти більш доступними, а сам процес створення – більш швидким, інтуїтивним і натхненним.

10. Adobe Firefly у Photoshop є спеціалізованим програмним рішенням для фахівців креативних індустрій, що реалізує в єдиній інтуїтивній середі передові можливості генеративного штучного інтелекту. Його основним призначенням є радикальне прискорення творчого процесу шляхом миттєвої генерації професійного візуального контенту на основі текстових підказок користувача, що суттєво підвищує продуктивність та глибину персоналізації дизайну.

Функціональність платформи структуровано навколо трьох ключових ролей, які вона виконує в робочому потоці дизайнера:

як помічник дизайнера, вона надає інструменти для базового творчого експерименту: швидку генерацію, розширення чи видалення елементів зображення, а також прецизійне редагування кольорів та текстур;

у ролі помічника ітерацій, система фокусується на оптимізації: дозволяє регенерувати, вдосконалювати та стилістично трансформувати попередні результати, швидко виправляючи невідповідності та досліджуючи альтернативні художні напрямки;

функція «генеративного заповнення» відкриває унікальні можливості для концептуального брейншторму. Користувач може виділити будь-яку ділянку зображення та автоматично заповнити її контекстно-узгодженим контентом, що робить складні маніпуляції доступними без поглиблених технічних навичок.

Робочий процес починається з формування користувачем текстового запиту (промпту), після чого система пропонує детальну калібровку вихідних параметрів: від вибору типу контенту (цифровий арт чи фотореалістичне зображення) до тонкого налаштування стилю, освітлення та загального настрою. Це дозволяє миттєво генерувати низку варіацій однієї ідеї, які потім можна гібридно комбінувати для створення унікальних творчих рішень.

Отже, Adobe Firefly еволюціонує від інструменту створення зображень до цілісної дизайнерської екосистеми, яка інтегрує фази генерації ідей, прототипування та фіналізації, роблячи трансформаційний потенціал генеративного ШІ практично доступним для творчих професіоналів.

11. FlatMagic – AI-інструмент для автоматичного розфарбовування чорно-білих ескізів коміксів, ілюстрацій та концепт-артів. Використовуючи глибоке навчання, він розпізнає контури, області та стилістичні особливості, запропоновані художником, і генерує кольорові варіанти з урахуванням тону, світла та тіні. Інструмент значно прискорює виробничий цикл, дозволяючи дизайнерам експериментувати з кольоровими палітрами, уникаючи рутинної роботи. Особливо корисний для комікс-студій, ілюстраторів та гейм-дизайнерів, де швидкість та варіативність кольору критично важливі. Підтримує шари та стилі для подальшого ручного доопрацювання.

12. Fotor AI, Designs – AI-платформи для автоматизованого створення візуального контенту, що дозволяють користувачам без професійних навичок швидко генерувати графіку, баннери, соціальні пости, логотипи та інші матеріали. Використовуючи шаблони, AI-редагування зображень, автоматичну типографіку та кольорові палітри, інструменти надають готові рішення за кілька кліків. Вони особливо ефективні для малого бізнесу, контент-менеджерів, блогерів та освітніх проєктів, де потрібна швидка та

якісна графіка без залучення дизайнера. Інструменти демонструють, як AI зменшує технічні бар'єри у створенні візуальних матеріалів.

13. IBM Watson – це система штучного інтелекту, розроблена IBM, з відмінним розумінням природної мови та передовими когнітивними обчислювальними можливостями. У дизайні рекламних креативів Watson може глибоко аналізувати велику кількість рекламних даних та відгуків користувачів, надаючи постійне джерело натхнення та стратегічних порад для рекламних творчих команд. Наприклад, інтерпретуючи коментарі та відгуки користувачів у соціальних мережах, Watson може виявити уподобання та потреби користувачів щодо конкретних брендів або продуктів, надаючи цілеспрямовані напрямки та ідеї для дизайну рекламних креативів.

14. Facebook's Creativity AI Це інструмент для генерації рекламних креативів на основі штучного інтелекту, який допомагає рекламодавцям швидко створювати привабливий рекламний контент. Система здатна генерувати високо налаштовані рекламні ідеї на основі інтересів користувачів та слідів соціальної активності, що може ефективно збільшити увагу користувачів та надалі спонукати їх до здійснення покупок.

15. AutoDraw – заощаджує дорогоцінний час дизайнерів, автоматизуючи процес колірної палітри та завершення дизайнерських ескізів, дозволяючи їм зосередитися на вдосконаленні креативності та поглибленні концепцій.

16. Fronty AI – усуває розрив між графічним дизайном та веб-дизайном, перетворюючи зображення на зручний HTML-код CSS

17. DeepSeek – AI-інструмент, який працює як стратегічний помічник на етапі концептуалізації дизайну. Він аналізує вхідні теми, кластеризує їх за семантичною спорідненістю та генерує структуровані дизайн-бріфи з ключовими словами, описовими інструкціями та технічними параметрами. Інструмент оптимізований для створення промптів, зрозумілих генераторам зображень (Midjourney, DALL·E), та дозволяє ітеративно вдосконалювати концепції через аналіз ланцюжка міркувань. Корисний для систематизації творчого процесу в брендингу, UI/UX та інфографіці, особливо в освітніх проектах.

19. Gemini, Sora – мають функції генерації зображень. Sora та Gemini мають вищу точність генерації тексту, а Gemini точніше розуміє слова-підказки.

20. ChatGPT – художники та дизайнери можуть використовувати ці інструменти для генерування ідей, проведення мозкових штурмів та пошуку тем, вартих уваги.

21. Canva AI, Runway ML – допомагають дизайнерам легко створювати макети, вибирати колірні палітри та оптимізувати зображення. Їхнє значення полягає в тому, щоб зробити дизайн доступним, дозволяючи як професіоналам, так і не дизайнерам швидко створювати високоякісні візуальні матеріали.

ЗАКЛЮЧНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Дані методичні рекомендації є динамічним документом, що має переглядатися та оновлюватися відповідно до розвитку технологій штучного інтелекту та накопичення педагогічного досвіду. Головна мета – виховати не пасивного користувача алгоритмів, а осмисленого творця, який вміє ставити технології на службу глибокій ідеї та якісному візуальному результату.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Alsswey A. Examining students' perspectives on the use of artificial intelligence tools in higher education: A case study on AI tools of graphic design. *Acta Psychologica*. 2025. Vol. 258. P. 105190. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105190>
2. Chen T., Pang B., Ma C., Shao W. Exploration of Brand Visual Communication Innovation Design Method Based on AIGC Technology. *Procedia Computer Science*. 2024. Vol. 247. Is. C. P. 519–528. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.10.062>
3. Cheng S., Peng H. Art Education in the Era of Artificial Intelligence: Advancing the Elimination of Technological Anxiety. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*. 2025. Vol. 20. Is. 2. P. 75–89. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v20i02.52089>
4. Gao Z., Li Z. A study on international scientific journal cover design driven by generative artificial intelligence. *Displays*. 2025. Vol. 90. P. 103141. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.displa.2025.103141>
5. Gerenko S. Artificial Intelligence in Graphic Design: the Case of Generative Neural Networks. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*. 2024. Vol. 7. Is. 1. P. 78–91. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.1.2024.300924>
6. Jiang J. When generative artificial intelligence meets multimodal composition: Rethinking the composition process through an AI-assisted design project. *Computers and Composition*. 2024. Vol. 74. P. 102883. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2024.102883>
7. Li H., Liu Y., Guo Q., Shi M., Zhang P., Kim S. Unveiling the Complexity of Designers' Intention to Use Generative AI in Corporate Product Design: A Grounded Theory and fsQCA. *Systems*. 2025. Vol. 13. Is. 4. P. 275. DOI: <https://doi.org/10.3390/systems13040275>
8. Li H., Xue T., Zhang A., Luo X., Kong L., Huang G. The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*. 2024. Vol. 10. Is. 21. P. e40037. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>
9. Liu M., Zou J. Exploring the Application of Artificial Intelligence in Design Courses in Colleges and Universities: an Example from Graphic Design. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. 2025. Vol. 10. Is. 1. DOI: <https://doi.org/10.2478/amns-2025-0651>

10. Messer U. Co-creating art with generative artificial intelligence: Implications for artworks and artists. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*. 2024. Vol. 2. Is. 1. P. 100056. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2024.100056>

11. Osadcha K. P., Osadcha M. V. Generative Artificial Intelligence vs Humans in the Process of Creating Corporate Identity Elements. *Information Technologies and Learning Tools*. 2023. Vol. 98. Is. 6. P. 212–230. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v98i6.5494>

12. Panday-Shukla P. Exploring generative artificial intelligence in teacher education. *Teaching and Teacher Education*. 2025. Vol. 165. P. 105088. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105088>

13. Sreenivasan A., Suresh M. Design thinking and artificial intelligence: A systematic literature review exploring synergies. *International Journal of Innovation Studies*. 2024. Vol. 8. Is. 3. P. 297–312. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2024.05.001>

14. Vitchynkina K. Using generative networks in the creative process of future graphic designers through resource-based learning (based on examples from higher education institutions in China). *Education and Science of Today: Intersectoral Issues and Development of Sciences*. 2024. October 18. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-18.10.2024.075> (дата звернення: 25.03.2025).

15. Yan L., Chuprina N. V. Perception, and resonance: Research on generative AI in digital picture book design. *Theory and Practice of Design*. 2024. Vol. 34. P. 488–497. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.34.53>

16. Zhao Y. The synergistic effect of artificial intelligence technology in the evolution of visual communication of new media art. *Heliyon*. 2024. Vol. 10. Is. 18. P. e38008. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38008>

17. Вітчінкіна К. Цифрова трансформація та штучний інтелект в дизайнерській освіті: приклад міжнародних освітніх програм у КНР. *Національна освіта в стратегіях соціокультурного вибору: теорія, методологія, практика: зб. матеріалів VII Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю. Луцьк : КЗВО «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради, 2023. Ч. 1. С. 64–68.*

18. Геренко С. Графічний дизайнер в епоху Індустрії 4.0.: рефреймінг компетентності в контексті новітніх викликів. *Мистецтво та дизайн*. 2024. № 1. С. 113–122. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.1.10>

19. Геренко С. С. Штучний інтелект і графічний дизайн: міждисциплінарні виклики. *The III International Scientific and Practical*

Conference "Intellectual education of students and schoolchildren of the new generation". Paris : European Conference, 2024. С. 253–279.

20. Михайлова Р. Д., Колісник О. В., Береговий О. С., Власюк В. В., Куровська Д. В. Нейронна мережа Midjourney як інструмент для генерування дизайн-графіки. *Мистецтво та дизайн*. 2023. № 1. С. 106–115. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.10>

21. Стрижова О., Базилюк Е. Дослідження можливостей використання штучного інтелекту у візуальному та комунікативному видах генеративного дизайну. *Вісник Хмельницького національного університету. Технічні науки*. 2023. Т. 323. № 4. С. 307–309. DOI: <https://doi.org/10.31891/2307-5732-2023-323-4-307-307>

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

до застосування генеративного штучного інтелекту з дисципліни
“Дизайн-проектування”
освітньо-професійної програми “Графічний дизайн”
спеціальності 022 “Дизайн” (спеціалізація “Графічний дизайн”)
перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Підписано до друку _____

Формат 60x 84/16. Гарнітура Times New Roman.
Папір офсетний 80 г/м². Друк електрографічний.
Умов.-друк. арк. 1,63. Обл.-вид. арк. 10,75
Тираж 100 примірників. Замовлення № 12/25/2-6.

Видавець та виготувач:

ФОП Осадца Ю. В.
м. Тернопіль, вул. 15 Квітня, 2Д/10
тел. (097) 988-53-23

*Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до державного
реєстру видавців, виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції
серія ТР № 46 від 07 березня 2013 р.*

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

ЦІДИЛО Ірина

АНОТАЦІЯ

УДК 004.8:316.74:7.01

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти виконана на тему: **“ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ТРАНСФОРМАЦІЮ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ У СУЧАСНІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ”**

Кваліфікаційна робота магістра виконана згідно тематики наукових досліджень кафедри дизайну НЛТУ України.

Мета дослідження полягає у комплексному аналізі впливу штучного інтелекту на трансформацію національної ідентичності у візуальній комунікації та на основі цього аналізу розробити теоретичні положення та практичні рекомендації щодо ефективного та етичного застосування генеративного ШІ для збереження та актуалізації культурної спадщини.

Об’єкт дослідження – трансформація національної ідентичності під впливом штучного інтелекту в сучасній візуальній комунікації.

Наукова новизна дослідження полягає в комплексному розгляді феномену трансформації національної ідентичності через призму технологій генеративного ШІ, що поєднує культурологічний, комунікативний, дизайн-теоретичний та освітній аспекти.

Ключові слова: ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, НАЦІОНАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ, ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE
NATIONAL UNIVERSITY OF LIFE AND ENVIRONMENTAL SCIENCES
OF UKRAINE

**Educational and Scientific Institute of Wood Processing Technologies and
Design**

Department of Design

TSIDILO IRYNA

ABSTRACT

UDC 004.8:316.74:7.01

Master's level higher education qualification work on the topic:
**“THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON THE
TRANSFORMATION OF NATIONAL IDENTITY IN MODERN VISUAL
COMMUNICATION”**

The master's qualification work has been completed in accordance with the research topics of the Department of Design of NULES of Ukraine.

The aim of the research is to conduct a comprehensive analysis of the impact of artificial intelligence on the transformation of national identity in visual communication and, based on this analysis, to develop theoretical provisions and practical recommendations for the effective and ethical application of generative AI for the preservation and actualization of cultural heritage.

The object of the research is the transformation of national identity under the influence of artificial intelligence in contemporary visual communication.

The scientific novelty of the research lies in the comprehensive consideration of the phenomenon of national identity transformation through the prism of generative AI technologies, combining cultural, communicative, design-theoretical and educational aspects.

Keywords: ARTIFICIAL INTELLIGENCE, NATIONAL IDENTITY,
VISUAL COMMUNICATION, GRAPHIC DESIGN