

**РЕЦЕНЗІЯ**  
**на дисертаційну роботу**  
**Бойко Валерії Андріївни**  
**«Імерсивні технології проєктування у візуально-комунікативному**  
**контексті дизайну в Україні»,**  
**поданої на здобуття ступеня доктора філософії**  
**з галузі знань 02 – Культура і мистецтво**  
**за спеціальністю 022 – Дизайн**

**Актуальність теми дослідження.** Рецензована дисертація є актуальним дослідженням для галузі дизайну, зокрема – з огляду на стрімкий розвиток інноваційних проєктних технологій та різноманітних креативних підходів та інструментів, що насичують сучасний український арт-простір. Здобувачка приділяє головну увагу комунікативним можливостям імерсивних технологій в аспекті їхнього проєктувального застосування, що об’єктивно обґрунтовано сучасним тяжінням до візуалізації інформації та апелювання дизайну до емоцій споживача, яке ми спостерігаємо впродовж останніх років.

Актуальність дослідження Бойко Валерії Андріївни зумовлене низкою факторів. По-перше, сучасний дизайн перебуває на етапі технологічного перелому, коли класичні форми художньої виразності поступово синтезуються з цифровими інструментами. Імерсивні технології (AR, VR, MR, XR) стають універсальними засобами побудови візуальної комунікації, що дозволяє поєднувати естетику, інформативність і взаємодію з користувачем. По-друге, у світовій практиці вже накопичено значний досвід використання імерсивних рішень у сфері реклами, освіти, сценографії, експозиційного дизайну тощо. Для України, яка наразі лише вибудовує системний підхід до інтеграції цих технологій, подібні наукові дослідження є особливо важливими, адже закладають підґрунтя для формування інноваційної національної стратегії у контексті міжнародних практик. Водночас, актуальність теми посилюється суспільно-культурними викликами: під час війни саме мультимедійні засоби дизайну стають потужним інструментом інформування, консолідації та культурної дипломатії. Тому дослідження імерсивних

технологій в дизайні не лише відповідає науковим інтересам, а й відповідає соціальним запитам.

**Відповідність змісту розділів заявленій темі.** Дисертація має логічну структуру і змістовно відповідає заявленій темі. Основні етапи дослідження відображені у назвах розділів та підрозділів, що формують поступовий і обґрунтований виклад матеріалу. Ключові результати візуалізовано в авторських схемах, розміщених у додатках до дисертації разом з ілюстративним матеріалом. Текст загалом відповідає методичним вимогам і містить всі необхідні формальні компоненти.

У першому розділі окреслено теоретичні засади дослідження, зібрано значний масив літератури та уточнено базові поняття, що сформувало міцну методологічну основу для подальшого аналізу.

Другий розділ є найбільш змістовним, адже в ньому узагальнено світовий досвід використання AR/VR/MR/XR у сфері дизайну. Водночас, фрагментарно спостерігається надмірна концентрація на класифікаціях, що дещо ускладнює сприйняття матеріалу.

Третій розділ присвячено українському контексту проблеми. Здобувачкою наведено приклади впровадження імерсивних технологій у рекламі, середовищному проектуванні, поліграфічному дизайні, сценографії. Разом з тим, бракує більш докладного аналізу новітніх кейсів, реалізованих у 2022–2025 рр., які б зробили розділ більш змістовним та показовим.

Таким чином, хоча зміст розділів у цілому відповідає темі й завданням дослідження, окремі структурні частини потребують більшої деталізації та емпіричного збагачення.

Висновки сформульовані точно і лаконічно, концентруючи основні дослідницькі результати, і відповідають сформульованим на початку роботи завданням і окресленій науковій новизні.

**Наукова новизна** дисертаційної роботи Бойко В.А. полягає у спробі інтегрувати досвід взаємодії дизайнерів з імерсивними технологіями у

проектно-концептуальний апарат сучасного дизайну, а також у теоретичному обґрунтуванні цього феномену та пропозиції нових методологічних рішень.

Важливим здобутком є введення поняття *«імерсивно-модифікований проєкт»*, яке деталізує специфіку дизайнерських практик у цифрову добу. Цей термін не лише відображає сучасні тенденції, а й надає дослідникам інструмент для подальших аналітичних розвідок. Крім того, авторка також розробила **алгоритм імерсивного проєктування**, який окреслює логіку переходу від ідеї до реалізації проєкту з використанням мультимедійних технологій. Хоча алгоритм має безперечну прикладну цінність, його практичне застосування потребує подальшої апробації у конкретних кейсах, особливо в умовах українського ринку. До позитивних аспектів дослідження слід віднести й уточнення класифікації імерсивних практик (активна/пасивна імерсивність, прикладна/естетична проєктна площина тощо).

Таким чином, наукова новизна дослідження є безсумнівною, однак потребує подальшого розвитку через міжнародну інтеграцію й прикладну перевірку запропонованих концепцій.

**Теоретичне і практичне значення.** Теоретичне значення роботи виявляється у спробі авторки узгодити вітчизняний підхід до розуміння імерсивних технологій із глобальним науковим дискурсом. Запропоновані дефініції та класифікації розширюють можливості вітчизняної науки, надаючи дослідникам інструментарій для аналізу новітніх форм візуальної комунікації. Водночас, певні положення ще потребують додаткового зіставлення з зарубіжними концепціями для забезпечення більшої інтегрованості.

Практичне значення роботи виражається у можливості застосування результатів дослідження в різних проєктних сферах: у рекламній індустрії та культурних інституціях імерсивні технології стають інструментом емоційного впливу, у сценографії — засобом побудови нової видовищної мови, в дизайн-освіті — способом активізації навчального процесу тощо. Разом із тим, запропоновані авторкою проєктні підходи та аналітичні матеріали мають потенціал реалізації у практичних кейсах сучасної дизайн-діяльності в

Україні, а також у розробці нових навчальних курсів х фахових освітніх компонент.

**Дискусійні моменти та зауваження.** Робота викликає загалом позитивне враження, однак має низку моментів, які є предметом наукової дискусії:

1. Зокрема, наукова новизна дослідження не викликає сумнівів і розкрита переважно у третьому розділі дисертації, проте, подекуди фокус аналізу захоплює зайві аспекти, що дещо відволікає від предмету дослідження. Натомість, у третьому розділі бракує розширеного аналізу найновіших українських і зарубіжних проєктів, реалізованих у 2022–2025 рр., коли імерсивні технології почали найактивніше використовуватися у мистецьких практиках.
2. У дисертації більше уваги приділено прикладним аспектам досліджуваної проблеми і класифікаціям, ніж естетичному виміру імерсивних технологій, якого здобувачка торкається побіжно. Було б доцільно розширити міркування здобувачки щодо художніх трансформацій візуальної культури України, спричинених введенням технологій альтернативної реальності до проєктних процесів.
3. Терміни і поняття, запропоновані дисертанткою, є доцільними і актуальними, але потребують глибшого обґрунтування у контексті міжнародного поняттєво-категоріального апарату і глобального наукового дискурсу.

Вказані зауваження не применшують загальної наукової цінності дисертації, а радше окреслюють напрями для подальших досліджень та удосконалення наукових підходів.

**Висновок.** Узагальнюючи результати рецензування, слід відзначити, що дисертаційна робота Бойко В.А. є самостійним завершеним дослідженням, яке поєднує ґрунтовний теоретичний аналіз і практично значущі висновки. Авторка вперше системно дослідила феномен імерсивних технологій у візуально-комунікативному контексті українського дизайну, запропонувала

нові дефініції та алгоритм імерсивного проектування, що має як наукову, так і прикладну цінність.

Дисертаційна робота Бойко Валерії Андріївни «Імерсивні технології проектування у візуально-комунікативному контексті дизайну в Україні» відповідає спеціальності 022 – Дизайн та вимогам «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженому Постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2012 р. № 44 (із змінами); «Порядку підготовки здобувачів вищої освіти доктора філософії та доктора наук у закладах вищої освіти (наукових установах)», затвердженому Постановою Кабінету Міністрів від 23 березня 2016 р. № 261 (зі змінами); «Вимогам до оформлення дисертації», затверджених Наказом Міністерства освіти і науки України від 12 січня 2017 р. № 40 зі змінами).

Отже, можна констатувати, що дисертація «Імерсивні технології проектування у візуально-комунікативному контексті дизайну в Україні» заслуговує позитивної оцінки, а її авторка Валерія Бойко – присудження ступеня доктора філософії зі спеціальності 022 – Дизайн галузі знань 02 Культура і мистецтво.

**РЕЦЕНЗЕНТ:**

кандидат культурології, доцент,  
доцент кафедри івент-менеджменту  
та індустрії дозвілля  
Київського національного університету  
культури і мистецтв

**Вікторія ВОЛИНЕЦЬ**

Підпис <i>В. Волинець</i> засвідчую
Начальник ВК <i>В. Волинець</i>
«05» 09 2015 р.

