

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Перший віце-президент

Київського національного
університету культури і мистецтв

Ігор БОНДАР

2025 р.

ВИСНОВОК

про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації

Бойко Валерії Андріївни

«Імерсивні технології проектування у візуально-комунікативному контексті
дизайну в Україні», поданої на здобуття ступеня доктора філософії
за спеціальністю 022 Дизайн

Актуальність теми та її зв'язок із планами науково-дослідних робіт.

Технології альтернативної реальності (розширеної, доповненої, змішаної, віртуальної) стали потужним інструментом сучасного дизайн-проектування, що збагатило його продукцію новою художньою образністю, відкривши абсолютно інші виміри візуальної комунікації. Майстерно використовуючи емоцію як засіб впливу на цільову аудиторію, українські дизайнери не лише урізноманітнюють традиційні проекти, а й започатковують нові жанри дизайн-продукції, розширюють діапазон образотворення та формують новітню графічну культуру України. Зазначені тенденції потребують наукового осмислення, зокрема – в аспекті вивчення комунікативної специфіки, концептуальних інновацій, асоціативності й доступності візуального сприйняття відповідних дизайн-проектів на тлі динамічних мистецьких трансформацій, пов'язаних із комп'ютеризацією, діджиталізацією та складними умовами життя країни поточного періоду. Адже саме зараз є нагальним формування особливої художньої мови дизайну, здатної засобами візуальної комунікації створювати життєво необхідні мотиваційні наративи, презентувати власну національну

ідентичність, якісно реалізуюючи проєктні цілі та привертаючи увагу до гострих тем.

В українському науковому дискурсі простежується поживлений інтерес дослідників до інтеграції імерсивних технологій до різних галузей дизайну та інших сфер діяльності (публікації В. Волинець, Т. Габреля, О. Губернатор, О. Маковейчука, І. Мельник, Т. Міронової, М. Опалева, Н. Скляренко, Т. Совгири, Ю. Трач, К. Фоміної та ін.). Проте, аналіз застосування технологій альтернативної реальності у розробленні різних об'єктів дизайну зустрічається у наукових працях фрагментарно, без контекстуального обґрунтування їх проєктного потенціалу в умовах динамічного формування українських візуально-комунікативних стратегій, що є, окрім іншого, запорукою успішного розвитку дизайну загалом. Саме цим зумовлена актуальність дослідження, мета якого полягає у визначенні художньо-проєктної системи імерсивного проєктування візуально-комунікативного контенту як феномену сучасної дизайн-діяльності в Україні.

Дисертацію виконано на кафедрі графічного дизайну, відповідно до напряму наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв «Візуальні комунікації у формуванні особистості і соціуму» (номер державної реєстрації 0122U001117).

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійно виконаним дослідженням, в якому вперше комплексно проаналізовано основні теоретико-практичні аспекти використання імерсивних технологій у різних галузях українського дизайну з метою визначення ефективних візуально-комунікативних стратегій і формулювання нового проєктного алгоритму. Теоретичні та прикладні положення і висновки наукової роботи є результатом авторських досліджень. Публікацій автора з теми дисертації – 14 одноосібні, 7 написані у співавторстві, де внесок здобувачки полягає у зборі аналітичного матеріалу, порівнянні художніх характеристик творів дизайну, виконаних у традиційних техніках, та імерсивних проєктів, а також систематизації відповідних проєктних рис та обґрунтуванні їхньої образотворчої ролі (Мулкохайнен В. А., **Бойко В. А.** Образотворчий потенціал імерсивних

технологій в українському дизайні); у виконанні дослідницького пошуку у межах теми статті, з'ясуванні значення AI-інструментів для розробки віртуальних художніх екскурсій та формулюванні загальних висновків (Федорків О., **Бойко В.**, Корницька Л. Використання AI для створення віртуальних художніх екскурсій із підсумовуванням інформації); у здійсненні огляду актуальних медіапрактик, що визначають нові вектори розвитку мистецтва, і викладенні відповідного матеріалу в основній частині статті з посиланнями на попередні наукові результати (Борисенко О., **Бойко В.**, Литовченко В. Філософія мистецтва в цифрову епоху як фактор формування нових медіапрактик); в аналізі сучасної української культури в аспекті показових дизайнерських тенденцій та описі прикладів, що яскраво їх презентують (Initska O., Kucher R., Vakulenko D., **Boiko V.** & Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century); у впорядкуванні зібраного колективом співавторів теоретичного матеріалу за вимогами наукового журналу та підготовці вступу статті (Yuhan N., Korniytska L., Suchkov D., Alforova Z. & **Boiko V.** Virtual reality and interactive technologies in contemporary art: an analysis of creative opportunities); в аналізі наукової літератури за темою статті та визначенні прогалів у дослідженнях відповідних авторів (Kucher R., Vakulenko D., **Boiko V.**, Pratskov R. & Dokolova A. Problemas da crise de design espacial de eventos de arte em condições de agressão militar (experiência ucraniana)); у написанні тез на основі результатів практичної діяльності співавторки та власних аналітичних висновків (Деркач С. М., **Бойко В. А.** Доповнена реальність як сучасний прийом у режисурі).

Ступінь обґрунтованості наукових положень, висновків і рекомендацій, що захищаються. Сформульовані наукові положення, висновки та рекомендації, представлені у дисертаційній роботі В. Бойко «Імерсивні технології проектування у візуально-комунікативному контексті дизайну в Україні», є об'єктивними і достовірними, оскільки ґрунтуються на теоретичних та практичних викладах фахівців з дизайну, мистецтвознавства, культурології, технічних наук, соціальної комунікації, маркетингу та реклами, які різнобічно презентують сучасний стан опанування технологій альтернативної реальності (у

тому числі – дизайнерами), а також на проведеному аналізі особисто укомплектованої джерельної бази.

Зміст дисертації та структура викладення основних положень демонструють повноту розкриття поставлених автором науково-практичних завдань у межах пропонованого наукового дослідження. До позитивних характеристик дисертації слід віднести логічне, лаконічне, але вичерпне, викладення обов'язкових складників вступної частини роботи: актуальність наукового пошуку; сукупність і послідовність завдань дослідження; наукова новизна і практична значущість; об'єкт і предмет дослідження. Наявність і обґрунтованість кожного з наведених вище структурних елементів вступу дисертації засвідчує фахову обізнаність здобувачки у проблемному полі, розуміння і точне формулювання головного і другорядного у результатах наукової роботи. Наведені у додатках ілюстративні приклади презентують систематизацію, проведену автором, і унаочнюють висновки щодо поточного стану і перспектив упровадження імерсивних інструментів проєктування до українського дизайн-простору, надаючи тексту доказовості і переконливості.

Здобувачкою послідовно та логічно висвітлено всі ключові аспекти дослідження, а саме: стан наукового розроблення теми в науковій літературі; понятійно-категоріальний апарат та сегментацію джерельної бази; проєктні ознаки технологій доповненого, змішаного, віртуального та розширеного типів реальності; комунікативні можливості та образотворчий потенціал технологій занурення; програмно-прогностичний інструментарій функціонування імерсивних технологій в дизайні; креативні виміри графічної інтерактивності інфоресурсів із залученням альтернативної реальності; фактори формування інноваційних підходів у дизайні реклами та експозицій в Україні; візуалізаційні акценти видовищних практик з імерсивним ефектом; інновації імерсивного проєктування сучасних візуально-комунікативних форм в Україні.

У дисертації досліджено поступовий розвиток імерсивних технологій в українському дизайні, що відбувався від 1990-х років паралельно з іншими інноваційними впровадженнями, які стосувалися як проєктного інструментарію, так і виокремлених нових проєктних напрямків. Підґрунтям для імерсивного

проектування в Україні у свій час стали медіа-арт, вебдизайн, мультимедійний дизайн, діджитал-арт, моушн-дизайн, 3D-моделювання та генеративне мистецтво, продемонструвавши мистецький синтез, взаємодоповнення та взаємопроникнення проєктувальних засобів та прийомів. У результаті всі об'єкти творчої діяльності вищенаведених напрямів отримали подвійну змістову структуру: з одного боку, залишивши ознаки проєктної традиційності, а з іншого – набувши суттєвої кількості технічних параметрів для забезпечення коректного відтворення/демонстрації проєкту. При цьому у різнотипових творах виникли певні проєктні паралелі, що, зберігаючи їхню жанрово-функціональну специфіку, демонструють міжвидовий зв'язок і спільну технологічно-цифрову природу.

У контексті уточнення ключових дефініцій і термінів поняттєво-категоріального апарату дослідження (імерсивні технології, альтернативна реальність, AR, VR, XR, MR, медіадизайн тощо) здобувачкою запропоновано введення нового поняття «імерсивно-модифікований проєкт», що оптимізує специфічні характеристики об'єктів імерсивного проєктування в аспекті розширення їхніх художньо-виразних можливостей при збереженні традиційної проєктної основи. До імерсивно-модифікованих можуть належати абсолютно різні за жанром та функцією проєкти, що набули імерсивних ознак шляхом модифікації на візуально-комунікативному рівні під впливом зовнішніх факторів.

Візуально-комунікативний потенціал альтернативної реальності, що розкривається у збагаченні художньої образності та розширенні каналів емоційно-інформаційного сприйняття проєктів (включаючи візуальний, вербальний, тактильний тощо), у дисертації досліджено на прикладах інформаційного, рекламного, експозиційного та видовищного напрямків дизайну в контексті сучасної глобальної діджиталізації в Україні. Здобувачкою з'ясовано, що інформаційні джерела, представлені наразі як у традиційному (наприклад, друкованому), так і в електронному вигляді, мають різний ступінь інтеграції з імерсивними технологіями всередині проєкту, з яких доповнена реальність має найбільший інформаційний потенціал. Важливою

трансформацією є модифікація художніх рис імерсивних проєктів, котрі візуально транслюють набагато складнішу графічну систему, яку можна сприймати з різних ракурсів, оцінювати під різним кутом. Візуалоцентричне спрямування різножанрових видовищних імерсивних проєктів проявляється у домінуванні у них графічної складової, задля ефектного формування якої дизайнерами використовуються інноваційні засоби та технології (зокрема – імерсивні), креативні підходи проєктування та враховуються прогресивні прийоми побудови візуально-комунікативних зв'язків для забезпечення найкращого сприйняття контенту цільовою аудиторією.

У ході дослідження здобувачкою встановлено, що специфічні ознаки імерсивних технологій проєктування як актуальної практики сучасної дизайн-діяльності презентуються проєктними, художньо-комунікативними та образотворчими особливостями. Найпростіший спосіб роботи з альтернативною реальністю (у вигляді AR-масок, AR-фільтрів, AR-3D-моделей) доступний у соцмережах. Більш складні проєкти реалізуються за допомогою широкого вибору програмних засобів (як автономних, так і десктопних), онлайн-платформ, конструкторів, мобільних застосунків, що дозволяють досягти цікавих просторових та візуальних ефектів (у тому числі – динамічних). Художнє образотворення в імерсивних дизайн-проєктах відбувається одночасно за кількома напрямками методом нашарування різноманітних ознак художньої виразності. До традиційних композиційних, колористичних, стилістичних, текстурних та інших засобів художньої виразності додаються інноваційні – створені у результаті складного синтезу різноякісних компонентів у межах одного проєкту (динамічні, інтерактивні та мультимедійні засоби). У художньо-образній системі імерсивного проєкту здобувачкою виділено 9 основних визначників, що охоплюють образотворчі фактори – від традиційних до нестандартних, котрі в комплексі забезпечують проєктно-концептуальну специфіку: композиційний, колористичний, образно-стилістичний, тектонічно-просторовий, світловий, звуковий, контекстуальний, асоціативний, швидкісний.

Серед основних проєктних операцій, що забезпечують створення цифрового візуального контенту засобами комп'ютерних та імерсивних

технологій, здобувачка виокремлює наступні: прийоми нашарування (колажування, накладання ефектів, маскування), малювання, трансформації та модифікації форми, векторизації, скульптингу, геометризації, клонування (копіювання), об'ємізації (додавання тривимірності об'єкту) та параметризації при комп'ютерному програмному проєктуванні та прийоми кодування, проєктування (за допомогою мультимедійного обладнання), маркування сцени (із застосуванням датчиків руху), нашарування віртуальної реальності на реальну, об'ємізації (додавання сцені просторової тривимірності), генерування мультисенсорики, синтезування комунікативних каналів, звукового оформлення проєкту при імерсивному проєктуванні.

У дисертації наголошено, що поява технологій альтернативної реальності стала визначальним фактором формування просторового дизайну в Україні, котрий продукує простір публічного значення (у тому числі – експозиційний), оскільки імерсивність – одна з головних ознак просторового дизайну (поряд із мультисенсорністю, антропоцентризмом, фіджитальністю). Сучасний український експозиційний дизайн ґрунтується на двох взаємопов'язаних проєктних принципах: прагнення розробляти імерсивне середовище, яке повністю занурює відвідувачів у виставковий контент задля створення відповідної атмосфери, та безпосереднє використання імерсивних технологій (доповненої та віртуальної реальності) для демонстрації експонатів з метою отримання унікальних і незабутніх вражень для відвідувачів. Головними факторами сучасних трансформацій у галузі рекламно-експозиційного дизайну в Україні є цифровізація (у тому числі – впровадження імерсивних технологій до проєктного процесу), розвиток просторового дизайну внаслідок однойменного повороту, інтеграція принципів театральної режисури та сценографії та актуальні тенденції комунікативного дизайну (зокрема, емоційна орієнтованість, сторітеллінг, візуалоцентризм тощо).

Здобувачкою доведено, що нова реальність, спричинена інтернет-комунікаціями, які активно розвиваються, тяжіє за своїми характеристиками швидше до віртуальної, оскільки мережевий простір надає широкі можливості представлення інформації, часто відмінні від реалістичного. Імерсивність

альтернативної реальності доцільно розрізняти за способом сприйняття, виокремивши активний і пасивний типи. Активну імерсивність демонструють дизайн-проекти, що розкривають власний потенціал імерсії через спеціалізовані мобільні додатки/програми, які розширюють/доповнюють реальність, і через спеціальні гаджети (аксесуари) для занурення у віртуальний світ (шоломи, окуляри, рукавички тощо). Пасивну імерсивність презентує дизайн-продукція без свідомого особистого втручання глядача: медіафасади, імерсивні вуличні інсталяції та інші подібні пристрої та простори.

У процесі дизайн-проекування здобувачка окреслює пріоритетність площин проєкування – прикладну чи естетичну, що є визначальним у формуванні художнього образу проєкту. Так, домінування прикладних завдань проєкування зумовлює перевагу в забезпеченні додаткового користувацького досвіду (наприклад, ефект присутності, імітація відчуттів тощо) через інтерактивні можливості імерсії. А естетична орієнтованість імерсивного проєкування презентується додатковими художніми ефектами (динамічними кольороформальними трансформаціями, звуковим оформленням тощо), котрі суттєво насичують проєкт емоціями. Комбінування першого і другого типів у межах одного проєкту призводить до особливо змістовного та концептуально ускладненого багатопланового проєкування, яке демонструє найвищий рівень образотворчої та функціональної результативності.

У підсумку здобувачкою узагальнено, що результатом впровадження імерсивних технологій до проєктного процесу в Україні стало формування нового алгоритму дизайну, який, ускладнивши проєктні структури і технології, спростив фінальне сприйняття продукту, завдяки максимальному наближенню до цільової аудиторії останнього через імерсію. На відміну від попередніх стандартів, нова логіка проєкування підпорядкована стрімкому наближенню дизайнера до реального життя споживача, інколи – аж до втручання в його приватні емоційні кордони. Отже, наразі завданням розробника є не лише створення ексклюзивного проєкту за всіма естетико-технічними параметрами, а й концептуально-креативне розв'язання проблеми ліквідації лінії розмежування між творчістю і реальністю. У такому разі вся штучно спроектована імітація є

технологічним «дивом», окрім самого часу, певний хронологічний відрізок якого дійсно витрачається на цей процес демонстрації-сприйняття.

Перспективами подальших наукових розвідок у розвитку теми здобувачкою визначено детальне вивчення рефлексій кожного виду дизайну на впровадження імерсивних технологій, дослідження відповідної програмної складової проєктного процесу, а також історичного аспекту проблематики появи імерсії у мистецькому процесі України як показового феномену сучасності.

Основні результати дослідження, ступінь їх наукової новизни та значущості. Наукова новизна отриманих результатів ґрунтується на застосуванні міждисциплінарного підходу, що синтезує наукові здобутки суміжних галузей та конкретизується у таких положеннях:

уперше:

– досліджено етапність впровадження імерсивних технологій до українського дизайну, що розпочинає свій відлік від 90-х рр. ХХ століття, у паралелі з іншими прогресивними технологічними явищами: медіа-арт і вебдизайн (1990-ті роки), мультимедійний дизайн (2000-ні роки), діджитал-арт, моушн-дизайн та 3D-моделювання (2010-ті роки), генеративне мистецтво (2020-ті роки), демонструючи трансформації традиційних дизайнерських практик та мистецьких напрямків, а також синтез, взаємодоповнення та взаємопроникнення численних інноваційних різновидів дизайну;

– виявлено візуально-комунікативний потенціал альтернативної реальності, який розкривається у збагаченні художньої образності та розширенні каналів емоційно-інформаційного сприйняття проєктів на прикладах інформаційного, рекламного, експозиційного та видовищного напрямків дизайну в контексті сучасної глобальної діджиталізації в Україні;

– з'ясовано прикладне та образотворче значення імерсивних технологій для багатоетапного проєктного процесу, яке полягає у комплексному технологічному відтворенні та в одночасному нашаруванні різноманітних ознак художньої виразності (за дев'ятьма основними визначниками);

– визначено художньо-проектні засоби розробки дизайн-продукції різних видів із застосуванням імерсивних технологій та зіставлено відповідні операції з традиційними інструментами створення цифрової графіки;

– запропоновано до наукового обігу поняття «імерсивно-модифікований проєкт» для позначення об'єктів дизайн-діяльності, що набули імерсивних ознак шляхом візуально-комунікативної модифікації під впливом зовнішніх факторів;

– сформульовано алгоритм імерсивного проєктування візуально-комунікативного контенту в Україні з використанням технологій доповненої, розширеної, змішаної та віртуальної реальності з огляду на особливості технічного завдання і цільової аудиторії, що, ускладнюючи проєктні структуру і технології, спрощує фінальне сприйняття продукту за рахунок його максимального наближення до споживача через імерсію;

уточнено:

– ключові поняття і терміни, що розкривають тему дослідження (імерсивні технології, доповнена реальність, віртуальна реальність, змішана реальність, розширена реальність, медіарт, медіадизайн тощо);

– специфічні функціонально-динамічні та образотворчі характеристики імерсивних технологій в українській дизайнерській практиці, що передбачають доповнення традиційних композиційних, колористичних, стилістичних, текстурних та інших засобів художньої виразності інноваційними – динамічними, інтерактивними та мультимедійними;

поглиблено:

– класифікацію актуальних інноваційних дизайн-приймів та проєктувальних технологій у контексті сучасних візуально-комунікативних стратегій дизайну в Україні, зокрема – розрізнення активної і пасивної імерсивності, а також прикладної чи естетичної проєктної пріоритетності;

набуло подальшого розвитку:

– прогностичні висновки щодо впровадження технологій альтернативної реальності як актуального інноваційного засобу проєктування і побудови ефективних візуально-комунікативних зв'язків між дизайнером (митцем) та споживацькою аудиторією.

Теоретичне значення дослідження. Аналіз та систематизація художньо-проектних особливостей імерсивного проектування візуально-комунікативного контенту в Україні формує теоретичне підґрунтя інноваційного алгоритму дизайну, актуального для розробки продукції різних видів, зокрема – рекламної, експозиційної, інформаційної, ігрової, видовищної. Результати дослідження концептуалізують візуально-комунікативний контент на тлі провідних дизайнерських тенденцій сучасної України, аргументуючи використання технологій занурення як ефективного багатофункціонального інструменту комунікації та сприяючи створенню особливої художньої мови дизайну для транслявання необхідних мотиваційних наративів та презентування національної державної ідентичності.

Новизна та актуальність дослідженої проблематики спричинила класифікацію аналізованих проєктів в інформаційному, презентаційному та комунікативному аспектах та визначення типології відповідних інноваційних дизайн-приймів і проєктних технологій, що виявило додатковий функціональний та образотворчий потенціал імерсивного проектування.

Практичне значення одержаних результатів дослідження. Результати дисертаційної роботи можуть бути використані як у практичній дизайн-діяльності різних напрямів, так і у навчальній (дизайн-освіта) та науковій практиках. Зокрема, теоретичний матеріал дисертації є корисним для підготовки лекційних матеріалів профільних закладів освіти та наукових публікацій відповідної тематики. Практичні висновки дисертації мають вагомe значення для подальшого успішного впровадження імерсивних технологій до дизайнерської практики як в Україні, так і за кордоном, оскільки розкривають, окрім іншого, художньо-технологічний взаємозв'язок візуальних характеристик відповідних проєктів на різних комунікативних рівнях та їх мультифункціональний потенціал.

Достовірність отриманих результатів у дослідженні В. А. Бойко забезпечується використанням широкої джерельної бази, що містить фундаментальні праці вітчизняних і провідних зарубіжних науковців за темою дисертації, авторські творчі концепції фахівців-практиків та показові приклади

реалізації імерсивного проєктування у різних видах дизайну; застосуванням комплексу методів дослідження, відповідно до визначених мети і завдань роботи (аксіологічний, компаративний, джерелознавчий, теоретичний, композиційний, зіставно-типологічний, класифікаційний, аналітичний та порівняльний); апробацією основних положень і результатів дослідження на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях; оприлюдненням результатів дослідження у фахових наукових виданнях України та у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection; ступенем підготовки результатів дослідження до впровадження у навчальний процес та практичну діяльність дизайнерів; логічною структурою дисертації, що забезпечує послідовне розкриття теми дослідження.

Наукові праці, в яких опубліковано основні результати дисертації

Статті у наукових фахових виданнях України

1. Бойко В. Функціональна складова відеодизайну в оформленні сценічного видовища. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*, 2023. Вип. 63. Том 1. С. 40–46. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/63-1-6>

2. Бойко В. Технологія доповненої реальності як інструмент для оптимізації дизайнерської роботи при проєктуванні інтер'єру. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2023. № 2. С. 21–27. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2023.2.3>

3. Мулкохайнен В. А., **Бойко В. А.** Образотворчий потенціал імерсивних технологій в українському дизайні. *Теорія та практика дизайну*. 2024. Вип. 1(31). С. 124–132. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.14>

Здобувачкою зібрано аналітичний матеріал, здійснено порівняння художніх характеристик творів дизайну, виконаних у традиційних техніках, та імерсивних проєктів, а також систематизовано відповідні проєктні риси та обґрунтовано їхню образотворчу роль.

4. Федорків О., **Бойко В.**, Корницька Л. Використання AI для створення віртуальних художніх екскурсій із підсумовуванням інформації. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2024. Вип. 75. Том 3. С. 70–75. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/75-3-10>

Здобувачкою виконано дослідницький пошук у межах теми статті і з'ясовано значення AI-інструментів для розробки віртуальних художніх екскурсій, а також сформульовано загальні висновки.

5. Борисенко О., **Бойко В.**, Литовченко В. Філософія мистецтва в цифрову епоху як фактор формування нових медіапрактик. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2025. № 83. Том 1. С. 54–60. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-1-8>

Здобувачкою здійснено огляд актуальних медіапрактик, що визначають нові вектори розвитку мистецтва, і викладено відповідний матеріал в основній частині статті з посиланнями на попередні наукові результати.

Статті у періодичних наукових виданнях, що включені до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection

6. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., **Boiko V.** & Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century. *New Design Ideas*. 2024. №8(3). P. 641–655. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>.

Здобувачкою проаналізовано сучасну українську культуру в аспекті показових дизайнерських тенденцій та описано приклади, що яскраво їх презентують.

7. Yuhan N., Korniytska L., Suchkov D., Alforova Z. & **Boiko V.** Virtual reality and interactive technologies in contemporary art: an analysis of creative opportunities. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. 2024. №102(24). P. 9089–9106. URL: <https://www.jatit.org/volumes/Vol102No24/22Vol102No24.pdf>

Здобувачкою впорядковано зібраний колективом співавторів теоретичний матеріал за вимогами наукового журналу та підготовлено вступ.

8. Kucher R., Vakulenko D., **Boiko V.**, Pratskov R. & Dokolova A. Problemas da crise de design espacial de eventos de arte em condições de agressão militar (experiência ucraniana). *Convergências - Revista De Investigação E Ensino Das Artes*. 2025. № 17(33). P. 188–200. URL: https://www.researchgate.net/publication/381084229_Problems_of_the_crisis_of_spatial_design_of_art_events_in_conditions_of_military_aggression_Ukrainian_experience DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>

Здобувачкою виконано аналіз наукової літератури за темою статті та визначено прогаліни у дослідженнях відповідних авторів.

Опубліковані праці апробаційного характеру

9. Деркач С. М., **Бойко В. А.** Доповнена реальність як сучасний прийом у режисурі. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 25–26 березня. 2020 р. С. 143–144. URL: <https://kuk.edu.ua/nauka/#tab-3-1-1>

Тези написані здобувачкою на основі результатів практичної діяльності співавторки та власних аналітичних висновків.

10. Бойко В. А. Голографічна проєкція як різновид доповненої реальності в організації концертних та шоу-програм. *Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси* : матеріали II Всеукр. наук. конф. професорсько-викладацького складу, аспірантів і магістрантів. Київ, 23 квітня 2020 р. С. 152–156. URL: http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2020/07/conference_2020_zmist.pdf#page=150

11. Бойко В.А. Доповнена реальність як сучасний прийом у мистецтві: виставка, показ, презентація. *Theoretical and practical scientific achievements: research and results of their implementation* : collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the I International Scientific and Theoretical Conference, Pisa (Italian), February 12, 2021. Vol. 4. P. 108–110. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/issue/view/12.02.2021/445>

12. Бойко В.А. Інтеграційні процеси новітніх цифрових технологій в сценічному мистецтві та шляхи їх реалізації. *Scientific practice: modern and classical research methods* : I International Scientific and Practical Conference. Boston–Vinnytsia, February 26, 2021. Vol. 3. P. 165–167. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/logos/article/view/9554/9249>

DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-26.02.2021.v3.54>

13. Бойко В. А. Інтерактивні технології доповненої реальності в індустрії розваг. *Education and science of today: intersectoral issues and development of sciences* : I International Scientific and Practical Conference. Cambridge-Vinnytsia, March 19, 2021. P. 148–149. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/logos/article/view/10249/9745>

14. Бойко В. А. Сучасні практики впровадження AR-технології в культурно-мистецькій практиці України. *100 років української культури в екзилі* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. Київ , 9–10 грудня 2021 р. С. 96–97. URL: https://nakkim.edu.ua/images/vidannya/Konferencii/Konferensiya_100_roki_v_ukrainskoi_kultury_v_ekzyli.pdf#page=96

15. Бойко В.А. Сучасні практики використання генеративної графіки у сценічному просторі. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. Київ, 8–9 квітня 2022 р. С. 8–10. URL: http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2022/07/material_konf_APPPRGNSSP-04-22.pdf#page=9

16. Бойко В.А. Технології доповненої реальності у процесі створення сценографічного образу. *Молодіжна наука КНУКіМ – 2022* : матеріали Всеукр. звіт. наук.- практ. конф. здобувачів вищ. освіти і молодих учених. Київ, 24–25 листопада 2022 р. С. 63–64. URL: <https://drive.google.com/file/d/1yRDdoBZ9zg6AGAwGdSsV9FtqzrtxGZ3l/view#page=63>

17. Бойко В.А. Технології розширеної реальності у процесі створення художніх образів в сценічному просторі. *Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів* : збірник матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. факультету дизайну і реклами КНУКіМ. Київ, 8 грудня, 2022. С. 48–52. URL:

https://drive.google.com/file/d/1c-3t_JwhymUh-tzCBdynza-tIs-VkcK-/view#page=48

18. Бойко В. Тенденції використання сучасних технологій у сценічних номерах хореографічного жанру. *Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень* : матеріали [V Міжнар. наук. конф.](#) Київ, 24 лютого, 2023 р. С. 322–323. URL: <https://archive.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding/article/view/445>

19. Бойко В.А. Тенденції використання технологій доповненої реальності у дизайні книжкової продукції. *Наука, освіта і суспільство: актуальні проблеми теорії та практики* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Кропивницький, 10 березня, 2023 р. С. 57–58. URL: http://www.economics.in.ua/2023/03/1_29.html

20. Бойко В.А. Тенденції використання AR та VR в експодизайні: український досвід. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство: тези доповідей Міжнар. наук.-практ. конф.* Київ, 22–23 березня, 2023 р. Част. 1. С.167–170. URL: <https://kuk.edu.ua/nauka/#tab-1-1-1>

21. Бойко В.А. Імерсивні технології як інноваційний інструмент дизайну. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, Київ, 7–8 квітня, 2023. С. 63–68. URL: https://drive.google.com/file/d/1gOaSgWdsyQz2mMGJMJn_K5FHh22-wIy3/view

Апробація результатів дослідження здійснювалася на тринадцяти науково-практичних конференціях різного рівня, а саме: на міжнародних конференціях: «Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство» (Київ, 2020, 2023), «Scientific practice: modern and classical research methods» (Boston, 2021), «Education and science of today: intersectoral issues and development of sciences (Cambridge, 2021), «Theoretical and practical scientific achievements: research and results of their implementation (Pisa, 2021), «Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень» (Київ, 2023).; на всеукраїнських науково-практичних конференціях: «Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси» (Київ, 2020), «100 років

української культури в екзилі» (Київ, 2021), «Молодіжна наука КНУКіМ – 2022» (Київ, 2022), «Мистецтво і дизайн у ХХІ столітті: конвергенція форм і сенсів» (Київ, 2022), «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2022, 2023), «Наука, освіта і суспільство: актуальні проблеми теорії та практики» (Київ, 2023).

Загальний висновок:

Вважати, що дисертація Бойко Валерії Андріївни «Імерсивні технології проектування у візуально-комунікативному контексті дизайну в Україні», подана на здобуття ступеня доктора філософії, відповідає вимогам МОН України, які висуваються до відповідних наукових робіт, а саме «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії» (Постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44) та Наказу МОН України №40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження вимог до оформлення дисертації».

Рекомендувати дисертаційну роботу Бойко Валерії Андріївни «Імерсивні технології проектування у візуально-комунікативному контексті дизайну в Україні», подану на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 Дизайн, до захисту у разовій спеціалізованій вченій раді.

**Головуюча на засіданні:
завідувачка кафедри
графічного дизайну,
канд. соціол. наук, доцент**

Наталія УДРИС-БОРОДАВКО

23 липня 2025 року

Підпис	
Начальник ВК	
"23" 07	2025 р.