

Взаємозв'язок між стилістикою і цільовою аудиторією важливий для створення впізнаваних образів, що знаходять відгук у гравців. Завдяки правильному підбору графічного стилю, можна досягти максимальної емоційної прив'язки до персонажів і світу гри, що підсилює загальний досвід гравця.

Таким чином, порівняльний аналіз різних ігрових стилістик в концепт-арті дозволяє не тільки розкрити особливості кожного стилю, але й зрозуміти, як ці стилі впливають на сприйняття гри та її персонажів. Важливо розглядати ці аспекти при створенні концепт-арту, оскільки вони визначають не тільки візуальну привабливість, але й глибину занурення в ігровий процес.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ізотова Н. Художній нарратив у контексті ігрової стилістики. Стаття. URL: https://www.apfn-journal.in.ua/archive/2018/part_1/14.pdf
2. Юля Романенко. Не соромно запитати: чим займається Concept Artist. Авторка у Skvot Mag. 21 січня, 2022 Геймдев Стаття URL: <https://skvot.io/uk/blog/ne-stydn-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist>
3. Voki games. Концепт-арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії. 08.09.2022. Блог. URL: <https://vokigames.com/ua/koncept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/>

Наталя РИШКЕВИЧ, аспірант

старший викладач кафедри дизайну інтер'єру і меблів

Київський національний університет технологій та дизайну

Данило КОСЕНКО, кандидат мистецтв, доцент

кафедри дизайну інтер'єру і меблів

Київський національний університет технологій та дизайну

ДИЗАЙН БІБЛІОТЕК УКРАЇНИ: СУЧАСНІ ВИКЛИКИ

Українські бібліотеки переживають складні часи трансформації, спричинені як загальносвітовими тенденціями цифровізації, так і реаліями сьогодення. Сучасні користувачі все більше споживають інформацію через гаджети, очікують швидкого доступу до знань та прагнуть інтерактивного досвіду, що докорінно змінює традиційну роль бібліотек. Бібліотека має задовольняти потребу не лише в отриманні інформації з друкованих видань, а надавати відкритий простір, де можна навчатися, спілкуватися, досліджувати нові технології, брати участь в презентаціях, воркшопах та навіть відпочивати.

Одним із ключових викликів є адаптація бібліотек до нової поведінки користувачів. Молодь прагне мати можливість змінювати положення під

час роботи в бібліотеці, не лише сидіти, а й лежати, рухатися, спілкуватися без обмежень гучності; отримувати інформацією безконтактно, мінімізуючи необхідність звертатися до бібліотекарів; замовляти та повертати книги дистанційно або за допомогою автоматів; орієнтуватись в просторі бібліотеки інтуїтивно, використовуючи покажчики та QR-коди, що скеровують до відповідного розділу або книги; мати місця як для усамітнення, так і для командної роботи, інтерактивні середовища та коворкінгові кімнати.

Українські бібліотеки вже потроху впроваджують цифрові колекції, автоматизовану систему видачі книг, онлайн-доступ до ресурсів та навіть штучний інтелект для персоналізованих рекомендацій. В BiblioHUB у Києві створено комфортне середовище з коворкінг зонами, де відбуваються різноманітні соціальні, неформальні та культурні івенти, відкриті дискусії, публічні виступи, змагання з настільних ігор, майстер-класи з інтерактивними панелями та доступом до 3D принтеру, а бібліотека Сумського державного університету запроваджує електронну систему навігації та мобільні меблі. Центральна районна бібліотека імені П. Г. Тичини в Києві надає кожному користувачеві бібліотеки безоплатний доступ до світових ресурсів Інтернет, зону Wi-Fi та електронний каталог.

Однак сьогоденні реалії війни висувають нові вимоги до бібліотечних просторів. Одним із пріоритетних завдань є облаштування укриттів, які можуть використовуватися як безпечне місце перебування під час повітряних загроз, а також як зони для навчання чи дозвілля. Безпека читачів стала найважливішою за технологічність та комфорт. У багатьох бібліотеках додають вказівники напрямку руху до укриття, оснащують їх необхідними ресурсами, зарядними станціями, доступом до інтернету навіть у разі вимкнення електроенергії. В книгосховищі центральної бібліотеки КПІ ім. І. Сікорського побудували перше смарт-укриття в Україні, де проводяться різні заходи, лекції, іспити, турніри, можна читати та просто спілкуватись. В середині є кімнати для відпочинку, кафетерій, вбиральні та душові для тривалого перебування в укритті завдяки дизель-генератору та автономним системам вентиляції. Національна бібліотека ім. В. Вернадського активно працює над забезпеченням цифрової безпеки, що є важливим у боротьбі з інформаційною війною.

Також викликом стало обов'язкова організація доступності бібліотек для людей з інвалідністю, адже внаслідок війни значно збільшилася кількість таких людей, які прагнуть користуватися бібліотечними послугами. Для цього бібліотеки оснащують пандусами, автоматичним відчиненням дверей, розширеними проходами для вільного руху людей на кріслах колісних, додають до користування аудіокниги та тактильні панелі, впроваджують аудіогіди та програми з озвучення тексту для людей із

вадами зору, а також спеціальні сенсорні кімнати для людей із когнітивними розладами.

Сучасний дизайн бібліотек вже не обмежується лише комфортом і технологічністю, він має враховувати потребу в безпеці, адаптивності та гнучкості. Інтерактивні стенди та мультимедійні зони дозволяють користувачам швидко отримувати потрібні дані, а простори для відпочинку та в укриттях мають сприяти зниженню рівня стресу. Бібліотеки мають ставати не просто місцями для зберігання знань, а активними культурними центрами, що допомагають суспільству долати виклики війни, адаптуватися та вірити у майбутнє.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Tiurmenko I., Khaletska L., Smolnikov Y. Kyiv Library Hubs (Ukraine): First Experience and Formation Challenges. *Arşiv Dünyası*. 2021. DOI: <https://doi.org/10.53474/ad.888403>.
2. Development Strategy of Sumy State University Library for 2023-2027 / comp. O. V. Krytska; translator Y. V. Fandikova. Sumy : Sumy State University, 2022. 27 p.
3. Рибальська А. У бібліотеці КПІ створили smart-укриття для студентів: як воно виглядає. *Суспільне Київ*. URL: <https://suspilne.media/kyiv/669466-u-biblioteci-kpi-stvorili-smart-ukritta-dla-studentiv-ak-vono-vigladae/> (дата звернення: 12.01.2025).
4. Ришкевич Н., Каціон П. Інклюзивний дизайн бібліотеки для людей з порушенням зору. *Матеріали V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості»* м. Київ, 15 листопада 2024 р. КНУТД, 2024. С. 120-126.

Станіслав САМУЛНАС, здобувач І курсу другого (магістерського) рівня

Харківський національний педагогічний університет ім. Г.С.Сковороди

Наталія ЖИТЄНЬОВА, доктор педагогічних наук, професор професор кафедри дизайну

Харківський національний педагогічний університет ім. Г.С. Сковороди

ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ПАТЕРНІВ У UI/UX-ДИЗАЙНІ ВЕБСТУДІЇ ЯК ВАЖЛИВОГО ЧИННИКА ПІДВИЩЕННЯ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ

Сучасні вебстудії працюють в умовах стрімкої конкуренції, де швидка розробка, покращена зручність використання та привабливий візуальний