

Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Київський національний університет технологій та дизайну
Державний університет інфраструктури та технологій
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Волинська організація Співки дизайнерів України
Волинська організація національної Співки художників України

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ

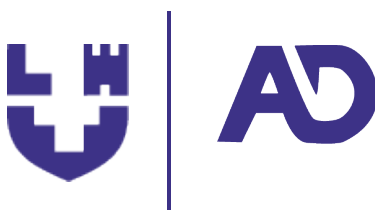


Тези доповідей за матеріалами
ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ

Луцьк
15 травня 2025 р.



Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Київський національний університет технологій та дизайну
Державний університет інфраструктури та технологій
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Волинська організація Спільки дизайнерів України
Волинська організація національної Спільки художників України



ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ

Тези доповідей за матеріалами
IX Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції
молодих вчених та студентів
15 травня 2025 р.

УДК 7.05(082)(477)(0.034.2)=131.1
Т67

Рекомендовано до друку
вченою радою Луцького національного технічного університету
протокол № 10 від 31 травня 2025 року

Т67 ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: Тези доповідей за матеріалами ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ. 15 травня 2025 року, м. Луцьк. Луцьк: ЛНТУ, 2025. 464 с.

Тези доповідей охоплюють дослідження соціокультурних та мистецтвознавчих аспектів дизайну, проблем та перспектив розвитку еко-дизайну, методів моделювання в техніці, будівництві та освітній діяльності, інформаційних технологій візуалізації в художньо-проектній діяльності та дизайну архітектурного середовища.

УДК 7.05(082)(477)(0.034.2)=131.1

© Луцький національний технічний університет, 2025

Науковий комітет:

БАХОВИЧ Ірина Михайлівна – ректор Луцького національного технічного університету, доктор економічних наук, професор, голова організаційного комітету.

ЛЮТАК Олена Миколаївна – проректор з науково-педагогічної роботи та досліджень Луцького національного технічного університету, доктор економічних наук, професор;

АНДРІЙЧУК Олександр Валентинович – декан факультету архітектури, будівництва та дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат технічних наук, професор;

МАРЧУК Володимир Павлович – заслужений діяч мистецтва України, голова правління Волинської організації національної Співки художників України;

ПАШКЕВИЧ Калина Лівіанівна – декан факультету дизайну Київського національного університету технологій та дизайну, доктор технічних наук, професор, член Співки дизайнерів України, член Національної Співки художників України;

ПРИЩЕНКО Світлана Валеріївна – професор кафедри інформаційних технологій та дизайну Державного університету інфраструктури та технологій, доктор мистецтвознавства, професор;

ХИЖИНСЬКИЙ Володимир Вікторович – проректор з наукової та міжнародної діяльності Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, кандидат мистецтвознавства, доцент, член Національної Співки художників України, член Міжнародної Академії Кераміки (IAC), Женева;

ПАСІЧНИК Оксана Степанівна – завідувач кафедри архітектури і дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат архітектури, доцент;

ПУСТЮЛЬГА Сергій Іванович – професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, доктор технічних наук, професор, Заслужений працівник освіти України;

БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна – доцент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат мистецтвознавства, доцент;

СКЛЯРЕНКО Наталія Владиславівна – професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, доктор мистецтвознавства, професор, член Співки дизайнерів України.

Відповідальний секретар конференції:

МИРОШНИЧЕНКО Іванна Володимирівна – асистент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.

ЗМІСТ

СЕКЦІЯ 1. СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТА МИСТЕЦТВОЗНАВЧІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ

БЕРЕЗЕНКО Сергій, ЛЯСОТА Стелла, МОСОХА Тетяна РОЗРОБКА МАКЕТУ КНИЖКИ ТА ЇЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ	15
БОБОШКО Таїсія, ЛАВРИКОВА Катерина КОМПОЗИЦІЙНІ ПРИНЦИПИ ТА СИМВОЛІКА В УКРАЇНСЬКІЙ ВИШИВАНЦІ: АНАЛІЗ СІТКОВИХ СТРУКТУР ТА КОЛЬОРОВОЇ ПАЛІТРИ	18
БУРЕНКОВА Аліса, СКЛЯРЕНКО Наталія ВІЗУАЛЬНІ ЕФЕКТИ В ОБКЛАДИНКАХ ДЛЯ КОМІКСІВ: ТРЕНДИ СУЧАСНОСТІ	20
БУРКО Надія, СКЛЯРЕНКО Наталія ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У МОТИВАЦІЙНІЙ РЕКЛАМІ ВОЄННОГО ХАРАКТЕРУ	24
БУРКО Софія, ПРИСТУПА Ольга ЕВОЛЮЦІЯ ОКУЛЯРІВ: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ТЕХНОЛОГІЙ, МАТЕРІАЛІВ ТА ДИЗАЙНУ	28
ВАСИЛЬЧИК Софія, ШАУРА Аліна ВАЖЛИВІСТЬ РЕДИЗАЙНУ САЙТІВ ДЛЯ ТЕАТРІВ З МЕТОЮ ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧА	34
ВОРОНА Надія ДИЗАЙН РЕКЛАМНОГО ПОВІДОМЛЕННЯ В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ВЗАЄМОДІЇ	36
ГОРДІЙЧУК Анна, ЛЕЛИК Ярослав, ЛЕСИК-БОНДАРУК Оксана ВИКОРИСТАННЯ ОБРАЗУ КОТА В КОНТЕКСТІ ЛОГОТИПІВ	39
ГОЛУБЧУК Катерина ЕВОЛЮЦІЯ ДИЗАЙНУ В УКРАЇНІ (З 1920-Х РОКІВ ПО СЬОГОДЕННЯ)	44

КОБИСЬ Дмитро, ПРИСТУПА Ольга ПРОЄКТНІ ПРОБЛЕМИ УПОРЯДКУВАННЯ ФАСАДІВ КОМЕРЦІЙНИХ СТРУКТУР	241
КОВАЛЬЧУК Сергій ФУНКЦІОНАЛЬНЕ ЗОНУВАННЯ ПРОСТОРУ ФІЗКУЛЬТУРНО- СПОРТИВНИХ КОМПЛЕКСІВ ЗА ДОПОМОГОЮ КОЛОРИСТИКИ.....	245
КОЗЛОВСЬКА Софія, ЯСЮК Анатолій, ПАЛЬЧИК Анна ОСОБЛИВОСТІ ЛІНІЙНОГО ОСВІТЛЕННЯ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ	249
КОРЕЦЬКА Дарина, МИРОШНИЧЕНКО Іванна ДИЗАЙН ДЕКОРАТИВНИХ ПЕРЕГОРОДОК: ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МАТЕРІАЛІВ.....	254
КУЛІШ Андрій, МИРОШНИЧЕНКО Іванна ПРОЗОРИЙ КОРПУС У ДИЗАЙНІ ГАДЖЕТІВ: ТЕНДЕНЦІЇ, МАТЕРІАЛИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ.....	257
КУШНІРЕНКО Вероніка, ШАУРА Аліна ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧІВ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС.....	261
ЛЮБЧЕНКО Ольга, КВІТКА Ольга БАЗОВІ ПРИНЦИПИ ФОРМОУТВОРЕННЯ ШРИФТУ ЛОГОТИПА ЯК ІНСТРУМЕНТ ПРОЄКТУВАННЯ ДИНАМІЧНОЇ АЙДЕНТИКИ.....	265
РИБАЧОК Дарина, ПРИСТУПА Ольга ЕВОЛЮЦІЯ ДИЗАЙНУ ТЕЛЕВІЗОРА.....	269
ПЕТРОВСЬКА Анастасія, СКЛЯРЕНКО Наталія ОСОБЛИВОСТІ КОНСТРУКТИВНОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ МЕБЛІВ- ТРАНСФОРМЕРІВ	274
РИШКЕВИЧ Наталя, ЛОПАТІНА Еріка ОСОБЛИВОСТІ МЕБЛЮВАННЯ ТА ОБЛАДНАННЯ В ДИЗАЙНІ БАРУ.....	279

УДК 37.091.33-027.22:004.9-052

КУШНІРЕНКО Вероніка, ШАУРА Аліна
Київський національний університет технологій та дизайну

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧІВ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС

Анотація. У роботі досліджено використання гейміфікації в мобільних освітньо-навчальних додатках. Проаналізовано вплив ігрової діяльності на залучення користувачів до навчального процесу та її роль у покращенні мотивації та ефективності навчання. Розглянуто основні механізми гейміфікації, такі як бали, рівні, досягнення та змагання, а також їх вплив на користувацький досвід. Поставлені завдання щодо удосконалення інтеграції гейміфікаційних елементів у мобільні додатки для покращення навчальних результатів та зацікавленості користувачів.

Ключові слова: гейміфікація, користувачі, додатки, увага, навчання.

Abstract. This work explores the use of gamification in mobile educational applications. It analyzes the impact of play activity on user engagement in the learning process and its role in enhancing motivation and learning effectiveness. The key gamification mechanisms, such as points, levels, achievements, and competitions, are examined along with their influence on the user experience. The paper outlines tasks for improving the integration of gamification elements in mobile apps to enhance learning outcomes and user engagement.

Keywords: gamification, users, applications, attention, education.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ

З розвитком мобільних технологій, освітні додатки стали важливим інструментом для користувачів, які прагнуть досягти особистих цілей у навчанні та саморозвитку. Вони пропонують широкий спектр можливостей для освоєння нових знань, покращення навичок та освоєння професій. Однак, попри зручність і доступність мобільних додатків, багато користувачів стикаються з проблемою низької мотивації до продовження використання додатків і регулярного навчання. Відсутність постійного інтересу та відчуття досягнень може призвести до швидкої втрати користувачами зацікавленості і, як наслідок, до припинення їхнього навчального процесу.

Ця проблема є важливою для розробників мобільних освітніх додатків, оскільки її вирішення дозволить створити більш ефективні, привабливі та довготривалі інструменти для навчання та розвитку користувачів.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ

В останні роки активно досліджуються ефекти гейміфікації в мобільних освітніх додатках, зокрема її вплив на мотивацію та ефективність навчання користувачів. Різноманітні дослідження зосереджуються на тому, як впровадження ігрових елементів, таких як бали, рівні, досягнення та лідерборди, може підвищити інтерес користувачів до навчання і стимулювати їх до постійної практики. Одним із основних аспектів, який розглядається у дослідженнях, є те, як адаптація гейміфікації під конкретні групи

користувачів, їх вік, інтереси та рівень попереднього знання може оптимізувати результати навчання.

Сучасні публікації, такі як роботи A. Deterding, D. Dixon, L. Khaled, і C. Nacke [1-2], демонструють значну ефективність гейміфікації в різних сферах, включаючи освіту, бізнес та маркетинг. Зокрема, вони підкреслюють важливість інтеграції ігрових елементів у навчальні додатки для підтримки мотивації користувачів і покращення їх залученості. Ці дослідження показують, що гейміфікація може зробити навчання більш персоналізованим і цікавим, сприяючи кращому засвоєнню матеріалу.

Інші роботи, зокрема дослідження таких вчених, як K. Anderson, J. Huizinga і J. P. Gee [2-3], зосереджуються на практичних аспектах використання ігрової діяльності в мобільних додатках. Вони стверджують, що для ефективного застосування гейміфікації важливо враховувати баланс між навчальним контентом та ігровими елементами, щоб не допустити перевантаження користувача і не знизити його мотивацію через зайву ігрову складову.

Одним із важливих аспектів, на який звертають увагу вчені, є адаптація гейміфікації для різних типів користувачів. Зокрема, дослідження виявляють, що для молодших користувачів більш ефективні активні ігрові механізми, в той час як для дорослих користувачів важливіше зберігати баланс між мотивацією та реальними досягненнями.

Однак, хоча існують численні дослідження на тему гейміфікації в освіті, у більшості з них не вистачає систематизації щодо конкретних ігрових елементів, які є найбільш ефективними для різних типів навчальних додатків. Крім того, більшість досліджень фокусується на окремих аспектах ігрової діяльності, не охоплюючи всієї картини інтеграції цих елементів в освітній процес.

Ці прогалини у наукових роботах свідчать про необхідність подальших досліджень, які допоможуть зрозуміти, як саме різні механізми гейміфікації можуть бути адаптовані для мобільних освітніх додатків і як це впливає на навчальний процес і поведінку користувачів.

ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ РОБОТИ

Метою роботи є дослідження застосування гейміфікації в мобільних освітньо-навчальних додатках для залучення користувачів до навчального процесу. Завданнями роботи є: 1) проаналізувати основні принципи та механізми гейміфікації у мобільних додатках; 2) визначити ефективність використання ігрової діяльності для підвищення залученості користувачів; 3) дослідити можливості удосконалення процесу навчання через інтерактивні та гейміфіковані функції в мобільних додатках.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ

Гейміфікація в мобільних додатках — це застосування ігрових елементів і механізмів для підвищення залученості користувачів та мотивації до навчального процесу. Суть гейміфікації полягає в тому, щоб перетворити звичайний процес навчання в захоплюючу гру, де кожен етап навчання супроводжується відзначенням досягнень, отриманням нагород, виконанням завдань у вигляді рівнів або місій. Вона забезпечує інтерактивність і активну участь, що дозволяє користувачам не тільки засвоювати матеріал, а й отримувати задоволення від навчання.

Мобільні додатки для навчання, які впроваджують елементи гейміфікації, дозволяють користувачам отримувати швидкий зворотний зв'язок, що підвищує їх

мотивацію. Наприклад, такі додатки можуть нагороджувати користувачів за виконання певних завдань балами, досягненнями, відкриттям нових рівнів або можливостей. Крім того, гейміфікація допомагає перетворити складні навчальні процеси на доступні й цікаві завдання, що допомагає користувачам залишатися залученими протягом тривалого часу.

Прикладом такого підходу є мобільні додатки для вивчення мов, як Duolingo, де користувачі виконують різні завдання, отримують бали та досягнення, що дозволяє їм відслідковувати свій прогрес і стимулює до подальшого навчання. Інший приклад — додатки для вивчення математики, де користувачі можуть проходити рівні, заробляючи винагороди за швидкість і точність виконання вправ. Це не тільки покращує знання користувача, але й підтримує високий рівень залученості.

Гейміфікація в мобільних додатках створює середовище для самовираження і конкуренції, що також є важливим аспектом мотивації. Наприклад, користувачі можуть порівнювати свої досягнення з іншими учасниками на лідерборді, що створює додаткову мотивацію для досягнення кращих результатів. Цей елемент конкуренції може бути використаний для створення спільнот або груп користувачів, що взаємно підтримують один одного в процесі навчання.

Гейміфікація також дозволяє знижувати рівень стресу, пов'язаний з навчанням, за допомогою позитивного підкріплення та створення атмосфери, що заохочує до активного залучення. Завдяки використанню елементів ігор, навчання перетворюється на цікаву й розважальну діяльність, яка не відчувається як рутинний процес.

Мобільні додатки, що включають гейміфікацію, можуть бути використані для різних вікових груп і потреб. Вони надають користувачам можливість самостійно контролювати свій процес навчання, що забезпечує гнучкість і зручність для всіх категорій учасників. Користувачі можуть обирати час та темп навчання відповідно до своїх можливостей і потреб, що підвищує ефективність процесу навчання.

ВИСНОВКИ

Гейміфікація в мобільних освітньо-навчальних додатках є потужним інструментом для підвищення залученості користувачької аудиторії та мотивації до навчання. Використання ігрових елементів дозволяє створити більш інтерактивне і захоплююче середовище для учасників, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та підтримує високий рівень інтересу протягом довгого часу. Така ігрова діяльність забезпечує мотивацію через досягнення, нагороди, рівні та конкуренцію, що дозволяє користувачам активно взаємодіяти з контентом і досягати кращих результатів у навчанні.

Мобільні додатки з елементами гейміфікації є доступними для широкої аудиторії, забезпечуючи гнучкість у виборі часу та темпу навчання, що підвищує їх ефективність. Вони дозволяють користувачам адаптувати процес навчання під свої потреби і можливості, що робить їх більш зручними та привабливими.

Подальші дослідження в цій галузі мають на меті удосконалення методів застосування гейміфікації в мобільних додатках, розробку нових механізмів мотивації та аналіз ефективності різних підходів. Оскільки гейміфікація продовжує активно розвиватися, важливим є вивчення її впливу на ефективність навчання і психологічний стан користувачів, що дозволить створювати ще більш інтуїтивно зрозумілі та ефективні мобільні додатки для навчання.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. URL: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification (дата звернення: 28.04.2025)
2. Гейміфікація. URL: <https://surli.cc/gaoeil> (дата звернення 28.04.2025)
3. Serious Games And Simulations: Theories and Applications. URL: <https://ocw.metu.edu.tr/mod/resource/view.php?id=1350> (дата звернення 28.04.2025)



Тези доповідей за матеріалами
ІХ Всеукраїнської науково-практичної
інтернет-конференції молодих вчених та студентів
15 травня 2025 р.

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: Тези доповідей за
матеріалами ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-
КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ. 15 травня 2025 року,
м. Луцьк. Луцьк: ЛНТУ, 2025. 464 с.

Підписано до друку 31.05.2025 р.
Формат 60×84/16
Наклад 100 прим.