Облікова картка дисертації

I. Загальні відомості

Державний обліковий номер: 0825U003321

Особливі позначки: відкрита

Дата реєстрації: 06-08-2025

Статус: Запланована

Реквізити наказу МОН / наказу закладу:

II. Відомості про здобувача

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Бойко Валерія Андріївна
2. Valeriia Boiko

Кваліфікація:

Ідентифікатор ORCHID ID: Не застосовується

Вид дисертації: доктор філософії

Аспірантура/Докторантура: так

Шифр наукової спеціальності: 022

Назва наукової спеціальності: Дизайн

Галузь / галузі знань: культура і мистецтво

Освітньо-наукова програма зі спеціальності: Дизайн

Дата захисту:

Спеціальність за освітою: Сценічне мистецтво

Місце роботи здобувача:

Код за ЄДРПОУ:

Місцезнаходження:

Форма власності:

Сфера управління:

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

Сектор науки: Не застосовується

III. Відомості про організацію, де відбувся захист

Шифр спеціалізованої вченої ради (разової спеціалізованої вченої ради): PhD 10769

Повне найменування юридичної особи: Київський національний університет культури і мистецтв

Код за ЄДРПОУ: 02214159

Місцезнаходження: вул. Євгена Коновальця, буд. 36, Київ, 01601, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

IV. Відомості про підприємство, установу, організацію, в якій було виконано дисертацію

Повне найменування юридичної особи: Київський національний університет культури і мистецтв

Код за ЄДРПОУ: 02214159

Місцезнаходження: вул. Євгена Коновальця, буд. 36, Київ, 01601, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

V. Відомості про дисертацію

Мова дисертації: Українська

Коди тематичних рубрик: 18.32, 20.54.04

Тема дисертації:

1. Імерсивні технології проєктування у візуальнокомунікативному контексті дизайну в Україні
2. Immersive design technologies in the visual-communicative context of design in Ukraine

Реферат:

1. Дисертацію присвячено дослідженню проблематики, пов’язаної із впровадженням імерсивних технологій до дизайн-діяльності в Україні, зокрема для підвищення ефективності візуально-комунікативних проєктів. Актуальність теми зумовлена стрімким поширенням цифровізації, генеративних технологій та загальним стратегічним переналаштуванням комунікативного дизайну, що стало плідним підґрунтям для оновлення проєктного інструментарію та освоєння інноваційних дизайн-прийомів, серед яких важливу позицію займає альтернативна реальність. Значення імерсивних технологій у формуванні візуальних стратегій українського дизайну доцільно розглядати як феномен сучасної вітчизняної художньо-проєктної культури, що активно розвивається у складних соціокультурних умовах. Дослідженням передбачено розгляд AR-, VR-, MRта XR-технологій як у міжвидовій внутрішній взаємодії в межах єдиного проєкту, так і в аспекті широкої

класифікації проєктів візуальної комунікації (зокрема – медіадизайну). Адже технології альтернативної реальності є потужним сучасним інструментом дизайн-проєктування, що збагачує його продукцію новою художньою мовою, відкриваючи абсолютно інші виміри візуальної комунікації та емоційного сприйняття. Майстерно використовуючи емоцію як засіб впливу на цільову аудиторію, українські дизайнери не лише урізноманітнюють традиційні проєкти, а й започатковують нові жанри 3 візуальної продукції, розширюють діапазон образотворення та формують новітню графічну культуру України. Дослідження побудовано на аналізі українського досвіду впровадження імерсивних технологій у контексті візуально-комунікативних стратегій дизайну, що розкриваються в інформаційному, експозиційному, рекламному та видовищному проєктувальних напрямах, і реалізується вона за допомогою загальнонаукових та науково-теоретичних методів, серед яких: аксіологічний, компаративний, джерелознавчий, теоретичний, хронологічний, композиційний, зіставно-типологічний, класифікаційний, аналітичний, порівняльний. Розглянуто та розкрито у контексті наукової проблеми основні дефініції, що формують понятійно-категоріальний апарат дисертації (імерсивні технології, доповнена реальність, віртуальна реальність, змішана реальність, розширена реальність, медіаарт, медіадизайн тощо). Крім того, до наукового обігу запропоновано поняття «імерсивно-модифікований проєкт», яке оптимізує характеристики об'єктів імерсивного проєктування, що зумовлюють набуття ними розширених художньо-виразних можливостей і, водночас, вказують на традиційну проєктну основу. У цьому контексті визначення імерсивно-модифікованого проєкту формулюється як проєкт, що набув імерсивних ознак шляхом модифікації на візуально-комунікативному рівні під впливом зовнішніх факторів. Визначено проблематику активного впровадження імерсивних технологій до просторового дизайн-проєктування і доведено, що, попри деякі недоліки, переважно ергономічного характеру, експозиційні, рекламнопрезентаційні, сценічні та громадські простори є бездоганною платформою для успішної інтеграції технологій альтернативної реальності, адже відсутність зовнішніх пристосувань і простота сприйняття такого контенту аудиторією роблять пізнання художньо-естетичної концепції та інформаційної складової частини проєктів більш ефективним.Доведено, що поява імерсивних технологій стала одним із визначальних факторів формування просторового дизайну в Україні, котрий продукує переважно простір громадського (публічного) значення. Також з'ясовано, що актуальна проєктна стратегія рекламотворення полягає в побудові ефективної режисури реклами із залученням технологій занурення, котрі не лише дозволяють споживачеві стати співучасником рекламного шоу, а й впливати на проєктний результат. 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. При цьому можна виділити активну і пасивну імерсивність. Ключові слова: імерсивні технології, альтернативна реальність, візуальні комунікації, імерсивне проєктування, AR-технології, VR-технології, MR-технології, XR-технології, медіадизайн, цифрові технології, інформація.

2. The dissertation focuses on researching issues related to the implementation of immersive technologies in design activities in Ukraine, with a particular emphasis on enhancing the effectiveness of visual communication projects. The relevance of the topic stems from the rapid spread of digitalization, generative technologies, and a general strategic reorientation of communication design, which has become a fertile ground for updating project tools and mastering innovative design techniques, among which alternative reality occupies a significant position. The significance of immersive technologies in forming visual strategies for Ukrainian design should be viewed as a phenomenon of contemporary domestic artistic and project culture, which is actively developing in complex socio-cultural conditions. The research concept involves examining AR, VR, MR, and XR technologies both in terms of their internal interaction within a single project and in terms of the broad classification of visual communication projects (in particular, media design). After all, alternative reality technologies are now a powerful instrument of design engineering, enriching its products with a new artistic language and opening up completely new dimensions of visual communication and emotional perception. By skilfully using emotion as a means of influencing their target audience, contemporary Ukrainian designers not only diversify traditional projects, but also initiate new genres of visual production, expand the range of imagery, and shape Ukraine's newest graphic

culture. The research concept is based on the study of the Ukrainian experience in the implementation of immersive technologies in the context of visual and communicative design strategies, which are revealed in informational, expositional, advertising and entertainment design areas and implemented using general scientific and scientific-theoretical methods, including: axiological, comparative, sourcebased, theoretical, chronological, compositional, comparative-typological, classificatory, analytical, and comparative. The main definitions that form the conceptual and categorical apparatus of the system of immersive technologies (immersive technologies, augmented reality, virtual reality, mixed reality, extended reality, media art, media design, reflector, etc.) are considered and disclosed from the perspective of developing a scientific problem. In addition, the classification of immersion technologies and their interaction within the project is clarified. Furthermore, the concept of an 'immersively modified project' was proposed for scientific circulation, which optimises the characteristics of immersive design objects, giving them expanded artistic and expressive capabilities while also pointing to the traditional design basis. Besides, the classification of immersion technologies and their interaction within the project is clarified. In this context, an immersively modified project is defined as a project that has acquired immersive features through modification at the visualcommunicative level, influenced by external factors. It has been confirmed that the process of creating and visualising objects in alternative reality is technically complex, as it requires the necessary hardware and software, as well as specialised knowledge. Namely, three basic components are involved in the creation of augmented reality, which, in fact, carry out a complex visualisation process: positioning device, software, display device. The issues of active implementation of immersive technologies in spatial design have been identified, and it has been proven that, despite some shortcomings, mainly of an ergonomic nature, exhibition, advertising, presentation, stage and public spaces are an ideal platform for the successful integration of alternative reality technologies, as the absence of external devices and the ease with which such content is perceived by the audience make the artistic and aesthetic concept and informational component of projects more effective. Just like we've proven, the emergence of immersive technologies has been one of the key factors in shaping spatial design in Ukraine, which mostly creates spaces of social (public) significance. Keywords: immersive technologies, alternative reality, visual communications, immersive design, AR technologies, VR technologies, MR technologies, XR technologies, media design, digital technologies, information.

Державний реєстраційний номер ДіР:

Пріоритетний напрям розвитку науки і техніки: Фундаментальні наукові дослідження з найбільш важливих проблем розвитку науково-технічного, соціально-економічного, суспільно-політичного, людського потенціалу для забезпечення конкурентоспроможності України у світі та сталого розвитку суспільства і держави

Стратегічний пріоритетний напрям інноваційної діяльності: Не застосовується

Підсумки дослідження: Теоретичне узагальнення і вирішення важливої наукової проблеми

Публікації:

- 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.
- 2. Бойко В. Технологія доповненої реальності як інструмент для оптимізації дизайнерської роботи при проєктуванні інтер'єру. Український мистецтвознавчий дискурс. 2023. № 2. С. 21–27.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 7. Yuhan N., Kornytska 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.
- 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.
- 9. Деркач С. М., Бойко В. А. Доповнена реальність як сучасний прийом у режисурі. Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство : матеріали ІІ Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 25–26 берез. 2020 р. Київ, 2020. С. 143–144.
- 10. Бойко В. А. Голографічна проєкція як різновид доповненої реальності в організації концертних та шоу-програм. Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси : матеріали ІІ Всеукр. наук. конф. професорсько-викладацького складу, аспірантів і магістрантів, м. Київ, 23 квіт. 2020 р. Київ, 2020. С. 152–156.
- 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.
- 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.
- 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.
- 14. Бойко В. А. Сучасні практики впровадження AR-технології в культурномистецькій практиці України. 100 років української культури в екзилі : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф, м. Київ, 9–10 груд. 2021 р. Київ, 2021. С. 96–97.
- 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., м. Київ, 8–9 квіт. 2022 р. Київ, 2022. С. 8–10.
- 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, м. Київ, 24–25 листоп. 2022 р. Київ, 2022. С. 63–64.
- 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, м. Київ, 8 груд. 2022 р. Київ, 2022. С. 48– 52.
- 18. Бойко В. Тенденції використання сучасних технологій у сценічних номерах хореографічного жанру. Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень : матеріали V Міжнар. наук. конф., м. Київ, 24 лют. 2023 р. Київ, 2023. С. 322–323.
- 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., м. Кропивницький, 10 берез. 2023 р. Кропивницький, 2023. С. 57–58.

- 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., м. Київ, 22– 23 берез., 2023 р. Част. 1. Київ, 2023. С. 167–170.
- 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, м. Київ, 7–8 квіт., 2023 р. Київ, 2023. С. 63–68.

Наукова (науково-технічна) продукція:

Соціально-економічна спрямованість:

Охоронні документи на ОПІВ:

Впровадження результатів дисертації: Впровадження не планується

Зв'язок з науковими темами: 0122U001117

VI. Відомості про наукового керівника/керівників (консультанта)

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Мулкохайнен Вікторія Анатоліївна

2. Viktoriia Mulkokhainen

Кваліфікація: д. мист., доц., 17.00.07

Ідентифікатор ORCHID ID: 0000-0002-3455-6942

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи: Київський національний університет культури і мистецтв

Код за ЄДРПОУ: 02214159

Місцезнаходження: вул. Євгена Коновальця, буд. 36, Київ, 01601, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

VII. Відомості про офіційних опонентів та рецензентів

Офіційні опоненти

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Скляренко Наталія Владиславівна

2. Nataliia V. Skliarenko

Кваліфікація: д. мист., професор, 17.00.07

Ідентифікатор ORCHID ID: 0000-0001-9188-1947

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи: Луцький національний технічний університет

Код за ЄДРПОУ: 05477296

Місцезнаходження: вул. Львівська, буд. 75, Луцьк, Луцький р-н., 43018, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Габрель Тарас Миколайович
2. Taras Gabrel

Кваліфікація: к. мист., 17.00.07

Ідентифікатор ORCHID ID: 0000-0001-6367-0317

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи: Національний університет "Львівська політехніка"

Код за ЄДРПОУ: 02071010

Місцезнаходження: вул. Степана Бандери, буд. 12, Львів, 79013, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

Рецензенти

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Волинець Вікторія Олексіївна
2. Viktoriia Volynets

Кваліфікація: к. культ., доц., 26.00.01

Ідентифікатор ORCHID ID: 0000-0003-3783-508X

Додаткова інформація: https://www.webofscience.com/wos/author/record/AAQ-9176-2021; https://scholar.google.com.ua/citations?user=UCws5x4AAAAJ&hl=uk

Повне найменування юридичної особи: Київський національний університет культури і мистецтв

Код за ЄДРПОУ: 02214159

Місцезнаходження: вул. Євгена Коновальця, буд. 36, Київ, 01601, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Оборська Світлана Валентинівна
2. Svitlana V. Oborska

Кваліфікація: к. мист., професор, 26.00.01

Ідентифікатор ORCHID ID: 0000-0003-3148-6325

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи: Київський національний університет культури і мистецтв

Код за ЄДРПОУ: 02214159

Місцезнаходження: вул. Євгена Коновальця, буд. 36, Київ, 01601, Україна

Форма власності: Державна

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR:

Сектор науки: Університетський

VIII. Заключні відомості

Власне Прізвище Ім'я По-батькові голови ради	Варивончик Анастасія Віталіївна
Власне Прізвище Ім'я По-батькові головуючого на засіданні	Варивончик Анастасія Віталіївна
Відповідальний за підготовку облікових документів	Крилова Оксана Сергіївна
Реєстратор	УкрІНТЕІ

Керівник відділу УкрІНТЕІ, що є відповідальним за реєстрацію наукової діяльності

Юрченко Тетяна Анатоліївна