

III ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»



ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ К. Д. УШІНСЬКОГО

Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»



ХУДОЖНЬО-
ГРАФІЧНИЙ
ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ ТА ДИЗАЙНУ



23-24 КВІТНЯ 2026 Р.
м. Одеса, Україна

Міністерство освіти і науки України

**Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
художньо-графічний факультет
кафедра професійної освіти та дизайну**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**III ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ**

**«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ
ТА МИСТЕЦТВІ»**

23-24 квітня 2026 р.

Одеса, 2026

УДК: 378:[37+7]:001.895

I-66

DOI: 10.5281/zenodo.21358452

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 15 від 25.06.2026 р.)

Рецензенти:

Бредньова Віра Петрівна, кандидат технічних наук, професор кафедри
нарисної геометрії та інженерної графіки Одеської державної академії
будівництва та архітектури;

Бартенєва Ірина Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський
національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

I-66 Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві : матеріали III Всеукраїнської
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса,
23-24 квітня 2026 року. Одеса: Університет Ушинського, 2026. 301 с.

До збірника увійшли матеріали III Всеукраїнської науково-практичної
конференції «Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві», яка відбулася у
Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського» 23–24 квітня 2026 року. Матеріали
конференції відображають науково-дослідницькі та методично орієнтовані
підходи, а також сучасні тенденції використання інновацій і висвітлюють
актуальні проблеми освіти, дизайну та мистецтва в контексті сьогодення.

Збірник призначений для науковців (докторантів, аспірантів),
здобувачів вищої освіти вітчизняних і зарубіжних закладів, педагогічних
працівників різних типів освітніх установ, а також художників, дизайнерів і
представників творчих індустрій.

Відповідальність за дотримання принципів академічної доброчесності в
текстах доповідей несуть їх автори.

© Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського», 2026

© Колектив авторів, 2026

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»

23-24 квітня 2026 р.

ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

Голова:

Штайнер Тетяна Віталіївна – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Заступник голови:

Лісогор Алла Вікторівна – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Відповідальний секретар конференції:

Шедіна Світлана Віталіївна – викладачка-стажистка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Члени оргкомітету:

Твердохлібова Яніна Миколаївна – виконувачка обов'язків деканки художньо-графічного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Усов Валентин Валентинович – завідувач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», доктор фізико-математичних наук, професор;

Колесова Олена Анатоліївна – кандидатка філософських наук, старша викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Кібіч Денис Олександрович – доктор філософії, викладач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Страутман Лінда Леонідівна – асистентка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Rubakha V., Shtainer T.

INTERACTIVE AND PROJECT METHODS AS A TOOL FOR
DEVELOPING ENTREPRENEURIAL COMPETENCE IN THE
VOCATIONAL EDUCATION SYSTEM 92

Сакалюк О. О., Шахова А. О.

ТЕХНОЛОГІЯ КОУЧИНГУ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ
КОМАНДНОГО ПОТЕНЦІАЛУ ПЕДАГОГІВ 96

Сорочан М. О., Страутман Л. Л.

РОЗВИТОК SOFT SKILLS УЧНІВ ЗАСОБАМИ ПРОЄКТНО-
ОРІЄНТОВАНОГО ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ 99

Фазлуєв В. Р., Бартенєва І. О.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА 103

Фалаєва К. Л., Карпова В. К.

МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ВИРАЗНИХ ЗАСОБІВ
ЖИВОПИСУ ПІД ЧАС РОБОТИ НАД НАТЮРМОРТОМ 110

Усов В. В., Фоніцький Д. В.

ІНТЕГРАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО
НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ РОЗВИТКУ
ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ І ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ 113

Черних В. В., Черних Д. А.

ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНА ОСВІТА ДОРΟΣЛИХ У КОНТЕКСТІ
ПОДОЛАННЯ ВИКЛИКІВ ВНУТРІШНЬОГО ПЕРЕМІЩЕННЯ В
УКРАЇНІ 116

Шкатуляк Н. М., Ткачук О. М.

МОДЕЛІ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ SOFT
COMPUTING В ОСВІТІ 120

Яновський А. О.

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ПІДГОТОВЦІ
МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ 123

СЕКЦІЯ 2. ІННОВАТИКА В СФЕРІ ДИЗАЙНУ: СТАН ТА ВИКЛИКИ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ

Балакан А. О., Штайнер Т. В.

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ У СТВОРЕННІ ТА
ПРЕЗЕНТАЦІЇ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ КОЛЕКЦІЙ ОДЯГУ 128

Вітковська М. М., Шедіна С. В.

ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОДЯГУ: ВІД
ТЕКТОНІКИ КОСТЮМУ ДО ТЕХНОЛОГІЧНОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ ТА
ДИЗАЙНУ АКСЕСУАРІВ 132

СЕКЦІЯ 2

ІННОВАТИКА В СФЕРІ ДИЗАЙНУ: СТАН ТА ВИКЛИКИ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ У СТВОРЕННІ ТА ПРЕЗЕНТАЦІЇ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ КОЛЕКЦІЙ ОДЯГУ

Балакан Анна Олександрівна,

здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

художньо-графічного факультету

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Штайнер Тетяна Віталіївна

*науковий керівник: викладачка кафедри професійної освіти та
дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: *комп'ютерна графіка, дизайн одягу, цифрові
технології, 3D-моделювання, феїн-ілюстрація, візуалізація,
презентація колекцій, CAD-системи.*

Актуальність дослідження зумовлена інтенсивним розвитком цифрових технологій, які істотно трансформують традиційні підходи до проектування, виготовлення та презентації дизайнерських колекцій одягу. У сучасних соціокультурних та економічних умовах комп'ютерна графіка постає не лише як засіб візуалізації, а як комплексне середовище професійної діяльності дизайнера, що забезпечує інтеграцію художнього мислення, технічних умінь і сучасних інноваційних рішень [6]. У зв'язку з цим зростає значення цифрових інструментів як важливого чинника формування нової проєктної культури у сфері дизайну одягу [3].

Аналіз наукових джерел засвідчує, що комп'ютерна графіка є невід'ємною складовою дизайнерської практики, оскільки забезпечує

створення візуальних концепцій, моделювання об'єктів та їх адаптацію до різних форматів представлення [5]. Зокрема, у сфері дизайну одягу це виявляється у використанні растрової та векторної графіки, цифрової ілюстрації, а також спеціалізованого програмного забезпечення для створення ескізів, технічних креслень і конструкторської документації [2; 7]. Отже, цифрові засоби візуального проектування стають основою професійної діяльності сучасного дизайнера одягу.

Варто зазначити, що застосування комп'ютерної графіки у створенні дизайнерських колекцій реалізується через послідовну систему етапів, що охоплює концептуальне проектування, художнє моделювання, цифрову візуалізацію та підготовку презентаційних матеріалів. На початковому етапі відбувається формування творчої ідеї, стилістичного напрямку, колористичної концепції та добір візуальних референсів із використанням графічних редакторів [2]. Наступним етапом є художнє моделювання, яке передбачає створення ескізів, фешн-ілюстрацій та варіативних композиційних рішень. Особливого значення набуває 3D-моделювання, що дає змогу відтворити цифровий зразок виробу з урахуванням конструктивних особливостей, фактури матеріалу, пластики тканини та посадки на фігурі [1; 7]. Завершальним етапом, своєю чергою, є створення презентаційних матеріалів, спрямованих на ефективну комунікацію дизайнерської ідеї із замовником, виробником або споживачем [3].

Не менш важливим є те, що використання цифрових технологій у процесі проектування одягу сприяє оптимізації творчих і виробничих процесів, скороченню витрат часу та ресурсів, а також підвищенню точності конструкторських рішень [1; 6]. Передусім це стосується сучасних CAD-систем, зокрема CLO 3D, Marvelous Designer, Gerber AccuMark, Lectra, Optitex, які забезпечують автоматизацію побудови лекал, їх градацію, перевірку посадки виробу та підготовку моделей до серійного виробництва. Таким чином, простежується інтеграція комп'ютерної графіки в усі етапи життєвого

циклу дизайнерського продукту – від задуму до промислової реалізації.

Окремої уваги заслуговує роль комп'ютерної графіки у презентації дизайнерських колекцій одягу. Зокрема, сучасні цифрові засоби відкривають широкі можливості для створення віртуальних показів, інтерактивних каталогів, анімаційних презентацій, цифрових шоурумів та проєктів із використанням технологій доповненої і віртуальної реальності [7]. Крім того, такі інструменти сприяють розширенню каналів комунікації з аудиторією та формуванню багатоплатформної візуальної ідентичності бренду, що є важливим чинником його конкурентоспроможності у глобальному цифровому середовищі [5].

Водночас науковці наголошують, що комп'ютерна графіка суттєво розширює можливості художньої інтерпретації образу, забезпечує трансформацію стилістичних рішень і сприяє інтеграції культурних кодів у сучасний дизайн [4]. У результаті цього створюються оригінальні візуальні продукти, які відповідають вимогам міжнародного ринку, тенденціям сучасної візуальної культури та очікуванням споживачів [4; 6].

Важливим аспектом досліджуваної проблематики є також використання професійного програмного забезпечення, зокрема Adobe Illustrator, CorelDRAW, Photoshop, CLO 3D, Blender, що забезпечує створення якісних графічних матеріалів і підвищує рівень професійної підготовки майбутніх дизайнерів [2; 7]. Більше того, опанування таких інструментів сприяє розвитку цифрових компетентностей, креативного мислення та готовності до інноваційної діяльності в умовах цифрової економіки [6].

Отже, застосування комп'ютерної графіки у створенні та презентації дизайнерських колекцій одягу є стратегічно важливим чинником інноваційного розвитку галузі. Воно забезпечує підвищення ефективності проєктування, розширення творчих можливостей дизайнера, удосконалення комунікації з цільовою аудиторією та формування конкурентоспроможного дизайнерського продукту в

умовах цифрової трансформації суспільства [1; 5; 6]. Перспективи подальших досліджень доцільно пов'язувати з вивченням можливостей штучного інтелекту, генеративного дизайну та метавесвітніх платформ у сфері fashion-проектування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Залкінд В. В. *Проектування одягу засобами інформаційних технологій : монографія*. Харків: «Технологічний Центр», 2014. 152с. URL: <https://monograph.com.ua/catalog/view/978-966-97466-0-3/246/980>
2. Козак К. М. Розробка дизайну навчального посібника «Комп'ютерна дизайн-графіка. Adobe Illustrator в художньому проектуванні одягу : дипломна робота бакалавра : 022 Дизайн / К. М. Козак ; Хмельниц. нац. ун-т. Хмельницький, 2022. 80 с. URL: <https://elar.khmnu.edu.ua/handle/123456789/12214>
3. Комп'ютерна графіка та дизайн: методичні вказівки до виконання самостійної роботи студентів для студентів спеціальності 121 «Інженерія програмного забезпечення» спеціалізації «Програмне забезпечення розподілених систем». НТУУ «КПІ ім. Ігоря Сікорського», уклад. І. М. Кузьменко. Електронні текстові дані. Київ : НТУУ «КПІ ім. Ігоря Сікорського», 2016. 23 с. URL: <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/18392>
4. Кротевич О. В., Колеснікова А. Е., Коваленко М. О. Комп'ютерна графіка в графічному дизайні як засіб інтерпретації етномистецтва. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. №87. том 2. С. 62-68 DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/87-2-8>
5. Ткач Г. Л., Удод М. Л. *Комп'ютерна графіка як засіб художнього оформлення дизайн-продукції*. 2024. С. 523-526.
6. Усов В. В. Сучасні комп'ютерні технології у дизайні одягу // *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2024. №212. С. 67–71. DOI:<https://doi.org/10.36550/2415-7988-2024-1-212-67-71>
7. Shapoval A., Grabchak T., Kostochka A. Computer graphics and photography in terms of design // *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості* : матеріали І Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (17 листопада 2020 р., м. Київ) / за заг. ред. О. М. Ніфатової. Київ : КНУТД, 2020. С. 405-411. URL: https://stud.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/17489/1/Innovatyka2020_P405-411.pdf .