

ISSN (on-line): 2708-5325

Виконавчий орган Київської міської ради
(Київська міська державна адміністрація)
Департамент культури

КИЇВСЬКА МУНІЦИПАЛЬНА АКАДЕМІЯ
ЕСТРАДНОГО ТА ЦИРКОВОГО МИСТЕЦТВ



АРТ-платФОРМА

Альманах

Видається з 2020 р.

Випуск 2(12)

Київ 2025

ISSN (on-line): 2708-5325

Licensing Authority of Kyiv
(Kyiv State Administration)
Department of Culture

KYIV MUNICIPAL ACADEMY OF
CIRCUS AND PERFORMING ARTS



[ART-platFORMA] ART-platFORM

Almanac

Published since 2020

Volume 2(12)

Kyiv 2025

DOI: 10.51209/platform.2.12.2025

УДК 7.01.09

АРТ-платФОРМА: альм. Київ: КМАЕЦМ, 2025. Вип. 2(12).

407 с.

Головний редактор: *Романенкова Ю.В.* (д. мист., проф., Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, Київ, Україна)

Заступник головного редактора: *Братусь І.В.* (к. філ. н., доц., Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна)

Відповідальний секретар: *Булах Т.Б.* (к. мист., проф., Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна)

Міжнародна редакційна рада

Фекете П. (генеральний директор Столичного цирку Будапешта, Угорщина); *Пілс У.* (президент Міжнародного циркового фестивалю Монте-Карло, Монако); *Джарола А.* (Президент освітнього центру циркового мистецтва, Верона, Італія); *Шевченко Л.О.* (Нар. арт. України, Нар. арт. СРСР, Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна); *Шульгіна В.Д.* (д. мист., проф., Київська муніципальна академія музики ім. Р.М. Глієра, Київ, Україна); *Корнієнко В.В.* (д. культ., проф., генеральний директор Національного цирку України, Київ, Україна).

Редакційна колегія

Вайс Дж. (д-р мист. хаб., доц., Академія Музики, Любляна/Університет Марибора, Словенія); *Родов І.* (д-р мист. хаб., проф., Бар-Іланський Університет, Ізраїль); *Троха Б.* (д-р філол.н., проф., Університет м. Зелана Гура, Польща); *Яковлев О.В.* (д. культ., проф., ректор Київської муніципальної академії естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна); *Варакута М.І.* (к.мист., доц., Дніпропетровська академія музики

ім. М. Глінки, Дніпро, Україна); *Качмар О.В.* (д.філос.н., доц., Карпатський Національний університет імені Василя Стефаника, Івано-Франківськ, Україна); *Зосім О.Л.* (д. мист., проф., Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна); *Карась Г.В.* (д. мист., проф., Карпатський національний університет імені Василя Стефаника, Івано-Франківськ, Україна); *Кузьменко Г.В.* (к. пед. н., доц., Київська муніципальна академія естрадного та циркового мистецтв, Київ, Україна); *Урсу Н.О.* (д. мист., проф., Кам'янець-Подільський університет імені Івана Огієнка, Кам'янець-Подільський, Україна); *Бабій Н.П.* (д.мист., доц., проф. Карпатського національного університету імені Василя Стефаника); *Варивончик А.В.* (д.мист., доц., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна); *Гуцул І.А.* (к.мист., доц., Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка); *Свердлик З.М.* (к. іст. н., доц., Київський Національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна); *Клиніна Т.С.* (к. іст. н., Національний авіаційний університет, Київ, Україна); *Руденко О.Ф.* (д-р філософії, Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка, Суми, Україна).

*Статті, подані до редакції альманаху,
рецензуються членами редакційної колегії*

Журнал включено до Переліку наукових фахових видань
України (**категорія «Б»**) зі спеціальностей:
023 – «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»; 025 – «Музичне мистецтво» відповідно до Наказу МОН України
від 06.06.2022 № 530 (додаток 2)

Рекомендовано до друку Вченою радою
Київської муніципальної академії
естрадного та циркового мистецтв
(протокол № 10 від 27.11.2025 р.)

Альманах індексується в міжнародних базах даних:
Erih Plus, Google Scholar, DOAJ, WorldCat, Index
Copernicus, Research Bible, Scientific Indexing Services, Research
Gate, Crossref, OUCI, Національна бібліотека України імені
В. І. Вернадського, UlrichsWeb, ФАХ

ART-platFORMA: Alm.: [ART-platFORM: Alm.]. Kyiv: KMACPA, 2025. Vol.2 (12). 407 p.

Editor-in-Chief: *Romanenkova Yu.V.* (DSc in Arts, Prof., National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine)

Deputy Editor-in-Chief: *Bratus I.V.* (PhD in Philology, As. Prof., Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine)

Managing Editor: *Bulakh T.B.* (PhD in Arts, Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine)

International Editorial Council

Fekete P. (General Director of Capital Circus of Budapest, Hungary); *Pils U.* (President of International Festival of Circus of Monte-Carlo, Monaco); *Giarola A.* (President of Educational Center of Circus Arts, Verona, Italy); *Shevchenko L.O.* (National Artist of Ukraine, National Artist of USSR, Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Shulgina V.D.* (DSc in Arts, Prof., National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine); *Korniienko V.V.* (DSc in Culturology, Prof., General Director of National Circus of Ukraine, Kyiv, Ukraine).

Editorial Board

Weiss J. (Ph.D. in musicology, As.Prof., Academy of Music, Ljubljana/University of Maribor, Slovenia); *Rodov I.* (PhD in Arts, Prof., Bar Ilan University Ramat-Gan, Israel); *Trocha B.* (DSc in Philology, Prof., University of Zielona Góra, Poland); *Yakovlev O.V.* (DSc in Cultural Sciences, Prof., Rector of Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Varakuta M.I.* (PhD in Arts, As.Prof., Dnipropetrovsk Academy of Music named after M. Glinka, Dnipro, Ukraine); *Kachmar O.V.* (DSc in Philosophy, As. Prof., Vasyl Stefanyk Carpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Karas G.V.* (DSc in Arts, Prof., Vasyl Stefanyk Carpathian University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Zosim O.L.* (DSc in Arts, As.Prof., National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine); *Kuzmenko G.V.* (PhD in Pedagogy, As. Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Ursu N.O.* (DSc in Arts, Prof., Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University, Kamianets-Podilskyi, Ukraine); *Babii N.P.* (DSc in Arts, As.Prof., Vasyl Stefanyk Carpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Varyvonchyk A.V.* (DSc in Art, As.Prof., Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine); *Gutsul I.A.* (PhD in Arts, As.Prof., Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University, Kamianets-Podilskyi, Ukraine); *Sverdlyk Z.M.* (PhD in History, As. Prof.,

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine); *Klynina T.S.* (PhD in History, National Aviation University, Kyiv, Ukraine); *Rudenko O.F.* (PhD., Sumy State Pedagogical University named after A.S. Makarenko, Sumy, Ukraine).

*Articles submitted to the almanach, peer-reviewed
by members of the editorial board*

The Almanac is included in the **category “B”** of the List of scientific professional editions of Ukraine in the program subject areas 023 – “Fine Arts, Decorative Arts, Restoration”,

025 – “Music” by Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine from 06 June 2022 No 530 (ap.2)

Recommended for edition by the Academic Council of
Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts
(Protocol N 10, 27.11.2025)

Almanac is covered by the international databases:

Erih Plus, Google Scholar, DOAJ, WorldCat, Index Copernicus, Research Bible, Scientific Indexing Services, Research Gate, Crossref, OUCI, National Library of Ukraine named after V.I. Vernadsky, UlrichsWeb

ART-platFORMA: Alm.: [ART-platFORM: Alm.]. Kyiv: KMACPA, 2025. Vol.2 (12). 407 p.

Editor-in-Chief: *Romanenkova Yu.V.* (DSc in Arts, Prof., National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine)

Deputy Editor-in-Chief: *Bratus I.V.* (PhD in Philology, As. Prof., Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine)

Managing Editor: *Bulakh T.B.* (PhD in Arts, Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine)

International Editorial Council

Fekete P. (General Director of Capital Circus of Budapest, Hungary); *Pils U.* (President of International Festival of Circus of Monte-Carlo, Monaco); *Giarola A.* (President of Educational Center of Circus Arts, Verona, Italy); *Shevchenko L.O.* (National Artist of Ukraine, National Artist of USSR, Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Shulgina V.D.* (DSc in Arts, Prof., National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine); *Korniienko V.V.* (DSc in Culturology, Prof., General Director of National Circus of Ukraine, Kyiv, Ukraine).

Editorial Board

Weiss J. (Ph.D. in musicology, As.Prof., Academy of Music, Ljubljana/University of Maribor, Slovenia); *Rodov I.* (PhD in Arts, Prof., Bar Ilan University Ramat-Gan, Israel); *Trocha B.* (DSc in Philology, Prof., University of Zielona Góra, Poland); *Yakovlev O.V.* (DSc in Cultural Sciences, Prof., Rector of Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Varakuta M.I.* (PhD in Arts, As.Prof., Dnipropetrovsk Academy of Music named after M. Glinka, Dnipro, Ukraine); *Kachmar O.V.* (DSc in Philosophy, As. Prof., Vasyl Stefanyk Carpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Karas G.V.* (DSc in Arts, Prof., Vasyl Stefanyk Carpathian University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Zosim O.L.* (DSc in Arts, As.Prof., National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine); *Kuzmenko G.V.* (PhD in Pedagogy, As. Prof., Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts, Kyiv, Ukraine); *Ursu N.O.* (DSc in Arts, Prof., Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University, Kamianets-Podilskyi, Ukraine); *Babii N.P.* (DSc in Arts, As.Prof., Vasyl Stefanyk Carpathian National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine); *Varyvonchyk A.V.* (DSc in Art, As.Prof., Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine); *Gutsul I.A.* (PhD in Arts, As.Prof., Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University, Kamianets-Podilskyi, Ukraine); *Sverdlyk Z.M.* (PhD in History, As. Prof.,

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine); *Klynina T.S.* (PhD in History, National Aviation University, Kyiv, Ukraine); *Rudenko O.F.* (PhD., Sumy State Pedagogical University named after A.S. Makarenko, Sumy, Ukraine).

*Articles submitted to the almanach, peer-reviewed
by members of the editorial board*

The Almanac is included in the **category “B”** of the List of scientific professional editions of Ukraine in the program subject areas 023 – “Fine Arts, Decorative Arts, Restoration”,

025 – “Music” by Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine from 06 June 2022 No 530 (ap.2)

Recommended for edition by the Academic Council of
Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts
(Protocol N 10, 27.11.2025)

Almanac is covered by the international databases:

Erih Plus, Google Scholar, DOAJ, WorldCat, Index Copernicus, Research Bible, Scientific Indexing Services, Research Gate, Crossref, OUCI, National Library of Ukraine named after V.I. Vernadsky, UlrichsWeb

ЗМІСТ

МУЗИКОЗНАВЧІ СТУДІЇ

САМАЯ Т.В. Фундаментальні засади становлення естрадного вокаліста: ритмологічний контекст.....	13
ЯКОВЛЕВ О.В., БУЛАХ Т.Б., ТЕТЕРЯ В.М. Соціо-онтологічні імплікації сучасних worship-ансамблів у конетксті глобалізації культури.....	32
ЗАРЯ С.В., БАННОВ Д.Д. Взаємодія вокалу та аранжування в сучасному музичному просторі.....	50
ПАЛЬЦЕВИЧ Ю.М. Використання барокової музики в ігровому кіно (на прикладі фільму «Надновий заповіт» Жако ван Дормеля).....	65
ZHORNOVA OLHA.I., ZORNOVA OLENA I. [ЖОРНОВА ОЛЬГА І., ЖОРНОВА ОЛЕНА І.] Innovations in contemporary opera through the prism of team decisions [Інновації в сучасній опері крізь призму командних рішень].....	81
ПАЛІЙЧУК І.С., ПАВЛЮК Р.В. Історичні та сучасні детермінанти саксофонної освіти України другої половини ХХ – початку ХХІ ст.....	100
БОНДАРЕЦЬ Н.Л. Інтерсеміозис у музичній творчості саундпродюсера Євгена Філатова.....	130

ВІЗУАЛЬНІ МИСТЕЦЬКІ ПРАКТИКИ

РОМАНЕНКОВА Ю.В. Сила. Рух. Ритм: творчий інструментарій скульптора Сергія Брильова.....	152
БАБІЙ Н.П. Музичні інструменти, хори та капели узахідноукраїнській ранньомодерній іконографії.....	169
НЕСТЕРЕНКО П.В. Особливості творчого пошуку Анатолія Марчука.....	197

ЖАДЕЙКО О.М. «Дорога в Мандалей» одеського дворянина або мотив ескапізму у творчості художника Олега Соколова.....	210
ДМИТРЕНКО Н.В. Античні та сасанідські впливи у художній стилістиці весільних поясів та натільних ланцюгів Візантійської імперії.....	226
ЧЕМБЕРЖІ Д.А., САПФІРОВА Н.М. Інтерактивність як категорія сучасного цифрового мистецтва: інсталяційний вимір.....	254
БРИЛЬОВ С.В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції.....	268
GLUKHENKIY I.I. [ГЛУХЕНЬКИЙ І.І.] Innovative approaches to the formation of imagery in contemporary small-form sculpture [Новітні прийоми формування образності в сучасній скульптурі малих форм].....	282
ЖУРАВЛЬОВА Н.А., СОТНИК Л.І. Рисунок і живопис як базова складова підготовки сучасного фахівця з графічного дизайну ОР «Бакалавр».....	296

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ РОЗВІДКИ

POGREBNIAK G.P., MATUSHENKO V.B., HRANOVSKA V.O. [ПОГРЕБНЯК Г.П., МАТУШЕНКО В.П., ГРАНОВСЬКА В.О.] Biographical component of author's creativity [Біографічна складова авторської творчості].....	314
ШАРИКОВ Д.І. Циркологічний аналіз підготовки творчого проєкту: роль спільної роботи виконавця, майстра-трюкографа, хореографа-режисера.....	334
ДІГТЯР Н.М. Мистецькі пошуки та продовження традицій створення української вузлової ляльки у творчості сучасної полтавської майстрині та науковця Тетяни Саєнко.....	347
ROTOPALSKA K.I. [ПОТОПАЛЬСЬКА К.І.] From trick assemblage to narrative scoring in aerial gymnastics: genre	

evolution and dramaturgical consolidation [Від трюкового монтажу до наративного скорингу у повітряній гімнастиці: еволюція жанру та драматургічна консолідація].....	363
SPELLMAN J. [СПЕЛЛМАН Ю.] Integrating art therapy and creative practices into aerial performances. [Інтеграція арт-терапії та креативних практик у процесі постановки повітряних номерів].....	382
ВІД РЕДАКЦІЇ	408

CONTENT

MUSICOLOGICAL STUDIES

SAMAYA T.V. Fundamental foundations of variety vocalist development: the rhythmological context.....	13
YAKOVLEV O.V., BULAH T.B., TETERIA V.M. Socio-ontological implications of contemporary worship ensembles in the context of cultural globalization.....	32
ZARYA S.V., BANNOV D.D. Interaction between vocals and arrangement in the contemporary musical space.....	50
PALTSEVYCH Yu.M. The use of baroque music in live action films (based on Jaco van Dormael's «Le tout nouveau testament»).....	65
ZHORNOVA OLHA.I., ZORNOVA OLENA I. Innovations in contemporary opera through the prism of team decisions.....	81
PALIICHUK I.S., PAVLYUK R.V. Historical and contemporary determinants of saxophone education in Ukraine from the second half of the 20 th to the early 21 st century.....	100
BONDARETS N.L. Intersemiosis in the musical work of sound producer Yevgen Filatov.....	130

VISUAL ART PRACTICIES

ROMANENKOVA Yu.V. Power. Movement. Rhythm: sculptor Serhii Brylov's art toolbox.....	152
BABII N.P. Musical instruments, choirs and chapels in Western Ukrainian early modern iconography.....	169
NESTERENKO P.V. Features of the creative quest of Anatoliy Marchuk.....	197
ZHADEYKO O.M. “The road to Mandale” of Odessa nobleman or the motive of escapism in the creative work of the artist Oleg Sokolov.....	210
DMYTRENKO N.V. Ancient and Sasanian influences in the artistic features of wedding belts and body chains of the Byzantine empire.....	226
CHEMBERZHI D.A., SAPFIROVA N.M. Interactivity as a category of contemporary digital art: the installation dimension.....	254
BRYLOV S.V. Game design for graphic designers: structure, methodology, competencies.....	268
GLUKHENKIY I.I. Innovative approaches to the formation of imagery in contemporary small-form sculpture.....	282
ZHURAVLIOVA N.A., SOTNYK L.I. Drawing and painting as a basic component of training a modern specialist in graphic design, Bachelor's degree.....	296

CULTUROLOGICAL ESSAYS

POGREBNIAK G.P., MATUSHENKO V.B., HRANOVSKA V.O. Biographical component of author's creativity	314
SHARYKOV D.I. Circuslitical analysis of the creative process training in circus genres: teamwork – performer, master of trickography and choreographer-director.....	334

DIHTYAR N.M. Artistic searches and continuation of the traditions of creating the Ukrainian knotted doll in the creative work of the modern poltava craftsman and scientist Tetyana Sayenko.....	347
POTOPALSKA K.I. From trick assemblage to narrative scoring in aerial gymnastics: genre evolution and dramaturgical consolidation.....	363
SPELLMAN J. Integrating art therapy and creative practices into aerial performances.....	382
ARTICLE REQUIREMENTS	408

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.12.2025.268-281>

УДК 004.4'2:7.05

Сергій Володимирович БРИЛЬОВ,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка,
Київ, Україна,

e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0003-0158-2359

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН ДЛЯ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ: СТРУКТУРА, МЕТОДИКА, КОМПЕТЕНЦІЇ

Анотація. Стаття присвячена комплексному аналізу ігрового дизайну як міждисциплінарної сфери, що інтегрує художні, технічні та комунікаційні підходи у професійній діяльності графічних дизайнерів. Простежено історичні етапи становлення геймдизайну: від перших аркадних ігор і текстових квестів до багаторівневих open-world проєктів, VR/AR-платформ, мобільних застосунків і масштабних мультиплеєрних середовищ. Виокремлено роль indie-сектору, який відкриває нові творчі можливості завдяки експериментальним формам візуалізації та інноваційним механікам. Розглянуто структурні компоненти ігрового дизайну: механіки, сюжетні сценарії, дизайн рівнів, система персонажів, інтерфейси, стилістика та художні рішення, що забезпечують цілісність процесу й формують унікальний користувацький досвід. Показано значення графічного дизайну як чинника, що визначає візуальну мову гри, емоційну виразність середовища та комунікацію з гравцем. Проаналізовано методичні підходи до інтеграції графічних елементів у структуру ігрових світів: застосування «UX/UI»-принципів, ітеративного прототипування, юзабіліті-тестування, процедурної генерації, кросплатформенної адаптації та «VR/AR»-інструментів для

створення ефекту занурення. Висвітлено перспективи використання штучного інтелекту та нейромереж у створенні графічних ресурсів, автоматизації рутинних завдань і персоналізації ігрового досвіду. Наголошено на розвитку професійних компетенцій: креативності, технічної грамотності, стратегічного мислення, комунікаційних навичок, уміння працювати в міждисциплінарних командах і здатності адаптуватися до змін цифрового середовища. Матеріали статті узагальнюють результати вітчизняних і зарубіжних досліджень, подають приклади успішних кейсів («Minecraft», «The Witcher 3», «Monument Valley», «Ori and the Blind Forest», «Genshin Impact», «Fortnite»), а також аналізують освітні практики провідних університетів, що поєднують академічну підготовку з партнерством індустрії креативних технологій. Отримані результати можуть бути використані у вдосконаленні навчальних програм, створенні курсів із цифрових медіа та як методичне підґрунтя для практиків, котрі прагнуть реалізовувати конкурентоспроможні ігрові проекти.

Ключові слова: ігровий дизайн, графічний дизайн, UX/UI, інтерактивність, методика навчання, компетенції, креативність, геймплей.

Вступ. Сучасна індустрія цифрових медіа стрімко трансформується під впливом інтерактивних технологій, де ігровий дизайн посідає провідне місце як форма комунікації, мистецтва та засіб впливу на свідомість користувача. Графічні дизайнери, що традиційно зосереджуються на створенні візуального середовища для друкованих або цифрових форматів, усе частіше долучаються до міждисциплінарних команд розробників ігор. Це зумовлює потребу у формуванні нових компетенцій, що виходять за межі звичайного графічного оформлення і охоплюють розуміння ігрових механік,

користувацького досвіду (UX/UI), наративної побудови, інтерактивності та технологічної реалізації візуального контенту. Попри активний розвиток геймдизайну в академічному та практичному середовищі, роль графічного дизайнера в цьому процесі часто залишається недостатньо окресленою. Питання інтеграції художньо-візуальних засобів у структуру гри, методів проектування інтерфейсів та формування відповідних фахових умінь потребують комплексного аналізу та систематизації.

Мета даної статті – окреслити структуру ігрового дизайну в контексті професійної діяльності графічного дизайнера, дослідити методику створення графічних компонентів у складі геймплею та визначити ключові компетенції, необхідні для ефективної участі в розробці ігрових проєктів. Теоретичну базу дослідження становлять сучасні праці в галузі геймдизайну, «UX/UI»-дизайну, педагогіки мистецтва, а також практичний досвід проектування освітніх і розважальних ігор.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Ігровий дизайн як міждисциплінарна галузь досліджується переважно у контексті комп'ютерних наук, психології, педагогіки та культурології. Відомі праці К. Сейлен та Е. Циммермана заклали теоретичні основи сучасного геймдизайну, зосереджуючись на принципах створення ігрових механік і поведінкових моделей користувачів [14, сс. 112-119]. Дж. Шелл аналізує ігровий процес як систему лінз, через які дизайнер бачить досвід гравця [15, сс. 75-86]. У праці Т. Фуллертон розкрито педагогічні підходи до викладання геймдизайну, що мають значення для освітніх програм [11, с. 28].

Вітчизняний досвід представлений дослідженнями І. Бобровського, який систематизує основи побудови ігрових систем, однак недостатньо акцентує увагу на ролі графічного дизайну [1, с. 93]. Статті О. Коваленка [3, с. 46]

та Н. Петрової [6, с. 88] розглядають візуальну комунікацію в цифрових середовищах, але аспекти синтезу графічного й ігрового дизайну залишаються лише дотичними.

Питання UX/UI у взаємодії з гравцем висвітлено у публікаціях С. Петренка [5, с. 113] та О. Іваненка і Т. Коваль [2, с. 35]. Ці праці підтверджують необхідність участі графічного дизайнера в процесі створення інтерфейсу, проте аспект формування професійних компетентностей у цій сфері досі недостатньо розроблений.

Результати. Ігровий дизайн (англ. *Game design*) — це багатогранна діяльність, що охоплює проєктування і створення елементів ігрового процесу, персонажів, сюжетів, завдань та інтерактивного середовища [8, с. 15]. Його головна мета — забезпечення повноцінного інтерактивного досвіду, який поєднує естетику, логіку й психологію взаємодії [14, с. 27]. Геймдизайнер визначає правила гри, систему винагород, механіки прогресу, а також створює інтерфейси та візуальні образи, що безпосередньо впливають на занурення гравця [8, с. 18].

Історія становлення геймдизайну як окремої професії починається з 1950-1970-х рр., коли перші ігри, як «Tennis for Two» чи «Pong», демонстрували мінімалістичну графіку й прості механіки [9, с. 100]. У ті часи дизайн гри був у руках програмістів, які водночас виконували функції сценаристів, дизайнерів рівнів та художників [9, с. 101]. Джон Кармак, Джон Ромеро чи Сід Меєр стали знаковими постатями цього періоду [9, с. 102], а деякі компанії, як «Colesco», впроваджували розподіл обов'язків уже на початку індустрії [9, с. 103]. Зі зростанням складності ігор і переходом від текстових до графічних інтерфейсів виникла потреба у вузькій спеціалізації, що призвело до формування окремих ролей геймдизайнера, графічного дизайнера, сценариста та UX/UI фахівця [5, с. 75].

У 1980-1990-х рр. розвиток 8-бітних і 16-бітних платформ («Nintendo Entertainment System», «Sega Genesis») сприяв ускладненню механік і сюжетних ліній [9, с. 110]. Поява шутерів від першої особи, таких як «DOOM», започаткувала нові стандарти в дизайні рівнів, багатокористувацьких режимах і сценаріях [9, с. 115]. Популярність «RPG», як «Final Fantasy» чи «The Elder Scrolls», зробила сюжет і персонажів центральними елементами геймдизайну [9, с. 120].

З початку 2000-х рр. індустрія вийшла на рівень великих відкритих світів та інтерактивних історій. Серія «The Witcher» (особливо «The Witcher 3: Wild Hunt») стала еталоном комплексного дизайну світу, розгалужених сюжетних ліній і продуманих персонажів, які реагують на вибори гравця [5, с. 60]. «The Witcher 3» поєднав глибокий наратив із багатоплановим геймплеєм і деталізованою графікою, задаючи нову планку для сучасних RPG. Іншим прикладом є «Minecraft» – гра, яка довела значення інноваційного підходу до дизайну: спрощена воксельна графіка компенсується максимальною свободою дій і процедурною генерацією світу [4, с. 60]. Мобільні платформи («Angry Birds», «Clash of Clans»), «VR/AR» («Pokémon GO», «Beat Saber») і нові технології розширили інструментарій геймдизайну й привели до появи нових моделей взаємодії з гравцем [5, с. 65].

Галузева структура геймдизайну охоплює напрямки: дизайн всесвіту (опис і стилізація світу гри), дизайн механік (правила, бойові системи, економіка), дизайн персонажів і завдань (створення героїв і квестів), дизайн рівнів (проектування локацій), дизайн інтерфейсу (HUD, меню, підказки, тестування зручності) [5, с. 80]. Ітеративний підхід став ключовою методологією сучасного геймдизайну. Він ґрунтується на циклічному створенні прототипів, тестуванні, аналізі фідбеку й постійному

вдосконаленні проєкту [14, с. 200]. Взаємодія користувача з грою на кожному етапі стає формою дослідження, що визначає наступні дизайнерські рішення. Цей підхід є критично важливим для «UX/UI», адже забезпечує функціональність і глибоке емоційне занурення [7, с. 50].

Графічний дизайнер у команді геймдевелоперів відповідає не лише за візуальну привабливість, а й за інтеграцію візуальних рішень у загальну логіку гри: інтуїтивність інтерфейсів, логіку навігації, колористику, типографіку, маркування об'єктів і цілісний тон [7, с. 55]. Якісне «UX/UI» – це потужний інструмент залучення та утримання гравця [7, с. 60]. Сучасний геймдизайнер має володіти широким спектром компетенцій: від генерації ідей, сценарної роботи, прототипування і тестування до основ програмування та 3D-моделювання [2, с. 80]. Для графічного дизайнера важливі знання UX/UI принципів, композиції, колористики, типографіки, а також креативність, комунікабельність і командна взаємодія [6, с. 90].

У навчанні дизайнерів варто впроваджувати проєктні методи: роботу над концепціями, розробку власних механік, моделювання персонажів і середовищ, макетування інтерфейсів. Такі проєкти тестуються та вдосконалюються відповідно до фідбеку, що формує аналітичні, технічні, художні та комунікативні навички [7, с. 100].

Сучасна теорія й практика геймдизайну спирається на великий корпус ґрунтовних досліджень і методичних рекомендацій, розроблених провідними фахівцями та практиками у цій галузі. Серед них особливу увагу привертають роботи Бейтса [8, с. 20], Фуллертона [11, с. 65], Салена і Циммермана [14, с. 120], Шелла [15, с. 200], які комплексно розглядають основоположні принципи побудови ігрових механік, розробки нарративних структур та

організації взаємодії між гравцем і цифровим середовищем. Зокрема, Бейтс у своїй праці описує ключові етапи створення ігор – від зародження ідеї до втілення готового продукту, зосереджуючи увагу на важливості балансу механік і залучення гравця [8, с. 25]. Фуллертон детально розробляє підхід «playcentric», наголошуючи на важливості тестування ігрових прототипів і врахування фідбеку користувачів як невід’ємної складової процесу дизайну [11, с. 68]. Сален і Циммерман у своїй фундаментальній праці «Rules of Play» аналізують гру як систему правил і взаємодій, що визначають ігровий досвід [14, с. 123]. Шелл у «The Art of Game Design» пропонує багаторівневий підхід до проектування, розглядаючи гру як комплексний витвір, що вимагає одночасно художнього бачення, технічної обізнаності та глибокого розуміння поведінки гравця [15, с. 210].

Не менш важливими є дослідження Роллінгса і Адамса [13, с. 40], а також Фейла і Скаттергуда [10, с. 55], які поглиблено аналізують дизайн і структуру ігрових рівнів. Вони пояснюють, як правильно вибудовувати просторові середовища, розташовувати об’єкти, формувати сценарії проходження та уникати дизайнерських помилок, які можуть знижувати інтерес гравця або порушувати внутрішню логіку світу гри [13, с. 45; 10, с. 58]. Їх роботи стали методичними посібниками для багатьох практиків, які працюють над розробкою сюжетних і багаторівневих проєктів [13, с. 46].

Окрему увагу варто приділити працям Чіксентмігайї [9, с. 10], який у своїй теорії «flow» описав стан «потoku» – оптимальний стан залучення, коли гравець повністю занурюється у процес гри й відчуває максимальне задоволення від взаємодії. Розуміння цього феномену дозволяє геймдизайнерам вибудовувати виклики й винагороди таким чином, щоб підтримувати мотивацію

гравця на стабільно високому рівні [9, с. 12]. Праця Нормана [12, с. 5] «The Design of Everyday Things» також є надзвичайно цінною для геймдизайну, оскільки висвітлює загальні принципи інтуїтивного й зручного дизайну. Її ідеї активно використовуються при розробці «UX/UI» рішень у відеоіграх, де важливо забезпечити зрозумілу навігацію, логічність інтерфейсу та зручність взаємодії [12, с. 6].

Окрім зарубіжних авторів, вагомий внесок у розвиток теоретичних і методичних засад геймдизайну роблять українські дослідники. Зокрема, І. Бобровський [1, с. 30] у своєму навчальному посібнику розкриває базові принципи проєктування ігрового середовища, описує особливості сучасних інструментів та підходів до створення ігор. О. Іваненко та Т. Коваль [2, с. 40] аналізують специфіку «UX/UI» у дизайні відеоігор, наголошуючи на ролі користувацького досвіду у формуванні загального задоволення гравця від гри. О. Коваленко [3, с. 15] досліджує питання графічного дизайну в інтерактивних медіа, підкреслюючи взаємозв'язок між естетикою, зручністю сприйняття й функціональністю інтерфейсу. Н. Петрова [6, с. 25] у своєму дослідженні розглядає вплив візуальних рішень на мотивацію користувачів, що особливо важливо в контексті залучення й утримання гравців у сучасних free-to-play моделях. Поєднання теоретичних напрацювань міжнародних і українських фахівців створює потужну методологічну базу для підготовки майбутніх геймдизайнерів. Саме орієнтація на глибоке опанування теорії, аналіз успішних кейсів («Minecraft, The Witcher 3») та практичне застосування цих знань у межах проєктного навчання сприяють формуванню фахівця, здатного створювати сучасні, інтерактивні й естетично досконалі ігрові продукти [2, с. 70; 4, с. 62].

Висновки. Проведений аналіз підтверджує, що ігровий дизайн для графічних дизайнерів виступає

складним міждисциплінарним напрямом, де художня уява, технічна обізнаність і розуміння поведінки користувача мають однакову вагу. Успішне створення гри передбачає системне опанування всіх складових гейм-дизайну: механік, рівнів, наративу, «UX/UI» та єдиної візуальної стилістики, яка забезпечує занурення. Роль графічного дизайнера виходить за межі суто декоративної функції: він формує візуальну ідентичність проєкту, визначає колористику, типографіку, символіку й відповідає за інтуїтивність інтерфейсу. Тому у команді розробників графічний дизайнер є рівноправним учасником міждисциплінарної співпраці, що вимагає як професійних знань, так і розвинених комунікативних та креативних навичок. Впровадження проєктно-орієнтованих методів навчання та аналіз успішних кейсів (наприклад, «Minecraft», «The Witcher 3») свідчать про доцільність поєднання творчого підходу з системною аналітикою користувацького досвіду. Набуття компетентностей у сфері гейм-дизайну підвищує конкурентоспроможність графічних дизайнерів і розширює їхні можливості для роботи в мультидисциплінарних командах і реалізації власних проєктів.

Подальші розвідки можуть зосередитися на моделюванні професійних компетентностей графічного дизайнера як геймдизайнера та методів їх діагностики; аналізі впливу «VR/AR», штучного інтелекту й процедурної генерації на вимоги до візуального дизайну та «UX/UI»; вивченні інтеграції національних художніх традицій та етнодизайну в ігрові продукти; визначенні ефективності проєктних форм навчання для майбутніх гейм-дизайнерів; поглибленому дослідженні психології гравця й ролі візуальних рішень у формуванні мотивації та станів «поток». Розробка цих напрямів дозволить вибудувати ціліснішу теоретичну та методичну основу й сприятиме

появі ігор нового покоління, орієнтованих на глибоке емоційне занурення та якісний візуальний досвід.

Список використаних джерел:

1. Бобровський І. Основи ігрового дизайну. Київ: Наука, 2021. 256 с.
2. Іваненко О., Коваль Т. Особливості застосування UX/UI у дизайні відеоігор. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Комп'ютерні науки. 2020. Вип. 45. Сі. 34-42.
3. Коваленко О. Графічний дизайн в інтерактивних медіа. Вісник Національної академії мистецтв. 2022. Вип. 5. Сс. 45-53.
4. Марченко С. Аналіз сучасних методів ігрового дизайну в цифрових медіа. Проблеми інформатизації освіти. 2021. № 3(15). Сс. 52-60.
5. Петренко С. Методи інтеграції UX/UI в ігровий дизайн. Комп'ютерні науки та інформаційні технології. 2020. Т. 14, № 3. Сс. 112-120.
6. Петрова Н. Вплив графічного дизайну на ігрову мотивацію користувачів. Вісник Національного технічного університету України «КПІ». 2019. № 12. Сс. 87-94.
7. Смирнов А., Лисенко М. Роль інтерактивного інтерфейсу у підвищенні якості ігрового процесу. Інформаційні технології та навчання. 2022. Т. 10, № 2. Сс. 23-31.
8. Bates B. Game Design. 2nd ed. Boston: Thomson Course Technology, 2004. 368 p.
9. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper & Row, 1990. 303 p.
10. Feil J., Scattergood M. Beginning Game Level Design. Boston: Thomson Course Technology, 2005. 320 p.
11. Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Boca Raton: CRC Press, 2014. 432 p.

12. Norman D. A. The Design of Everyday Things. New York: Basic Books, 2013. 368 p.
13. Rollings A., Adams E. Fundamentals of Game Design. Boston: Pearson Education, 2003. 576 p.
14. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 672 p.
15. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: CRC Press, 2008. 512 p. ISBN 978-0-12-369496-6.

Serhii V. BRYLOV,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,

Kyiv, Ukraine,

e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0003-0158-2359

GAME DESIGN FOR GRAPHIC DESIGNERS: STRUCTURE, METHODOLOGY, COMPETENCIES

Abstract. The article is dedicated to the comprehensive analysis of game design as an interdisciplinary field that integrates artistic, technical, and communication approaches into the professional activity of graphic designers. The historical stages of game design development are traced: from the first arcade games and text quests to multi-layered open-world projects, “VR/AR” platforms, mobile applications, and large-scale multiplayer environments. The role of the indie sector is emphasized, as it opens up new creative opportunities through experimental visualization forms and innovative mechanics. The structural components of game design are considered: mechanics, narrative scenarios, level design, character systems, interfaces, stylistics, and artistic solutions that ensure process integrity and shape a unique user experience. The significance of graphic design is highlighted as a factor determining the game’s visual language, the emotional expressiveness of the

environment, and communication with the player. Methodological approaches to integrating graphic elements into game worlds are analyzed, including the application of “UX/UI” principles, iterative prototyping, usability testing, procedural generation, cross-platform adaptation, and “VR/AR” tools to create immersion effects. The prospects of using artificial intelligence and neural networks in the creation of graphic assets, automation of routine tasks, and personalization of the gaming experience are outlined. Emphasis is placed on the development of professional competencies: creativity, technical literacy, strategic thinking, communication skills, the ability to work in interdisciplinary teams, and adaptability to changes in the digital environment. The article summarizes the results of domestic and foreign studies, presents examples of successful cases (“Minecraft”, “The Witcher 3”, “Monument Valley”, “Ori and the Blind Forest”, “Genshin Impact”, “Fortnite”), and analyzes educational practices of leading universities that combine academic training with partnerships in the creative technology industry. The findings can be applied to the improvement of educational programs, the development of courses in digital media, and as a methodological basis for practitioners striving to implement competitive game projects.

Key words: game design, graphic design, “UX/UI”, interactivity, learning methodology, competencies, creativity, gameplay.

References:

1. Bobrovskyi, I. (2021). *Osnovy ihrovoho dyzainu* [Fundamentals of game design]. Kyiv: Nauka [in Ukrainian].
2. Ivanenko, O., & Koval, T. (2020). *Osoblyvosti zastosuvannia UX/UI u dyzaini videoihor* [Features of applying UX/UI in video game design]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Serii: Komp’iuterni nauky.* (45), 34-42 [in Ukrainian]

3. Kovalenko, O. (2022). Hrafichnyi dyzain v interaktyvnykh media [Graphic design in interactive media]. *Visnyk Natsionalnoi akademii mystetstv.* (5), 45-53 [in Ukrainian].
4. Marchenko, S. (2021). Analiz suchasnykh metodiv ihrovoho dyzainu v tsyfrovyykh media [Analysis of modern methods of game design in digital media]. *Problemy informatyzatsii osvity.* 3(15), 52-60 [in Ukrainian].
5. Petrenko, S. (2020). Metody intehtratsii UX/UI v ihrovyy dyzain [Methods of integrating UX/UI into game design]. *Komp'uterni nauky ta informatsiini tekhnolohii.* 14(3), 112-120 [in Ukrainian].
6. Petrova, N. (2019). Vplyv hrafichnoho dyzainu na ihrovu motyvatsiiu korystuvachiv [The influence of graphic design on players' gaming motivation]. *Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu Ukrainy "KPI".* (12), 87-94 [in Ukrainian].
7. Smyrnov, A. & Lysenko, M. (2022). Rol interaktyvnoho interfeisu u pidvyshchenni yakosti ihrovoho protsesu [The role of interactive interface in improving game quality]. *Informatsiini tekhnolohii ta navchannia,* 10 (2). 23-31 [in Ukrainian].
8. Bates, B. (2004). *Game design* (2nd ed.). Boston: Thomson Course Technology [in English].
9. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience.* New York: Harper & Row [in English].
10. Feil, J., & Scattergood, M. (2005). *Beginning game level design.* Boston: Thomson Course Technology [in English].
11. Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games.* Boca Raton: CRC Press [in English].
12. Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things.* New York: Basic Books [in English].

13. Rollings, A., & Adams, E. (2003). Fundamentals of game design. Boston: Pearson Education [in English].
14. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press [in English].
15. Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Boca Raton: CRC Press [in English].

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

Виконавчий орган Київської міської ради
(Київська міська державна адміністрація)
Департамент культури

КИЇВСЬКА МУНІЦИПАЛЬНА АКАДЕМІЯ
ЕСТРАДНОГО ТА ЦИРКОВОГО МИСТЕЦТВ

АРТ-платФОРМА

Альманах

Видається з 2020 р.

Випуск 2(12)

Київ 2025

Licensing Authority of Kyiv
(Kyiv State Administration)
Department of Culture

KYIV MUNICIPAL ACADEMY OF
CIRCUS AND PERFORMING ARTS

**[ART-platFORMA]
ART-platFORM**

Almanac

Published since 2020

Volume 2(12)

Kyiv
2025