ISAP
Instytut Spraw Administracji Publicznej
Lublin, Republic of Poland

INNOVATIONS IN EDUCATION AND SCIENCE:

informational, economic, educational, artistic, legal, psychological, technical and managerial aspects.



International collective monograph

Volume II.

Lublin – Poland

2026

Institute of Public Administration Affairs (ISAP)

INNOVATIONS IN EDUCATION AND SCIENCE: informational, economic, educational, artistic, legal, psychological, technical and managerial aspects.

International collective monograph

Volume II.

Lublin – Poland

2026

DOI *https://doi.org/*10.68346/978-617-95591-4-3-2026-2
UDK 001:37:001.895
I-67

Recommended for publication by the academic council of Institute of Public Administration Affairs
(protocol No. 10 dated 2026-10-01)

REVIEWERS:

prof. dr hab. **JANUSZ NICZYPORUK**, Professor Maria Curie-Sklodowska University in Lublin (Lublin, Republic of Poland).
prof. dr hab. **EWA JASIUK** Professor, Casimir Pulaski Radom University (Radom, Republic of Poland);
prof. dr hab. **Elżbieta ŻYWUCKA – KOZŁOWSKA** Professor, Katedra Postępowania Karnego i Prawa Karnego Wykonawczego University of Warmia and Mazury in Olsztyn, Republic of Poland);

Authors: HAVRYLIUK Y., LAZEBNYK V., ANISTRATENKO T., BAZYK O., GRYNKO T., BONDARENKO P., DIACHENKO A., IVANOV V., LAZEBNYK V., HAVRYLIUK Y., LIEVIT D., LUNHOL O., LYKHOLAT O., KARPOV V., MALTSEVA O., MORHUNOVA T., MOSKVICHOVA O., OMELIANENKO O., PITEL N., SALNIKOVA N., CHUKAEVA V.,

I-67 INNOVATIONS IN EDUCATION AND SCIENCE: informational, economic, educational, artistic, legal, psychological, technical and managerial aspects: International collective monograph on the topic. Volume II. ISAP, Lublin, Poland, 2026. 651 p.

The collective monograph is the result of the generalisation of conceptual work by scientists who study current topics in fields such as Information Technology, Economics, Education, Law, Psychology, Engineering, and Management, viewed through the lens of innovations in education and science.

It is intended for scientists, educators, PhD candidates, master's students, university staff, stakeholders, managers, employees of management bodies at various hierarchical levels, and anyone interested in current issues in Information Technology, Economics, Education, Law, Psychology, Engineering, and Management, all in the context of innovations in education and science.

ISBN: 978-83-8338-408-6
ISBN: 978-617-95591-4-3

© The collective of authors, 2026.

Creative Commons Attribution 4.0 International

AUTHORS:

CHAPTER 7.
Viktoriia LAZEBNYK
PhD in Economics, Associate Professor
Associate Professor of the Department of Marketing and International Trade National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine 15 Heroiv Oborony Street, Kyiv, 03041, Ukraine
asvika28@yahoo.com
https://orcid.org/0000-0003-1581-5088

Yuliia HAVRYLIUK
PhD in Economics, Associate Professor of the Department of Marketing and International Trade National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine 15 Heroiv Oborony Street, Kyiv, 03041, Ukraine
havrulyuk1983@gmail.com;
https://orcid.org/0000-0002-0774-3494

CHAPTER 8.
Dmytro LIEVIT
PhD in Philosophy, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Academic and Pop Vocal Studies, Faculty of Music and Choreography, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University (18/2 Ihor Shamo Blvd., Kyiv, Ukraine, 02152)
d.lievit@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0000-0003-3237-6427

CHAPTER 9.
Olha LUNHOL
PhD in Educational Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Operational and Investigative Activities and Information Security, E. O. Didorenko Educational and Scientific Institute for Training Specialists for Criminal Police Units, Donetsk State University of Internal Affairs. (Ukraine, Kirovohrad region, Kropyvnytskyi, Velyka Perspektyvna Street,1.)
ordtaib@dnuvs.ukr.education.
https://orcid.org/0000-0001-8128-0072

CHAPTER 10.
Olena LYKHOLAT
PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Design, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University. (Ukraine, 04053, Kyiv, Bulvarno-Kudryavska St., 18/2)
o.lykholat@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0000-0002-7819-0903

Viktor KARPOV
doctor of historical sciences, Head of the Department of Design, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University. (Ukraine, 04053, Kyiv, Bulvarno-Kudryavska St., 18/2)
v.karpov@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0000-0002-3446-9187

DOI https://doi.org/10.68346/978-617-95591-4-3-2026-2-353
UDC 7.05:004.8

CHAPTER 10.
THE DEMOCRATISATION OF GRAPHIC DESIGN IN THE ERA OF GENERATIVE AI: PROFESSIONAL BOUNDARIES AND CHALLENGES FOR DESIGN EDUCATION

Olena LYKHOLAT
PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Design,
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.
(Ukraine, 04053, Kyiv, Bulvarno-Kudryavska St., 18/2)
o.lykholat@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0000-0002-7819-0903

Viktor KARPOV
doctor of historical sciences, Head of the Department of Design,
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.
(Ukraine, 04053, Kyiv, Bulvarno-Kudryavska St., 18/2)
v.karpov@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0000-0002-3446-9187

Abstract. The study examines the democratization of graphic design as a multidimensional and contradictory process historically associated with the expansion of access to the means of creating, reproducing, disseminating, and interpreting visual information. Particular attention is paid to the transformations driven by generative artificial intelligence (GenAI), which lowers the entry threshold for certain types of design activity and makes aspects of operational and creative capacity accessible to a broader range of users. It is argued that the widespread availability of generative tools does not automatically lead to an equalization of professional competence, since research, analytical, cultural-interpretive, critical, and ethical dimensions of professionalism remain unevenly distributed. To explain this contradiction, the concept of "asymmetry of democratization" is proposed, describing a situation in which the capacity to perform design tasks spreads more rapidly than the capacity for professional judgment. It is established that, under the conditions of GenAI, the boundary of professionalism shifts from operational mastery of tools toward problem framing, the formulation of criteria, critical evaluation, the integration of solutions, and responsibility for their consequences. A ten-dimensional analytical model of the democratization of graphic design is proposed, encompassing reproductive, technological, communicative, participatory, agency-and-power, transnational, representational, epistemic, historiographical, and generative-algorithmic dimensions. The study demonstrates that democratization and professionalization are not mutually exclusive processes but form a dialectical unity in which the increasing accessibility of

particular design actions generates new demands for professional judgment. The necessity of transforming design education toward a competency architecture that integrates fundamental graphic training, research thinking, Human–AI collaboration, ethical reflection, participatory practices, and process-oriented assessment is substantiated.

Keywords: visual communication; generative artificial intelligence (GenAI); asymmetry of democratization; Human–AI collaboration; design education; professional competence; design agency.

ДЕМОКРАТИЗАЦІЯ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В ДОБУ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ: МЕЖІ ПРОФЕСІЙНОСТІ ТА ВИКЛИКИ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

Анотація. У дослідженні розглянуто демократизацію графічного дизайну як багатовимірний і суперечливий процес, що історично пов’язаний із розширенням доступу до засобів створення, тиражування, поширення та інтерпретації візуальної інформації. Особливу увагу приділено трансформаціям, спричиненим генеративним штучним інтелектом (GenAI), який знижує поріг входження до окремих видів дизайнерської діяльності та передає широкому колу користувачів частину виконавчої й креативної спроможності. Обґрунтовано, що масова доступність генеративних інструментів не означає автоматичного вирівнювання професійної компетентності, оскільки дослідницькі, аналітичні, культурно-інтерпретаційні, критичні та етичні складники професійності залишаються нерівномірно розподіленими. Для пояснення цієї суперечності запропоновано поняття «асиметрія демократизації», що характеризує випереджальне поширення здатності виконувати порівняно зі здатністю професійно судити. Визначено, що в умовах GenAI межа професійності зміщується від операційного володіння інструментом до постановки проблеми, формування критеріїв, критичної оцінки, інтеграції рішень та відповідальності за наслідки. Запропоновано десятивимірну аналітичну модель демократизації графічного дизайну, яка охоплює репродуктивний, технологічний, комунікативний, партисипативний, агентно-владний, транснаціональний, репрезентаційний, епістемічний, історіографічний і генеративно-алгоритмічний виміри. Показано, що демократизація та професіоналізація не є взаємовиключними процесами, а формують діалектичну єдність, у межах якої доступність окремих дизайнерських дій породжує нові вимоги до професійного судження. Обґрунтовано необхідність трансформації дизайн-освіти в напрямі компетентнісної архітектури, що поєднує фундаментальну графічну підготовку, дослідницьке мислення, Human–AI collaboration, етичну рефлексію, партисипативні практики та процесуально орієнтоване оцінювання.

Ключові слова: візуальна комунікація; генеративний штучний інтелект (GenAI); асиметрія демократизації; Human–AI collaboration, дизайн-освіта; професійна компетентність; проєктна агентність.

Вступ. Графічний дизайн — це та сфера діяльності, яка ніколи не існувала поза процесом розвитку суспільства та технологій. І на сьогодні ця галузь залишається мостом, що пов'язує людські потреби, культуру, соціальні смисли з технічними можливостями виробництва, цифровими платформами та алгоритмами. Графічний дизайнер не просто створює «красиву картинку», а проєктує інформаційне середовище, яке вирішує конкретні суспільні, комунікаційні або бізнесові завдання за допомогою технічних засобів, актуальних на момент створення цієї «картинки». Історія графічного дизайну це підтверджує. Кожна нова технологічна хвиля перерозподіляла функції між людиною та інструментами, передаючи системам автоматизації і алгоритмам рутинні операції, що раніше вимагали лише ручної праці й ремісничої майстерності. У своїй практиці дизайнер завжди спирався на актуальні інструменти своєї епохи — від пера, різця та друкарського верстата до фотографії, спеціалізованого програмного забезпечення й алгоритмів штучного інтелекту *(Meggs P. B., Purvis A. W., 2016; Drucker J., McVarish E, 2013; Eskilson S. J, 2023).* Така постійна трансформація не лише переосмислювала роль дизайнера та змінювала вимоги до його професійних компетентностей, а й глибинно впливала на формування масової візуальної культури.

Поява і стрімке поширення генеративного штучного інтелекту (далі GenAI) зумовлюють якісно новий, набагато глибший перелом у розвитку галузі. Якщо попередні технологічні інновації переважно оптимізували рутинні операції, розширювали інструментарій, прискорювали окремі виробничі операції чи знижували економічні бар'єри доступу до графічного виробництва і самого процесу дизайну, то генеративні системи частково перебирають на себе функції, які раніше належали суто автору. GenAI переносить у цифрове середовище такі завдання інтелектуального і естетичного характеру, як генерація ідей/концепцій, розробка стильових варіацій, композиційне моделювання, компонування, пошук альтернатив та первинна візуалізація задуму. Сучасні дослідження підтверджують, що AI у графічному дизайні виходить далеко за

межі звичайної автоматизації проєктних завдань, стаючи невід'ємною частиною творчого процесу, інструментом аналізу даних, підтримки прийняття дизайнерських рішень *(Li H. et al., 2024; Yu W. F, 2025; Musiienko O. O, 2026).*

Постановка проблеми. Тривалий час дизайн-проєктування залишалося глибоко індивідуалізованим процесом, де авторська концепція та художній задум реалізовувалися виключно через складне й дороге професійне програмне забезпечення (наприклад, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro). Сьогодні ж, завдяки синергії GenAI (Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion та Adobe Firefly) із доступними онлайн-платформами (Canva, Figma, CapCut) та мобільними інструментами, виготовлення візуального контенту стає можливим будь-кому без фахової освіти й спеціалізованої підготовки. Дизайн трансформується з елітарного ремесла на повсякденний інструмент, змінюючи парадигму з «творити можуть лише обрані» на «творити може кожен». Цей технологічний злам підважує фундаментальний базис традиційної професійної моделі графічного дизайну, адже пряма залежність між рівнем фахової майстерності автора та якістю кінцевого візуального продукту практично нівелюється. Якщо складне типографічне, композиційне або ілюстративне рішення раніше вимагало ґрунтовної практичної підготовки (hard skills), то сучасні мультимодальні системи та інструменти генерації за текстом (text-to-image) дозволяють отримувати переконливий результат за допомогою звичайного текстового опису (промту), референсів і послідовної взаємодії із алгоритмом. Саме тому демократизація графічного дизайну в епоху GenAI є не просто черговим етапом розширення доступу до інструментарію, а фундаментальним переосмисленням балансу між авторським задумом, фаховою компетентністю, виконанням і кінцевим результатом.

Поняття демократизації в цьому дослідженні використовується не в нормативному значенні безумовного «покращення» або «прогресу», а як аналітична категорія для опису розширення та перерозподілу доступу до ресурсів дизайнерської діяльності. Ідеться не лише про доступ до інструментів

створення чи каналів поширення контенту, а й про залученість до проєктування, рівноправну саморепрезентацію, професійні знання та делегування генеративним системам частини творчого процесу. Це дає змогу вийти за межі спрощеного гасла «дизайн для всіх» і досліджувати демократизацію як багатовимірний, суперечливий та нерівномірний процес. Необхідність такого уточнення підтверджується також дослідженнями генеративної візуальної культури, які доводять, що сам по собі доступ до AI-систем ще не означає справжньої демократизації. Концепція «генеративного візуального громадянства» (generative visual citizenship) розглядає масове AI-проєктування як нову форму культурної участі, яка водночас залишається нерівномірною через залежність від економічних ресурсів, цифрових навичок та специфіки навчальних даних *(Bak Herrie M. et al., 2025).*

Отже, проблема демократизації графічного дизайну пов'язана з широким колом питань: Що відбувається з професією «Графічний дизайн», коли окремі результати професійної діяльності стають доступними людям, які не проходили відповідної повної професійної підготовки? Чи означає це поступове зникнення межі між професіоналом і непрофесіоналом, чи, навпаки, професійність переміщується на інший рівень? Якщо виконання частини операцій стає технологічно доступнішим, то які компетентності стають новими критеріями професійності? І нарешті, якою має бути дизайн-освіта, якщо вона більше не може обґрунтовувати свою суспільну цінність лише навчанням тих операцій, які дедалі швидше автоматизуються?

Метою розділу є теоретичне осмислення демократизації графічного дизайну в умовах поширення GenAI, визначення нових меж професійності графічного дизайнера в ситуації, коли інструменти створення візуального контенту стають доступними широкому колу користувачів та обґрунтування викликів, які масова доступність AI-інструментів створює для сучасної дизайн-освіти і дизайн-практики.

Методологічну основу дослідження становить теоретико-концептуальний синтез історіографічних, дизайн-теоретичних, педагогічних та сучасних емпіричних праць. Не претендуючи на статус систематичного огляду за протоколом PRISMA, розвідка поєднує класичні джерела з історії та теорії дизайну з дослідженнями у галузях GenAI, спільної творчості людини і штучного інтелекту (Human–AI co-creation), дизайн-освіти й цифрових компетентностей. Такий підхід дає змогу простежити довготривалі історичні тенденції та концептуалізувати нові динамічні явища, які ще перебувають на етапі теоретичного становлення.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблематика демократизації графічного дизайну лежить на перетині історіографії, еволюцій технологій візуального виробництва, партисипативних та деколоніальних практик, досліджень цифрової культури, систем GenAI та трансформації вищої дизайн-освіти. Незважаючи на те, що поняття «демократизація графічного дизайну» ще не оформлена як єдина теоретична категорія, її окремі виміри продуктивно розробляються у масиві сучасних наукових розвідок.

Історичні витоки демократизації графічного дизайну охоплюють широкий спектр досліджень — від витоків писемності й винахідництва друку до сучасного цифрового середовища *(Meggs P. B., Purvis A. W., 2016; Drucker J., McVarish E., 2013),* від цифрової трансформації *(Eskilson S. J., 2019)* до технологічних переходів у сфері поліграфії та друкарства *(Eisenstein E. L., 2005; Bryans D., 2000; Stein J. A., 2016).* В українській історіографії цю проблематику суттєво доповнюють дослідження витоків і розвитку українського друкарства *(Огієнко І. І., 1994; Запаско Я. П., Мацюк О. Я., Стасенко В. В., 2000),* фундаментальне дослідження еволюції книговидання, поліграфії та систем поширення інформації від рукописної культури до електронного середовища *(Ісаєвич Я. Д., 2002),* а також праці з історії графічного дизайну Н. Ф. Сбітнєвої, Ю. Г. Легенького та інших. У сукупності зазначені праці доводять, що демократизація не є винятково продуктом цифрової епохи, а постає тривалим

історичним процесом послідовного зниження бар'єрів репродукування, виробництва та дисемінації графічної інформації.

Важливим напрямом є перегляд самої історіографії дизайну. Дослідження глобальної історії дизайну трансформує однолінійний підхід, замінюючи локальні національні історії аналізом транснаціональних потоків, культурного обміну та децентралізованих джерел формування дизайнерського знання *(Adamson G., Riello G., Teasley S. (eds.), 2011; Huppatz D. J, 2015)*. Водночас Ф. Е. Гвіда застосовує поліцентричну перспективу до історії графічного дизайну, підкреслюючи значення локальних мікроісторій паралельно з визнаними професійними євроцентристськими центрами *(Guida F. E., 2018)*. Деколоніальний і плюриверсальний дискурси поглиблюють цю проблематику через критику універсалізації західного дизайн-канону та актуалізацію культурної справедливості, традиційних знань корінних народів (Indigenous knowledge) і множинних способів дизайнерського мислення *(Tunstall E., 2023; Noel L.-A. et al., 2023)*. Показовим є досвід дизайн-освіти Гани, де зафіксовано маргіналізацію автохтонних візуальних практик імпортованими моделями та спроєктовано шляхи їх відновлення *(Mensah Bonsu F. et al., 2025)*. Отже, демократизація стосується не лише доступу до інструменту, а й права продукувати дизайнерське знання, формувати професійний канон, представляти і захищати власну культурну суб’єктність.

Соціальний вимір демократизації дизайну базується на принципах співпроєктування (co-design), дизайну співучасті (participatory design), дифузного дизайну (diffuse design) та справедливого дизайну (design justice). Перехід від моделі проєктування «для користувача» до спільного проєктування трансформує професійну автономію *(Sanders E. B.-N., Stappers P. J., 2008)*. Якщо Е. Манзіні розглядає дифузію проєктних здібностей у суспільстві поруч із фаховою експертизою *(Manzini E., 2015)*, то С. Костанца-Чок наголошує на перерозподілі влади та залученні спільнот до прийняття рішень *(Costanza-Chock S., 2020)*. Зміна професійної ролі дизайнера у напрямі фасилітації та

організації колективного проєктування додатково обґрунтовується у дослідженні Дж. Мослі та співавторів *(Mosely G., Markauskaite L., Wrigley C.,2021).*

Поява генеративного ШІ (GenAI) відкрила новий вимір дискусії про демократизацію дизайну. Як доводить критичний огляд Х. Лі та співавторів, функціонал ШІ в дизайні еволюціонував від фрагментарної автоматизації до автономної генерації та когнітивної підтримки ідеації *(Li H. et al., 2024).* Розгортаючи цю думку, В. Ф. Ю визначає його як активного співавтора (co-creator) та проєктний матеріал (design material), що переорієнтовує професійну суб'єктність дизайнера на завдання етичного арбітражу, інтеграції, критичного оцінювання *(Yu W. F., 2025).* А от М. Бак Геррі з колегами розглядають його через призму візуального громадянства (visual citizenship) і нових навичок *(Bak Herrie M. et al., 2025).* Водночас емпіричні дослідження виявляють суперечливість такого процесу: GenAI здатний розширювати індивідуальні творчі можливості та особливо підтримувати менш досвідчених користувачів, однак може сприяти гомогенізації результатів, залежності від технології та диспропорцій у набутті компетентностей *(Doshi A. R., Hauser O. P., 2024; Anderson B. R., Shah J. H., Kreminski M., 2024; Wang N. et al., 2025; Daepp M. I. G. et al., 2026).*

Трансформація дизайн-освіти під впливом GenAI утворює самостійний напрям наукових дискусій. Еволюція ідеаційних і проєктних практик у середовищі AI-assisted вимагає ревізії традиційних методик, на чому акцентує увагу Дж. Цзян *(Jiang J., 2024).* А ось Й. Хванг із Й. Ву обґрунтовують необхідність трансформації цілей графічної дизайн-освіти в умовах генерації зображень за текстовим описом (text-to-image generation) *(Hwang Y., Wu Y., 2025).* Особливої уваги заслуговує виявлений Ю. Лю та співавторами «парадокс компетентності», який розкриває суперечливість диджиталізації через легкість отримання результату при мінімальному бар'єрі входу та деформації процесу набуття професійних навичок *(Liu Y. et al., 2026).* Необхідність системного

розвитку ШІ-компетентностей закріплена у міжнародних рамочних документах *(Miao F., Holmes W., 2023; Miao F., Shiohira K., Lao N., 2024; Miao F., Cukurova M., 2024; Cosgrove J., Cachia R., 2025).* Водночас історичний досвід еволюції від ремесла до системного мислення *(Cross A., 1983; Ghajargar M., Bardzell J., 2019)* спільно з новими дослідженнями інформаційно-комунікативної компетентності *(Musiienko O. O., 2026)* формують надійну методологічну основу для модернізації освіти.

Попри наявність ґрунтовних розвідок із окремих аспектів еволюції дизайну, соціокультурних чи технологічних зрушень, бракує цілісного синтезу знань навколо питання демократизації графічного дизайну. Потребує системного осмислення комплексний зв'язок між історією демократизації галузі, можливостями GenAI, перерозподілом професійних ролей та оновленням архітектури дизайн-освіти. Відкритими залишаються питання диференціації масових і фахових операцій усередині дизайнерського процесу, а також пошуку адекватних механізмів їх відображення у змісті оновлених освітніх програм, проєктних завданнях і критеріях оцінювання набутих студентами компетентностей та програмних результатів навчання. Вирішення цього кола завдань становить актуальну дослідницьку нішу, яка визначає предметне поле та дослідницьку стратегію цієї праці.

Виклад основного матеріалу дослідження.

1. Історіографія дизайну та цілісна модель демократизації графічного дизайну.

У науковому дискурсі поняття «демократизація графічного дизайну» не має єдиного усталеного історіографічного виміру. Класичні дослідження з історії дизайну зазвичай групували матеріал довкола технологічних інновацій, стильових напрямів, провідних шкіл, авторського внеску майстрів, а також розвитку поліграфії й комунікаційних форм. Яскравим прикладом такого канонічного підходу є праця з історії графічного дизайну, створена Філіпа Б. Меггса та Алстона В. Пурвіса «Meggs' History of Graphic Design», що стала

одним із канонічних наративів галузі, об'єднавши відомості про розвиток візуальної комунікації від виникнення письма, алфавітів і ранніх технологій відтворення зображення до друкарства, типографії, фотографії, модернізму, постмодернізму та цифрового дизайну *(Meggs P. B., Purvis A. W., 2016)*. Ця праця охоплює ключові віхи не тільки в Європі та США, а й у країнах Азії та Близького Сходу, зазначає технологічні переходи від ручної праці та друкарського верстату до вебдизайну та мультимедіа та висвітлює коріння візуальної культури, підтверджуючи думку про існування постійного зв'язку дизайнерської практики з наявними технологічними засобами виробництва й репродукування.

Проте для аналізу демократизації необхідно читати цей матеріал з іншого фокусу уваги. Його варто розглядати не просто як послідовність стильових й технологічних новацій, а як історію трансформації доступу до засобів створення, тиражування, поширення та інтерпретації візуальних повідомлень.

Механічне друкарство, удосконалення паперового виробництва, літографію, фотографію, офсет, фотонабір, настільні видавничі системи (desktop publishing), персональні комп'ютери, веб, соціальні платформи та GenAI варто розглядати як послідовні технологічні хвилі, що послідовно знижували ресурсомісткість створення й поширення графічних повідомлень. Водночас жодна з цих інновацій не ліквідовувала професійні та інституційні рамки, а лише перебудовувала їх, зміщувала їхні межі. Відповідно, демократизація дизайну постає не як лінійний рух від «закритості» до «абсолютної доступності», а як динамічне чергування децентралізації одних ресурсів із концентрацією інших.

Першою хвилею можна вважати друкарську революцію, яка демократизувала насамперед спосіб тиражування, масштабування і споживання візуальної інформації. У цьому сенсі раннє європейське книгодрукування є не просто передісторією графічного дизайну, а першим масштабним прикладом того, як технологічна інновація змінює структуру доступу до візуально організованої інформації. Показовою є Біблія Гутенберга *(приблизно 1455 р.)*. Її примірники було виготовлено із застосуванням рухомого металевого шрифту —

технології, яка дала можливість багаторазово відтворювати однакові сторінки значно швидше, ніж у рукописній культурі виготовлення книжок. Водночас ранні друковані книги демонстрували дуже тісний зв'язок із попередньою рукописною традицією, бо частина її рубрик, ініціалів і декоративного оформлення ще виконувалася вручну. Таким чином, нова технологія спочатку не скасувала попередню візуальну культуру, а інтегрувалася в неї, поступово змінюючи виробничий процес, створюючи умови органічного переходу від одиничного переписування до стабілізованого множинного відтворення *(Eisenstein S. J., 2005).* Тепер візуальне повідомлення поширювалося значно швидше і у більшій кількості копій. І хоча друковані носії ставали невід'ємною складовою масової культури, друкарське виробництво залишалося капіталомістким, потребувало спеціального обладнання, професійної праці, доступу до паперу, типографічних матеріалів і мереж розповсюдження. Проте називати цей процес демократизацією дизайну було б історично некоректно. Демократизувався передусім лише доступ до репродукованого результату, а не можливість кожної людини самостійно продукувати та поширювати візуальне повідомлення. Саме тому ранній друк можна визначити як *фазу репродуктивної демократизації*, епохою формування масової аудиторії споживання, в межах якої контроль над засобами виробництва і коло авторів залишився відносно закритим явищем.

Наступна важлива трансформація пов'язана з літографією, винайденою Алоїзом Зенефельдером наприкінці XVIII століття, та подальшим розвитком офсетного друку. На відміну від високого друку (letterpress), літографічна технологія дала більшу свободу відтворення рукописних ліній, рисунків і складних зображень. У своєму дослідженні Денніс Браянс (Dennis Bryans) наголошує, що значення літографії для історії графічного дизайну довго недооцінювалося саме тому, що традиційна історія друку була надто зосереджена на розвитку високого друку. Літографія, витіснивши гравюру, спростила репродукування графічних елементів, таких як карти, наукові

ілюстрації, інструктивна графіка для офіційних документів. Ключове значення має те, що гнучка формальна структура літографічної композиції трансформувала газетну ілюстрацію та створила нові принципи синтезу тексту й зображення у візуальному повідомленні *(Bryans D., 2000)*. А поява на початку XX століття офсетної літографії дозволила швидко й відносно економно відтворювати складні кольорові композиції великими тиражами, що сприяло масовому поширенню плаката, рекламної графіки, журналів, пакування, каталогів та інших форм графічної комунікації. Bryans розглядає перехід від літографії до офсетного принципу як одну з фундаментальних, але недостатньо осмислених трансформацій історії друкованої комунікації *(Bryans D., 2000)*.

За часів індустріалізації XIX–XX століть нові технології друку, експансія реклами, розвиток упаковки, журнальна й газетна графіка перетворили візуальну комунікацію на невіддільну частину повсякденного споживацького досвіду та міського простору. З одного боку, дизайн дедалі глибше проникав у життя і побут мільйонів людей, а з іншого — саме в цей період посилилася фахова спеціалізація, а сам графічний дизайн остаточно інституціоналізувався в окрему професійну галузь. Нова професійна галузь вимагала від фахівця ґрунтовної підготовки, чітко окреслених практичних навичок та унікального набору компетентностей. Аналізуючи трансформацію поліграфічної галузі у 1960–1980-х роках, Дж. А. Стайн (J. A. Stein) акцентує увагу на дуальному характері тогочасних змін: по-перше, автоматизації набору (від гарячого металевого до комп'ютеризованого набору); по-друге, на зміні друкарських форм (від високого друку (letterpress) до офсетної літографії (offset lithography)). Хоча офсетна технологія суттєво прискорила виробництво, знизила трудомісткість процесів, полегшила фізичні умови праці, але й вимагала масштабної перепідготовки працівників. Стайн переконливо демонструє, що технологічний прогрес не деструктує фахову ідентичність повністю. Кожного разу попередні навички, ремісничa етика та тілесно засвоєний досвід (embodied know-how) знаходять нове втілення в оновленому технологічному середовищі (*Stein J. A., 2016*).

Розглядаючи еволюцію літографії та офсетного друку як черговий етап демократизації візуальної культури й графічного дизайну, варто підкреслити їхню роль у масштабному здешевленні тиражування графіки та розширення суспільного доступу до поліграфічно досконалої візуального продукту, попри збереження монополії спеціалізованої виробничої бази.

ХХ століття лише посилює цю суперечність. Становлення графічного дизайну як окремої професії, еволюція фахової освіти, утвердження модерністського канону, поява дизайн-студій, розвиток корпоративної айдентики та міжнародних професійних мереж суттєво підвищили вимоги до якості й системності візуальної комунікації. Були сформовані доволі високі стандарти проєктної культури. Водночас вони закріпили чітке розмежування ролей між тими, хто професійно проєктує (дизайнера), і тими, хто споживає створений результат (аудиторія, споживачі).

Наведений комплекс змін виявляє фундаментальний парадокс демократизації графічного дизайну, де масовість споживання й виготовлення візуальних форм супроводжується поглибленням фахових вимог до майстерності та трансформації інституційного середовища. Саме тому демократизацію не можна сприймати як лінійне розмивання професійних кордонів, фахових меж. Навпаки, історія галузі засвідчує взаємозумовленість і доводить діалектичний зв'язок демократизації та професіоналізації. Якщо технологічний прогрес відкривав доступ до засобів виробництва, то фахові інституції послідовно структурували, оновлювали та затверджували критерії компетентності й стандарти якості професії.

Для сучасного осмислення демократизації принципово важливим постає не лише те, як змінювався дизайн, а і те, як писалася його історія. До прикладу, Тіл Тріггс (T. Triggs) аналізує становлення історії графічного дизайну як самостійної академічної дисципліни та ставить під сумнів уявлення про існування єдиної, канонічної історії графічного дизайну. Авторка показує, що історію професії можна досліджувати не лише через академічні видання й

визнані дизайнерські об’єкти, а й через альтернативні форми професійної комунікації — незалежні журнали, малотиражні видання, памфлети та самвидав, створені дизайнерами-практиками, типографами й студентською спільнотою *(Triggs T., 2009).* Подібні самодіяльні видання вибудовували альтернативний фаховий дискурс, який тривалий час залишався поза межами офіційної академічної традиції. Такі медіа розширювали уявлення про межі професії, способи виробництва продукції. Це дає підстави говорити про явище історіографічної демократизації, тобто розширення кола явищ, суб’єктів і джерельних масивів, які визначаються значущими для історії графічного дизайну й постають повноцінними об'єктами історико-дизайнерського аналізу. Такий підхід дозволяє розглядати графічний дизайн як динамічне культурне поле, історія якого конструюється безпосередньо учасниками професійної спільноти, а не лише науковцями.

Традиційний історіографічний канон графічного дизайну зазвичай фокусується на видатних постатях, провідних школах, революціях у стилях та професійно визнаних артефактах. неофіційна візуальна культура — зокрема повсякденна графіка, субкультурний самвидав (зини та фензини), активістський плакат, елементи локальної навігації й новітні цифрові формати — є фундаментальним джерелом історико-культурної пам'яті. У цьому контексті Данель Дж. Гуппатц (D. J. Huppatz) наголошує на необхідності не просто «доповнити» канон географічно, а докорінно трансформувати саму методологію історичних розвідок історії дизайну в умовах глобалізації. Huppatz аргументує, що традиційна історія дизайну формувалася під впливом західного, насамперед європоцентричного й англомовного, канону. Тому глобальна історія дизайну не може бути побудована простим «додаванням» до нього дизайнерських практик інших країн та культур. Натомість дослідник обґрунтовує необхідність одночасної глобалізації історії дизайну та історизації самого феномену глобалізації та закликає вийти за рамки традиційного національно-орієнтованого канону. Саму глобалізацію потрібно розуміти як історично сформований процес,

який впливає на виробництво, споживання, розповсюдження та обмін дизайнерських об'єктів і практик. Автор пропонує розглядати дизайн крізь призму торговельних, колоніальних, технологічних та культурних взаємозв'язків, а також способів переміщення, транснаціональних процесів та глобальних систем, через які відбувається циркуляція візуальних продуктів між суспільствами *(Huppatz D. J., 2015).*

Тож важливим методологічним зсувом у науковому дискурсі постає перехід від західноцентричних і суто національних моделей до концепції глобальної історії дизайну. У колективній монографії «Global Design History» дизайн розглядається не стільки як хронологія стилів, авторських шкіл чи технологічних інновацій, скільки як результат циркуляції об'єктів, матеріалів, технологій, знань і практик між різними культурними та географічними середовищами *(Adamson G., Riello G., Teasley S. (eds.), 2011).* Це дозволяє трактувати розвиток дизайну як поліцентричний процес, відмовляючись від вузької фокусації виключно на національних школах дизайну. У контексті проблематики демократизації зазначений вектор має засадниче значення. Він зумовлює вихід за межі лінійного розуміння доступності засобів виробництва, спрямовуючи увагу на географічні та культурні мережі поширення фахових знань і графічної культури. Подібний підхід докорінно змінює розуміння того, що саме постає джерелом дизайнерського знання та хто є його повноцінним носієм.

В історіографії відбувся виразний зсув від лінійного бачення «центр — периферія» до мережевої моделі культурних процесів. У цьому контексті принциповою постає поліцентрична оптична рамка (polycentric perspective), сформульована Франческо Ґуїдою *(Guida F. E., 2018).* Автор доводить, що регіональні та локальні осередки функціонували не як пасивні реципієнти, а як автономні центри формування й трансляції професійної культури. Критикуючи міланоцентричну модель історії італійського графічного дизайну, дослідник наголошує на необхідності розширення її географічних меж і включення інших

локальних осередків, зокрема Південної Італії, як самостійних середовищ формування дизайнерської думки й професійної культури.

Такий поліцентричний підхід доцільно поширювати не лише на географію, а й на соціокультурну архітектуру галузі графічного дизайну. Якщо демократизація полягає у перерозподілі суб'єктності (агентності), то поліцентричність описує стан, де професійне знання, культурні смисли, інновації та візуальні системи продукуються різнорівневими інституціями, спільнотами та центрами — університетом, студією, локальною спільнотою, соціальним рухом, мережевим об’єднанням чи цифровою платформою. З огляду на це, історіографічна демократизація виявляє подвійну природу: перший рівень — репрезентаційний, коли до канонічної історії графічного дизайну включають більше культур, регіонів і авторів; другий рівень — епістемічний, коли локальні, периферійні, непанівні та альтернативні системи перестають бути лише «об’єктами» вивчення й визнаються джерелами теорії, методології та професійного знання.

Подальший розвиток ця проблема отримує в руслі деколоніальної теорії, практики та інституцій дизайну в книзі «Decolonizing Design: A Cultural Justice Guidebook», в якій Еліза Тансталл (E. Tunstall) критикує європоцентричну модель модерністського дизайну й показує, що вона історично формувалася разом із колоніальними системами влади, які маргіналізували або виключали знання, культурні практики та дизайнерські традиції корінних народів. Авторка пропонує не просто «додати різноманіття» до існуючого дизайнерського канону, а перебудувати самі засади того, чиї знання, цінності та культурні системи вважаються легітимними у дизайні. Вона спирається на більш ніж п'ятнадцятирічний досвід інституційної роботи та конкретні кейси трансформації дизайн-освіти й професійних середовищ *(Tunstall E., 2023)*. У контексті демократизації графічного дизайну це дозволяє перейти до питання про розподіл права формувати візуальні смисли, професійні норми та критерії дизайнерської цінності.

Особливо репрезентативним у цьому контексті є сучасне дослідження графічної дизайн-освіти Гани. Франк Менса Бонсу (F. Mensah Bonsu) та співавтори переконливо демонструють, як успадковані колоніальні освітні структури закріплювали західні теорії мистецтва й дизайну як єдині нормативні, тоді як корінні (автохтонні) знання й практики (Indigenous systems) дискримінувалися — їх позбавляли статусу повноцінного концептуального знання, зводячи до утилітарного ремесла, локальної традиції чи суто декоративного ресурсу. У межах деколоніального повороту дослідники пропонують не суто негативну відмову від західного знання, а його критичне переосмислення крізь призму взаємодії з місцевими культурними системами *(Mensah Bonsu F. et al., 2025).*

Таким чином, демократизація дизайнерського знання не може обмежуватися розширенням доступу до вже сформованого канону. Необхідно поставити питання про те, хто має право формувати сам канон.

Цю логіку підтримує концепція плюриверсального дизайну (pluriversal design). У своїй праці Артуро Ескобар (A. Escobar) заперечує монополію універсалістських модернізаційних моделей, висуваючи натомість категорію плюриверсу (pluriverse) — концепцію множинності взаємопов'язаних способів буття, пізнавальних практик й проєктування *(Escobar A., 2018).* Леслі-Енн Ноель (L.-A. Noel) та її співавтори адаптують цю концептуальну логіку безпосередньо до сфери дизайн-освіти, виокремлюючи такі ключові принципи: відмову від єдиної універсальної історії дизайну; визнання власної проєктної спроможності для кожної спільноти; необхідність здійснювати проєктування разом із людьми та самими людьми, де фахівець виступає скоріше фасилітатором співтворчості, ніж одноосібним суб'єктом прийняття рішень *(Noel L.-A. et al., 2023).* У цьому світлі демократизація графічного дизайну виявляє свій справжній масштаб, бо постає не просто як механічне збільшення кількості користувачів уніфікованої професійної системи, а як можливість легітимації плюралістичних систем знання, візуального мовлення та культурної агентності.

Зазначена історіографічна трансформація розгортається паралельно із глибинними змінами в самій проєктній практиці. Аналізуючи фундаментальну зміну в дизайнерській практиці та дизайн дослідженні (design research), Елізабет Б.- Н. Сандерс (E. B.-N. Sanders) та Пітер Ян Стапперс (P. J. Stappers) показують зміну статусу самого споживача. Якщо традиційне проєктування для користувачів (user-centred design) виходить з експертної моделі, де професійний дизайнер вивчає потреби користувача, а сам користувач є джерелом інформації або об'єктом дослідження, то в рамках партисипативного дизайну (participatory design) та співпроєктування (co-design) людина стає активним партнером у формуванні ідей, концепцій та майбутніх проєктних рішень *(Sanders E. B.-N., Stappers P. J., 2008).* Автори розмежовують поняття co-creation та co-design. Co-creation розуміється ширше як спільна творча діяльність двох або більше людей, тоді як co-design є застосуванням принципу спільної творчості саме в процесі проєктування. Такий перехід змінює ролі трьох основних учасників процесу — дизайнера, дослідника та того, кого раніше називали «користувачем». Це означає появу ще одного виміру демократизації: демократизації самого проєктного процесу. Важливо, що роль професійного дизайнера при цьому не зникає. Вона змінюється. Дизайнер має не лише створювати форму, а організовувати взаємодію, візуалізувати складні знання, забезпечувати умови для участі та інтегрувати різні типи експертизи.

У критичному розборі дизайнерської фасилітації (design facilitation) Женев'єва Мозлі (G. Mosely), Ліна Маркаускайте (L. Markauskaite) та Кара Вріглі (C. Wrigley) унаочнюють її становлення як самостійного напряму, спрямованого на координування спільного мислення та роботи над складними проблемами *(Mosely G. et al., 2021).* Теоретичним підґрунтям цієї зміни постає розрізнення розподіленого (diffuse design) та експертного (expert design) дизайну за Еціо Манзіні. У своїй монографії Манзіні досліджує трансформацію дизайну в умовах поширення соціальних інновацій, мережевої взаємодії та партисипативних практик. Центральною є теза, що в сучасному суспільстві

проєктувальна здатність перестає бути винятковою прерогативою професійних дизайнерів, бо окремі люди, спільноти, організації та інституції також створюють рішення для власних потреб і середовищ. *(Manzini E., 2015).* Таке розмежування надзвичайно важливе в умовах GenAI. Бо формула «тепер усі можуть створювати дизайн» є надто спрощеною. Значно точніше говорити про те, що широке коло людей отримує доступ до окремих дизайнерських спроможностей, тоді як професійний дизайн зміщується до завдань вищого порядку.

Концепт дизайнерської справедливості (design justice), розроблений С. Костанца-Чок (S. Costanza-Chock), принципово розширює рамки партисипації *(Costanza-Chock S., 2020),* бо участь у співтворчості сама по собі не гарантує демократичності. На відміну від підходів, що зосереджуються переважно на залученні користувачів до проєктного процесу, design justice актуалізує питання розподілу влади, агентності, ресурсів і відповідальності між його учасниками. Значущим стає не лише те, чи бере спільнота участь у створенні дизайнерського рішення, а й те, хто формулює проблему, визначає критерії результату, чиї знання визнаються легітимними та хто отримує переваги або несе ризики від упровадження проєкту. У контексті демократизації графічного дизайну це дозволяє перейти від моделі доступності інструментів і розширення участі до розуміння демократизації як перерозподілу проєктної агентності та можливості впливати на рішення, що формують візуальне й інформаційне середовище.

Історія професійної підготовки дизайнерів демонструє не менш важливу зміну. Маліхех Гаджаргар (M. Chajargar) і Джеффрі Барделл (J. Bardzell) пропонують розглядати дизайн-освіту як своєрідну «педагогічну генеалогію» (pedagogical genealogy) самої теорії дизайну. На їхню думку, освітні моделі протягом XIX–XX століть поєднували різні пізнавальні традиції — художню, ремісничу, наукову, технічну, гуманітарну та прагматичну. Автори дослідили, які концепції знання, професійності, творчості й практики закладалися в різні моделі дизайн-освіти та як ці моделі вплинули на сучасне розуміння дизайну. На

цій основі Ghajargar і Bardzell ставлять питання про необхідність нового перегляду взаємовідносин дизайну з іншими галузями знання та гуманітарними дисциплінами *(Ghajargar M., Bardzell J., 2019).* А це значить, що сучасна професійна підготовка дизайнера не обов'язково повинна дедалі сильніше замикатися на власне дизайнерських інструментах і методах.

Фундаментальну роль у становленні професійної освіти дизайнера відіграла дидактика Баугаузу (Bauhaus). Вплив цієї школи виходив далеко за межі утвердження модерністського формотворення й полягав у докорінній перебудові самого процесу навчання. Найважливішою освітньою інновацією школи став знаменитий Basic Course / Vorkurs — підготовчий базовий курс, який ґрунтувався на педагогічних концепціях початку XX ст., що впливали на його навчальну модель, зокрема ідеї Джона Дьюї, Марії Монтессорі, Фрідріха Фребеля, Вільяма Кілпатріка та інших реформаторів освіти. Структура цього курсу, а також матеріалознавчі студії, аналіз формально-кольорових зв'язків та синтез артпрактики з ремеслом сформували інституційний еталон освітньої моделі дизайнерів, який поширився за межі Німеччини *(Cross A., 1983).*

Подальший розвиток галузі, зокрема досвід Ульмської школи дизайну (Hochschule für Gestaltung Ulm), змінив вектор, за якого проєктна практика дедалі більше пов'язувався із системним аналізом, семіотикою, науковими методами та абстрактним моделюванням. Ghajargar і Bardzell показують, що історія дизайн-освіти є постійним переглядом співвідношення між практичною реалізацією (making) та інтелектуальним осмисленням (thinking), чуттєво-художнім та раціонально- аналітичним, матеріальним і концептуальним вимірами *(Ghajargar M., Bardzell J., 2019).*

Таке співвідношення критично важливе для сучасної ситуації. Упродовж значної частини XX століття базова графічна підготовка була орієнтована на те, щоб через систематичне виконання вправ сформувати в студента здатність бачити, аналізувати й створювати форму. Композиція, рисунок, колористика, типографія, макетування, робота з матеріалами та подальше опанування

цифрових редакторів розглядалися не лише як набір технічних операцій, а як способи формування професійного мислення.

GenAI ставить під питання саме цю педагогічну залежність. Постає питання: Чи формується професійне судження, якщо частину опосередковуючих вправ можна пропустити й одразу перейти до візуально переконливого результату? Ідеться не про архаїзацію традиційного інструментарію чи його штучне ізолювання від технологічного прогресу. Ключове завдання полягає у відділенні суто технічних обмежень від тих фундаментальних процедур, які формували професійні компетентності дизайнера, причинну логіку формоутворення та навички кваліфікованої естетичної оцінки. Саме це питання стає одним із ключових для наступної фази дизайн-освіти.

Сучасна дискусія про GenAI спирається на чіткий історичний прецедент. У 1980–1990-х роках аналогічне занепокоєння викликала поява настільних видавничих систем (Desktop Publishing). Впровадження персональних комп'ютерів, графічних інтерфейсів, цифрової типографії, мови PostScript та спеціалізованого ПЗ для верстки дозволило окремому користувачу здійснювати операції, які раніше потребували залучення складних виробничих ланцюжків. Проте професійний бар'єр тоді не розмився, а відбулася його масштабна трансформація та зміщення.

Наприклад, технічна реалізація макета перестала бути дефіцитною навичкою, поступаючись місцем експертизі у сфері композиції, типографії та комунікаційних стратегій. Доступність спеціалізованого ПЗ не знецінила професію дизайнера, а лише трансформувала базис її затребуваності. Ця історична паралель є принциповою для розуміння природи GenAI, однак нинішня технологічна хвиля має значно глибший характер. Якщо настільні видавничі системи спрощували та автоматизували виконання операцій, то GenAI бере на себе генерацію самих ідей та варіантів. Саме тому поріг професіоналізму знову зростає від майстерного володіння софтом до вміння поставити завдання,

визначити орієнтири, критерії оцінювання, аналізувати альтернативи та здійснювати комплексну інтеграцію рішень.

Черговий етап трансформації відбувся з появою Інтернету. Якщо настільні видавничі системи демократизували процес виробництва, то мережеві технології радикально спростили публікацію та глобальну дистрибуцію вмісту. Користувач перестав бути пасивним споживачем медіа, здобувши спроможність самостійно тиражувати текстовий, візуальний та мультимедійний контент. Однак розвиток платформ викрив важливий парадокс: децентралізація створення рішень існує поруч із централізацією інфраструктурних ресурсів. Цифрові платформи перестають бути лише нейтральними каналами поширення контенту. Вони дедалі більше визначають умови його виробництва, структуру ринку, способи монетизації, видимість, взаємодію з аудиторіями та можливості самих виробників. Культурні виробники змушені постійно адаптуватися до змін правил платформ, алгоритмів курування контенту, цінових стратегій та нової інфраструктури *(Nieborg D. B., Poell T., 2018).*

Схожий сценарій ми спостерігаємо і в епоху GenAI. Інструменти дають людині колосальну свободу генерації, але базові моделі, навчальні дані, суперкомп'ютери та умови доступу залишаються під монопольним контролем кількох технологічних гігантів.

Отже, історична генеалогія демократизації графічного дизайну демонструє не поступове зникнення центрів влади, а переміщення їхньої локалізації. Узагальнюючи розглянуту еволюційну динаміку, демократизацію графічного дизайну доцільно трактувати не як одномоментну технологічну революцію, а як тривалу гносеологічну й інфраструктурну трансформацію, у межах якої послідовно піддавалися демократизації різнорівневі ресурси та атрибути галузі:

- друкарське тиражування та доступ до естетичного продукту;
- засоби та інструментарій індивідуального виробництва;
- глобальні канали та платформи дистрибуції;
- партисипативна участь у проєктному акті;

- право на суб'єктну саморепрезентацію спільнот;

- доступ до спеціалізованого професійного знання;

- право впливати на ухвалення стратегічних проєктних рішень;

- легітимація включення до історичного й академічного канону.

Утім, кожна хвиля розширення доступу парадоксально породжувала нову професіоналізацію. Демократизація та професіоналізм тут постають як категорії, що взаємодопвнюють одна одну. Коли певна технічна навичка стає загальнодоступною, фахова цінність переміщується у сферу системного мислення, експертної оцінки та відповідальності. Відтак сучасний GenAI-поворот виявляє себе не як «занепад фаху», а як чергова якісна трансформація межі професіоналізму.

2. Демократизація графічного дизайну в епоху генеративного ШІ: сутність та діалектичний характер.

Принципова відмінність GenAI від попередніх цифрових технологій полягає в скороченні дистанції не лише між людиною й технічним інструментом, а між первинним людським наміром і фінальним результатом. У класичних графічних редакторах більшість маніпуляцій залишаються артикульованими й процедурно вираженими, де дизайнер свідомо визначає координати, налаштовує типографічні параметри, будує сітку, редагує зображення, створює маски, керує шарами та послідовністю дій. Натомість GenAI дозволяє користувачеві описати властивості бажаного результату, а система бере на себе значну частину проміжного операційного ланцюга.

Хун Лі (H. Li) та співавтори у своєму критичному концептуальному узагальненні (Critical Interpretive Synthesis (CIS)) 33 досліджень, присвячених застосуванню штучного інтелекту у графічному дизайні, систематизували напрями впливу ШІ на графічний дизайн та показати, як він перебудовує сам дизайн-процес. За результатами синтезу автори виділяють чотири дослідницькі парадигми застосування AI у графічному дизайні: AIDAG — Artificial Intelligence Driven Design Automation and Generation — автоматизація та

генерація дизайнерських рішень за допомогою AI; AGDIP — Artificial Intelligence Assisted Graphic Design and Image Processing — AI-підтримка графічного дизайну та оброблення зображень; AACDP — Artificial Intelligence in Art and Creative Design Processes — інтеграція AI у мистецькі й творчі дизайн-процеси; AVERM — Artificial Intelligence Enhanced Visual Attention and Emotional Response Modeling — застосування AI для аналізу візуальної уваги й емоційних реакцій користувачі *(Li H. et al., 2024)*. Таким чином, автори показують, що роль AI значно ширша за генерацію зображень, бо вона охоплює автоматизацію, обробку візуальних даних, підтримку творчості, аналіз користувача та оцінювання візуального сприйняття.

Якісно новим етапом технологічної трансформації дизайнерської діяльності стає зміна статусу самого інструмента. Венді Фанвен Ю (W. F. Yu) пропонує розглядати AI одночасно як співавтора (co-creator) та як безпосередній проєктний матеріал (design material), підкреслюючи його здатність не лише виконувати окремі рутинні операції, а й активно впливати на два критично важливі етапи дизайн-процесу — генерування ідей та оцінювання рішень *(Yu W. F, 2025)*. Як засвідчує дослідження Ю, AI розширює простір творчого пошуку, надаючи нові стимули й підтримуючи когнітивну гнучкість дизайнера. Однак збільшення кількості алгоритмічно створених альтернативних варіантів водночас породжує ризики когнітивного перевантаження та залежності від технології. Відповідно, Yu пов'язує трансформацію проєктного процесу з формуванням нових фахових ролей — дизайнера-арбітра (Designer Arbiter) та дизайнера-інтегратора (Integrator), здатних ефективно організовувати взаємодію людини та AI (*Yu W. F., 2025)*. За таких умов професійна цінність дизайнера дедалі більше зміщується від безпосереднього продукування варіантів до їх критичного оцінювання, відбору та інтеграції. Тож в наслідок зміни структури дизайн-процесу перебудовуються ролі дизайнера від здатності виконувати до здатності судити, інтегрувати та відповідати за створене, що і складає парадокс сучасної демократизації професії графічного дизайнера. Саме ця подвійність

дозволяє говорити про діалектичний характер демократизації. Під діалектичністю тут розуміється не механічний баланс «переваг і недоліків», а ситуація, коли позитивна властивість технологічного розширення можливостей одночасно породжує нову форму залежності або нерівності.

Ключова суперечність генеративного повороту полягає також у співіснуванні масової доступності до інструменту та прихованих форм нерівності. Системи класу text-to-image, що спрямовані на генерацію візуального контенту за текстовим описом, радикально мінімізують бар'єри входу в професійне поле. Нассім та Куллатіди Дехуш, аналізуючи 72 980 промптів генеративної моделі Stable Diffusion, розглядають text-to-image системи як нове середовище візуального створення, у якому словесний опис дає змогу задавати стилістичні, естетичні, технічні характеристики й інші параметри майбутнього зображення *(Dehouche N., Dehouche K., 2023)*. На цій основі вони оцінюють потенціал text-to-image AI для експериментування та викладання історії мистецтва, естетики та художніх технік. У контексті демократизації графічного дизайну це може бути інтерпретовано як подальше зниження операційного бар'єра між задумом і візуальним результатом, бо частина дій, яка раніше потребували безпосереднього володіння спеціалізованими графічними техніками або програмними засобами, передається генеративній системі. Генеративні системи можуть створювати нові й відносно доступні можливості для експериментування, візуального пошуку та творчого вираження. Водночас така доступність не усуває потреби у професійному знанні, а переносить акцент із безпосереднього виконання на формулювання задуму, управління генеративним процесом, критичний відбір та оцінювання отриманих результатів. Аавтори також звертають увагу на проблему авторства та прав власності на створені за допомогою таких систем візуальні твори *(Dehouche N., Dehouche K., 2023)*.

Однак інструментальна простота текстового запиту є лише поверхневою. Бо результативність взаємодії залежить від багатьох факторів: здатності

сформулювати візуальний намір; знання фахової термінології; культурного й історичного багажу, ерудиції; вміння розпізнавати стилі за відповідними ознаками; розуміння законів і принципів композиції; здатності побачити і оцінити артефакти й помилки; уміння продовжити роботу після генерації; доступу до платних моделей і обчислювальних ресурсів.

Саме з огляду на це Мадлен І. Г. Депп (M. I. G. Daepp) та її співавтори застерігають від беззастережного й автоматичного ототожнення AI з «демократизацією інтелектуальної праці» (democratization of knowledge work). Дослідники аналізуючи вплив AI на знаннєву працю, наголошують, що зниження технологічного порогу виконання складних інтелектуальних завдань не гарантує рівномірного розподілу переваг нової технології. Соціальні, просторові, інфраструктурні та інші відмінності визначають те, хто отримує реальний доступ до AI, хто здатний ефективно його використовувати та хто перетворює цей доступ на професійні й економічні переваги *(Daepp M. I. G. et al., 2026)*. У контексті графічного дизайну це означає, що демократизація генерації та виконання проєктних завдань може співіснувати з новими формами нерівності у сфері професійного знання, цифрової грамотності, доступу до технологічної інфраструктури та здатності критично оцінювати й інтегрувати результати Human–AI взаємодії.

Емпіричні дослідження дозволяють говорити про технологічне вирівнювання окремих виконавських результатів при застосуванні GenAI. У дослідженні Нан Ванг (N. Wang) та його співавтори дослідили, як GenAI впливає на творчість дизайнерів із різним рівнем професійного досвіду і порівняли те, як саме його ефект відрізняється для початківців і досвідчених дизайнерів *(Wang N., Kim H., Peng J., Wang J., 2025)*. Розроблена авторами модель Human–AI Co-Creative Design Process (HAI-CDP) продемонструвала вищий рівень творчої результативності порівняно з традиційним дизайн-процесом, однак характер впливу GenAI виявився залежним від рівня професійного досвіду виконавця проєктного завдання. Для дизайнерів-початківців основна цінність Human–AI

співтворчості проявлялася у підтримці на етапі генерації ідей, тоді як для досвідчених дизайнерів — у підвищенні якості, розвитку та доопрацюванні творчого результату. Таким чином, GenAI дійсно знижує поріг входження у творчу дизайнерську діяльність, але не нівелює значення професійного досвіду, який залишається критичним чинником творчої результативності. У контексті демократизації графічного дизайну це дозволяє розмежувати розширення доступу до творчого продукування (яке посилюється завдяки GenAI) та вирівнювання професійної експертності (яке не відбувається автоматично). Отже, вирівнювання виконавського результату не означає вирівнювання професійної компетентності. І саме ця відмінність має бути в центрі освітньої дискусії.

Для пояснення сучасної ситуації доцільно запропонувати також поняття *асиметрії демократизації*. Під цим поняттям розуміється нерівномірність розвитку та поширення різних компонентів професійної спроможності, за якої технологічно опосередкована здатність виконувати професійні завдання стає масово доступною значно швидше, ніж формуються здатності до професійної постановки проблеми, дослідницької діяльності, культурної інтерпретації, визначення критеріїв, критичного оцінювання, етичного судження, усвідомлення соціальних наслідків і відповідальності за прийняті рішення. Інакше кажучи, йдеться про ситуацію, коли демократизація виконання випереджає демократизацію професійного судження.

Таке розмежування допомагає уникнути двох понятійних крайнощів. З одного боку, вона спростовує техноідеалістичну тезу про те, що GenAI автоматично «робить кожного дизайнером». З іншого — долає професійно-оборонну позицію, згідно з якою проєктний «результат без традиційного виконання позбавлений цінності». Натомість асиметричний характер перерозподілу ефектів GenAI свідчить про те, що генеративні технології розширюють доступ широкого кола користувачів до операційно-продуктивних можливостей. За таких умов професійність дедалі менше визначається самим

умінням виконувати окремі операції й дедалі більше пов'язується зі здатністю формулювати проблеми, обґрунтовувати рішення, оцінювати їхню якість, інтерпретувати результати та нести відповідальність за наслідки.

Інша фундаментальна суперечність у використанні GenAI пов'язана з творчістю. Особливо виразно діалектичний характер генеративної демократизації творчості виявляється у дослідженні Аніл Доші (A. R. Doshi) та Олівер Гаузер (O. P. Hauser) 2024 року *(Doshi A. R., Hauser O. P., 2024).* Експериментально автори встановили, що доступ до ідей, запропонованих GenAI, підвищував оцінювану творчу якість індивідуальних результатів. Причому найбільшу користь отримували учасники з нижчими початковими показниками творчої результативності. Водночас результати різних користувачів ставали більш подібними між собою, ніж результати самостійної творчої діяльності. Таким чином, технологія може одночасно зменшувати індивідуальні розриви у творчих можливостях, але і разом з тим зменшувати різноманітність представлених креативних результатів *(Doshi A. R., Hauser O. P., 2024).* У контексті графічного дизайну це дозволяє припустити, що демократизація здатності генерувати професійно прийнятний візуальний контент може супроводжуватися ризиком його стилістичної та концептуальної гомогенізації, а це підвищує значення професійної здатності дизайнера до критичного відбору, відхилення від алгоритмічно типових рішень та формування візуальної відмінності, притаманної для результатів творчого акту фахівця.

У своєму дослідженні того, як використання великих мовних моделей (creativity support tools) впливає на генерацію творчих ідей Брет Р. Андерсон (B. R. Anderson), Джаш Хемант Шах (J. H. Shah) та Макс Кремнінський (M. Kreminski) *(2024)* виявили аналогічну закономірність і підтвердили ефект гомогенізації творчого продукту. Користувачі ChatGPT генерували більшу кількість ідеї, причому ці ідеї були доволі детальними, багатокомпонентними, але ідеї різних людей були семантично менш відмінними, практично схожими. Крім того, учасники відчували меншу особисту відповідальність за результат і

сформовані ідеї *(Anderson B. R., Shah J. H., Kreminski M., 2024).* У контексті графічного дизайну це дозволяє розглядати демократизацію генерації як процес, що одночасно посилює індивідуальне творче продукування і створює ризик послаблення авторської суб'єктності та зменшення візуального й концептуального різноманіття. Для графічного дизайну ця суперечність має принципове значення. Вона означає, що масове збільшення кількості зображень не є тотожним збільшенню кількості незалежних способів бачити.

Це особливо важливо для дизайн-освіти, оскільки її дидактична місія вже не може обмежуватися виключно формуванням у здобувачів практичних навичок генерування естетично привабливі або технічно коректні результати за допомогою GenAI. Натомість фокус академічної підготовки має переміститися на формування у студентів здатності виходити за межі типових і шаблонних образно-пластичних рішень, які пропонує штучний інтелект.

Ще одна суперечність проходить між рівнем індивідуального користувача та рівнем технологічної інфраструктури. З погляду користувача GenAI радикально децентралізує процес створення кінцевого продукту, бо деякі складні операції можна виконувати з персонального пристрою, без власної студії чи команди. Однак потужні моделі залежать від: великих тренувальних масивів; високопродуктивної обчислювальної інфраструктури; централізованих платформ; комерційних умов доступу; корпоративних політик; алгоритмічних систем модерації та ранжування.

GenAI також проблематизує авторство. У класичній моделі професійний дизайнер був одночасно суб'єктом задуму, виконавцем і відповідальним за рішення. У складних командних процесах авторство вже давно було колективним, але GenAI додає нового посередника — генеративну систему, яка активно формує поле можливих варіантів.

Проте алгоритмічна участь не означає моральної суб'єктності. AI може виконувати операції, але не несе професійної відповідальності в людському й інституційному сенсі. Тому Human–AI design доцільно описувати як розподілене

виконання — але не розподілену відповідальність. Саме звідси виникає нова роль професіонала як інтегратора й арбітра. Вищезгадане дослідження Венді Фанвен Ю (W. F. Yu) прямо пропонує готувати дизайнерів до ролей Designer Arbiter та Integrator. Професіонал має вміти визначити, коли використовувати AI, як оцінити результат, як інтегрувати його з іншими матеріалами й де необхідно відмовитися від алгоритмічної пропозиції *(Yu W. F., 2025).*

Додатковий вимір діалектичного характеру генеративної демократизації розкриває концепція competence paradox, запропонована Їхан Люи (Y. Liu), Мен Мен (M. Meng) та Юе Чжан (Y. Zhang) 2026 року. На основі змішаного дослідження, що включало фокус-групи викладачів, опитування 417 студентів та подальші інтерв'ю, автори встановили, що творча компетентність позитивно впливає на намір використовувати text-to-image GenAI, однак не обов'язково зумовлює інтенсивне фактичне використання технології. Більш компетентні студенти, які здатні критично оцінювати ризики, пов'язані з авторством, оригінальністю, збереженням професійних навичок і творчої ідентичності, можуть взаємодіяти з генеративними системами більш виважено. Водночас простота використання T2I-технологій (технологій генерації зображень за текстовим запитом — text-to-image) здатна стимулювати «короткі шляхи» до результату, що проблематизує сам процес формування дизайнерської компетентності. Отже, зниження технологічного порогу створення не тотожне демократизації професійності. Чим доступнішим стає результат, тим більшого значення набуває здатність критично визначати межі, доцільність і спосіб використання алгоритмічної підтримки *(Liu Y., Meng M., Zhang Y., 2026).* Тож високим рівнем прояву компетентності стає здатність усвідомлено не використовувати GenAI там, де він послаблює навчальну або проєктну мету.

GenAI також змінює логіку оцінювання результатів діяльності і навчальних результатів в дизайн-освіті. Якщо студент здатен отримати візуально переконливий результат за більш короткий час без опори на технологію

традиційного проєктного виконання, то фінальний артефакт більше не може бути єдиним або головним доказом навчальної компетентності.

Цзялей Цзян (J. Jiang), досліджуючи використання Adobe Firefly та DALL·E у мультимодальне композиційне проєктування (AI-assisted multimodal composition), показує, що GenAI впливає щонайменше на три ключові стадії творчого процесу — генерування задуму, безпосереднє проєктування та ревізію результату. Генеративні системи можуть розширювати простір можливих рішень, пропонувати нові візуальні стимули та підтримувати редагування створеного контенту, однак остаточний результат формується через подальший людський відбір, критичний перегляд та ітеративне доопрацювання. Продуктивний освітній ефект виникає тоді, коли студенти не просто генерують результат, а критично його переглядають, ітеративно редагують композицію після взаємодії з генеративними системами й трансформують результат відповідно до власної концепції *(Jiang J., 2024).*

Отже, оцінюванню мають підлягати: постановка проблеми; передпроєктне дослідження; вибір методу; альтернативи; структура запитів; критерії відбору; аргументована відмова від частини згенерованих варіантів; ітерації; самостійна модифікація; доступність; етична перевірка; рефлексія. Таким чином, GenAI парадоксально повертає дизайн-освіту до фундаментальної педагогічної ідеї, що важливим є не лише те, що студент створив, а те, як і чому він до цього рішення прийшов.

Юнчжун Хван (Y. Hwang) та Ї Ву (Y. Wu) на основі навчальних експериментів із Midjourney та DALL·E роблять висновок, дизайн-освіта в умовах GenAI потребує інших освітніх цілей і методів, ніж традиційна модель навчання графічного дизайну. Особливого значення набувають візуально-алгоритмічна грамотність (AI visual literacy), здатність формулювати релевантні ключові слова, розуміти зміст, контекст та візуальну мову майбутнього зображення *(Hwang Y., Wu Y., 2025).* Це не означає відмову від необхідності фундаментальної підготовки. Навпаки, якщо сама генерація стає простішою, то

базові знання типографії, композиції, семіотики, кольору, візуальної ієрархії та історії культури та мистецтва дедалі більше виконують функцію критеріальної системи, за допомогою якої дизайнер оцінює те, що було автоматично створене.

Саме тому професійна підготовка графічного дизайнера має зміститися:

- від технічного володіння інструментарієм (software proficiency) — до інструментально-агностичної компетентності (tool-agnostic competence);

- від виконання — до судження;

- від одного правильного процесу — до керування множинними процесами;

- від створення одного рішення — до побудови системи критеріїв вибору; від індивідуального авторства — до керування процесами гібридної співтворчості Human–AI.

Демократизація доступу до GenAI не повинна ототожнюватися з автоматичним підвищенням якості освіти або професійної компетентності. У першому глобальному керівництві UNESCO щодо GenAI в освіті та дослідженнях Фенчунь Мяо (F. Miao) і Вейнома Голмсома (W. Holmes) *(2023)* обґрунтовують людиноцентричний підхід, відповідно до якого технологія має розширювати людські можливості, а не підміняти людське мислення, агентність в дії і відповідальність за результат. Автори звертають увагу на те, що здатність GenAI автоматизувати окремі рівні письма та створення візуального контенту змушує освітні системи переглядати не лише способи навчання, а й фундаментальні питання про те, Чого саме? і Навіщо? необхідно навчати *(Miao F., Holmes W., 2023).* У контексті професійної підготовки графічного дизайнера це означає, що зниження операційного порогу створення візуального результату має супроводжуватися посиленням критичного мислення, AI-грамотності, етичної відповідальності, крос-культурною обізнаністю, емпатією до різноманіття та здатністю людини зберігати контроль над постановкою проблеми й прийняттям остаточного проєктного рішення.

Згідно з Рамкою компетентностей UNESCO у сфері AI для здобувачів освіти (AI Competency Framework for Students), розбудова фахової спроможності охоплює чотири ключові виміри: людиноорієнтований світогляд, етику AI, техніку та практику застосування AI, а також проєктування AI-систем. При цьому опанування кожної з категорій має таксономічноскладний характер і передбачає поступовий рух від базового споживання інструментарію до вищих рівнів пізнавальної та проєктної діяльності — від розуміння (understand) та застосування (apply) до критичного створення (create) *(Miao F., Shiohira K., Lao N., 2024).*

Демократизація доступу до GenAI актуалізує трансформацію не лише компетентностей здобувача освіти, а й професійної ролі викладача. Фенчунь Мяо (F. Miao) та Мутлу Чукурова (M. Cukurova) *(2024)* у рамці AI-компетентностей UNESCO розглядають підготовку педагога як багатовимірну систему, що охоплює вже п’ять вимірів: людиноцентричне мислення, етику AI, знання основ і застосувань технології, AI-педагогіку та використання штучного інтелекту для безперервного професійного розвитку. Така структура принципово виходить за межі інструментального володіння AI-сервісами. У контексті дизайн-освіти це означає, що масове поширення генеративних засобів потребує не спрощення професійної підготовки, а формування складнішої екосистеми компетентностей як викладача, так і студента, у якій технологічна доступність урівноважується критичним мисленням, етикою, педагогічною рефлексією та відповідальністю за Human–AI взаємодію *(Miao F., Cukurova M., 2024).*

Оновлена європейська рамка цифрової компетентності громадян (DigComp 3.0), яка визначає знання, уміння й ставлення, необхідні для життя, навчання, професійної діяльності та участі в суспільстві в умовах цифрової трансформації, уже інтегрує AI компетентність горизонтально у всю структуру цифрової компетентності, а не виділяє її як вузьку окрему навичку (*Cosgrove J., Cachia R., 2025).* Для графічного дизайну це надзвичайно важливий орієнтир. Грамотність у сфері AI має бути не одним окремим курсом, наприклад із «Prompt

Engineering», а наскрізною компетентністю, інтегрованою у саму освітню програму, всі її освітні компоненти, змістове наповнення тем, проєктні практики, роботу із зображеннями, методологію дослідження, виробничу практику, портфоліо, кваліфікаційні роботи тощо.

Демократизація створює ще одну важливу освітню проблему, яку можна звести до питання: Якщо певні базові операції можна автоматизувати, чи потрібно продовжувати навчати їх вручну? Відповідь на це питання не може бути універсальною і вимагає трикомпонентної диференціації навчальної операції:

- операція як прикладна виробнича навичка — є технологічно гнучкою й трансформується синхронно зі зміною професійного інструментарію;

- операція як спосіб сформування когнітивно-перцептивного й композиційного мислення; — становить інваріантне ядро фахової підготовки й потребує збереження в навчальному процесі навіть за наявності швидких алгоритмічних аналогів;

- операція як анахронічна технічна рутина, що виконує роль штучного бар'єра — підлягає скороченню, оптимізації або трансформації.

Саме така диференціація може замінити спрощену дилему «дозволити чи заборонити AI», перевівши освітній дискурс у площину осмисленої трансформації освітніх програм, робочих програм навчальних дисциплін, програм практики, навчальних завдань, процесу оцінювання програмних результатів навчання.

Отже, демократизація виконавчої функції не призводить автоматично до депрофесіоналізації галузі. Навпаки, може виникати нова професіоналізація. Коли технічне формотворення стає масово доступним, диференційна межа професіоналізму переміщується з площини операційного виконання у сферу метакомпетенцій, серед яких:

- дослідницько-аналітичний вимір: передпроєктні дослідження (research), концептуальне формулювання проблеми (problem framing) та системне проєктне мислення (systems thinking);

- перцептивно-культурологічний вимір: розвинене естетично-візуальне судження (visual judgement) та глибока соціокультурна інтерпретація (cultural interpretation);

- комунікативно-інклюзивний вимір: стратегічна комунікація (strategic communication), забезпечення універсальної доступності та інклюзивності (accessibility), а також фасилітація проєктних процесів (facilitation);

- технологічно-організаційний вимір: ШІ-оркестрація (AI orchestration) та критична верифікація згенерованих результатів (critical validation);

- етико-аксіологічний вимір: дотримання етичних імперативів (ethics) та прийняття цілісної професійної відповідальності за наслідки розробок (responsibility).Це не жорсткі історичні етапи, а зміщення центру професійної цінності.

Саме тому центральна межа професійності в добу GenAI проходить уже не між тими, хто може створити зображення, і тими, хто не може. Вона дедалі більше проходить між тими, хто здатен отримати результат, і тими, хто здатен сформулювати проблему, критично оцінити результат, інтегрувати його в систему комунікації та нести відповідальність за наслідки.

3. Десять вимірів демократизації графічного дизайну.

Попередній аналіз показує, що поняття демократизації не може бути пояснене одним показником — наприклад, ціною програмного забезпечення, кількістю користувачів або простотою отримання результату.

Демократизація у проєктуванні має багатовекторну природу, оскільки її об'єкти змінювалися відповідно до історичного та теоретичного контексту. Історична еволюція демонструє послідовну зміну фокусу: від демократизації тиражування, інструменту й дистрибуції (права на публікацію) до фундаментальніших теоретико-практичних зрушень. Зокрема, демократизація

залученості та суб'єктної участі; право визначати проєктні рамки, проєктний порядок денний; рівноправну легітимність гетерогенних систем знань і культурних матриць. У цій еволюційній логіці GenAI маркує перехід до демократизації виконавчо-продуктивної спроможності суб'єкта.

Тому доцільно запропонувати десятивимірну модель демократизації графічного дизайну (табл. 1). Вона не повинна трактуватися як універсальна завершена класифікація або десять послідовних історичних етапів. Це аналітична матриця, у якій кожний вимір відповідає на окреме питання щодо розподілу дизайнерської агентності.

Таблиця 1.

Десятивимірна аналітична матриця демократизації графічного дизайну

№	Вимір	Що демокартизується	Центральне питання для освіти
1	Репродуктивний	доступ до тиражованого результату	Чи розуміє студент природу медіа, репродукції та аудиторії?
2	Технологічний	засоби створення	Чи володіє студент не лише програмою, а принципом роботи?
3	Комунікативний	публікація й видимість	Чи здатен студент проєктувати для мережевої циркуляції?
4	Партисипативний	участь у проєктуванні	Чи вміє студент працювати з користувачами як співтворцями?
5	Агентно-владний	право визначати проблему й рішення	Чи усвідомлює студент владу дизайнера та стейкхолдерів?
6	Транснаціональний	циркуляція знань і візуальних мов	Чи здатен студент працювати між локальним і глобальним?
7	Репрезентаційний	право на саморепрезентацію	Чи критично працює студент зі стереотипами й видимістю?
8	Епістемічний	статус різних систем знання	Чи визнає програма множинні джерела дизайнерського знання?
9	Історіографічний	професійна пам'ять і канон	Чия історія дизайну викладається і хто з неї виключений?
10	Генеративно-алгоритмічний	виконавська й частково креативна спроможність	Чи здатен студент керувати Human–AI процесом і відповідати за рішення

Джерело: складено авторами на основі аналізу джерельної бази

Надана таблиця є системною матрицею, яка структурує парадигму демократизації дизайн-освіти та професійної практики в умовах експансії генеративного штучного інтелекту й цифрових трансформацій. Вона охоплює 10

ключових вимірів (від репродуктивного до генеративно-алгоритмічного), деталізуючи для кожного з них об'єкт демократизації та центральне проблемне питання для вищої школи. Розглянемо усі їх більш детально.

Репродуктивний вимір. Фокусується на переході від ексклюзивного доступу до матеріальних носіїв тиражування до загальної медіаграмотності та критичного розуміння каналів репродукції. Що демократизується — доступ до тиражованого результату. Центральне питання для освіти: «Чи розуміє студент природу медіа, репродукції та аудиторії?». Репродуктивна демократизація історично пов'язана з можливістю масштабувати візуальне повідомлення. Для сучасної освіти цей вимір може видаватися очевидним, але його значення зростає саме через GenAI, бо кількість візуального контенту може зростати майже без пропорційного зростання витрат на його виробництво. Тому студент має розуміти не лише як створити артефакт, а що відбувається з ним після тиражування: як масштаб змінює смисл; як працює повторюваність; як контекст змінює інтерпретацію; як масове продукування впливає на увагу. Це повертає в освітні програми потребу в медіатеорії, візуальній культурі та критичній комунікації.

Технологічний вимір. Відображає перехід від інструментально-технічної навички до глибокого розуміння підривних технологічних принципів і логіки роботи інструментів. Що демократизується — засоби створення. Центральне питання для освіти: «Чи володіє студент не лише програмою, а принципом роботи?». Технологічна демократизація означає поширення засобів створення. Традиційна відповідь дизайн-освіти часто полягала в додаванні нових програмних пакетів до дисциплін. У добу GenAI така модель стає нежиттєздатною, оскільки життєвий цикл конкретного інструменту може бути коротшим за цикл освітньої програми. Тому принциповим має стати перехід від інструментально-орієнтованого навчального плану до принципоцентричної освітньої програми. Студент має опановувати не лише «як зробити це у програмі X», а й розуміти: що таке система компонентів; як працює сітка; що формує

контраст; як оцінюється читабельність; як працює адаптивна логіка проєктування; як організовується інформаційна архітектура; що таке ітерація; що означає система контролю версій; як описувати критерії результату. Тоді конкретне програмне забезпечення стає змінним інструментом реалізації стабільніших професійних принципів.

Комунікативний вимір. Розглядає візуальний артефакт не як ізольований об'єкт, а як динамічний елемент мережевих комунікацій та цифрових екосистем. Що демократизується — публікація й видимість. Центральне питання для освіти: «Чи здатен студент проєктувати для мережевої циркуляції?». Цифрова мережа демократизує публікацію, але водночас створює перенасичене інформаційне поле. Тому сучасний графічний дизайнер повинен розуміти: мультимодальність; платформну специфіку; алгоритмічну видимість; адаптивний контент; доступність; інформаційний шум; візуальну етику. Дизайн-освіта має перестати трактувати соціальні платформи лише як «місце публікації готового дизайну». Вони є середовищами, структура яких формує саму дизайн-комунікацію.

Партисипативний вимір. Охоплює практику co-design та співучасного проєктування, виводячи взаємодію з користувачем на рівень рівноправної колаборації. Що демократизується — участь у проєктуванні. Центральне питання для освіти: «Чи вміє студент працювати з користувачами як співтворцями?». Партисипативний дизайн змінює логіку проєктного завдання. Якщо студент завжди виконує роль автора, який сам досліджує проблему, сам генерує рішення і сам визначає критерії успіху, він відтворює моноцентричну професійну модель. Для розвитку партисипативної компетентності необхідні завдання, де: реальні користувачі беруть участь у формуванні проблеми; студент фасилітує сесію спільного проєктування; результат переглядається після оціночної реакції стейкхолдера; документується розбіжність позицій. Це особливо важливо в цифровому дизайні, де рішення безпосередньо впливають на поведінку користувача.

Агентно-владний вимір. Торкається політичної економії дизайну, розподілу влади у прийнятті рішень та відповідальності за сформульовані проєктні брифі. Що демократизується — право визначати проблему й рішення. Центральне питання для освіти: «Чи усвідомлює студент владу дизайнера та стейкхолдерів?». Парадигма дизайн-справедливості (Design Justice) фундаментально поглиблює соціоцентричне проєктування (Participatory Design), висуваючи на передній план проблематику владних відносин, розподілу ресурсів та системного домінування. Студент має навчитися ставити питання: хто сформулював проблему; хто платить; хто користується результатом; хто може бути виключений; хто визначає критерії; хто не був запрошений до обговорення; хто несе ризики. Як переконливо доводить С. Костанца-Чок (S. Costanza-Chock), запровадження інклюзивної риторики та мови (inclusive language) саме по собі не здатне усунути глибинну структурну нерівність, якщо воно не супроводжується реальним перерозподілом владних повноважень та впливу на ухвалення засадничих проєктних рішень *(Costanza-Chock S., 2020)*. Отже, етика повинна бути не окремою лекцією наприкінці курсу, а механізмом оцінювання проєктного процесу.

Транснаціональний вимір. Адресує проблеми глокалізації, кроскурсної взаємодії та подолання уніфікованих глобальних стандартів на користь локальних контекстів. Що демократизується — циркуляція знань і візуальних мов. Центральне питання для освіти: «Чи здатен студент працювати між локальним, регіональним, національним і глобальним?». Сучасний графічний дизайнер працює у глобалізованому візуальному середовищі. Глобальна доступність референсів не ліквідує культурної специфіки. Навпаки, вона збільшує ризик некритичного стилістичного запозичення. Тому дизайн-освіта має навчати: культурного перекладу; роботи з локальним контекстом; критики універсалізму; транснаціональної історії дизайну; етики культурного запозичення. Це особливо важливо для національних і територіальних айдентик.

Репрезентаційний вимір. Безпосередньо пов'язаний із концепцією Design Justice (укр. «справедливий дизайн» / «дизайн із погляду соціальної справедливості») та інклюзією, вимагаючи подолання соціокультурних упереджень і стереотипізації у візуальних образах. Що демократизується — право на саморепрезентацію. Центральне питання для освіти: «Чи критично працює студент зі стереотипами й видимістю?». GenAI різко збільшує кількість зображень, тому питання репрезентації стає ще гострішим. Студент має вміти оцінювати: хто присутній у зображенні; хто відсутній; які стереотипи система відтворює; які тіла, культури, вікові групи й професії візуалізуються як «нормальні»; чи не перетворюється соціокультурне а естетичне різноманіття на поверхову декорацію. Ця компетентність має бути інтегрована в освітні компоненти, що пов’язані з ілюстрацією книг, фірмовим стилем, рекламою, брендингом тощо.

Епістемічний вимір. Легітимізує неформальні, місцеві, маргіналізовані або неєвроцентричні джерела знань (place-based ways of knowing), відходячи від єдиного академічного канону. Що демократизується — статус різних систем знання. Центральне питання для освіти: «Чи визнає програма множинні джерела дизайнерського знання?». Епістемічна демократизація вимагає перегляду самого навчального канону. Сучасна деколоніальна критика вищої освіти вимагає фундаментального перегляду освітніх канонів, виходячи за межі декоративного мультикультуралізму. Зокрема, Л.-А. Ноель (L.-A. Noel) та співавтори наголошують, що дизайн-освіта має легітимувати плюралістичність світоглядних моделей (multiple worldviews) та локально-укорінені епістемічні практики (place-based ways of knowing), а не обмежуватися додаванням поодиноких екзотизованих «іноплемінних» прикладів до непорушного канону західноцентричного модернізму *(Noel L.-A. et al., 2023)*. Цю позицію підсилює Герман Ботес (H. Botes), доводячи, що деколоніальна трансформація передбачає системну педагогічну роботу з категоріями приналежності (belonging) та культурної репрезентації (cultural representation), які мають бути іманентно

інтегровані в освітній процес, а не існувати у формі ізольованих факультативних модулів *(Botes H., 2025)*.

Для графічного дизайну це означає переосмислення: історії орнаменту; кольорових систем; писемності; локальної типографії; просторових репрезентацій; візуальної символіки; авторства.

Історіографічний вимір. Підісторичний аудит навчальних програм: деконструкція традиційного історіографічного канону (який часто орієнтований лише на західноєвропейський або англомовний контекст) та інкорпорація виключених голосів і наративів. Відновлення стертої суб'єктності (voice and visibility restoration) — повернення видимості та права на голос тим спільнотам, чиї традиції чи історії ігнорувалися. Що демократизується — професійна пам'ять і канон. Центральне питання для освіти: «Чия історія дизайну викладається і хто з неї виключений?». Історіографічна демократизація пов’язана з питанням: чия історія є частиною професійної освіти? Програма, яка вивчає лише великих авторів модернізму, формує у студента уявлення, що інновація завжди походить від вузького кола професійних центрів. Поліцентрична історіографія має включати: локальні практики; позацентрові школи; жіночі дизайн-практики; самвидав; активістську графіку; деколоніальні практики; транснаціональні мережі; цифрові субкультури. Мета полягає не у формальному збільшенні списку імен, а в зміні розуміння самої структури професії.

Генеративно-алгоритмічний вимір. Синтезує виклики епохи GenAI, де на перший план виходить Human–AI collaboration, збереження авторської суб'єктності (agency) та відповідальність за згенерований результат. Що демократизується — виконавча й частково креативна спроможність. Центральне питання для освіти: «Чи здатен студент/студентка керувати Human–AI процесом і відповідати за рішення?». Десятий вимір є специфічним для нової технологічної фази. GenAI демократизує не лише доступ до засобу, а частину здатності: генерувати; компонувати; стилізувати; варіювати; перекладати між модальностями; редагувати; моделювати альтернативи. Саме тому освітня

програма має фокусуватися на формуванні спеціалізованої AI-дизайн-компетентності (AI-specific design competence), зміст якої фундаментально виходить за межі вузькотехнічного складання текстових інструкцій (prompt construction). Ця системна кваліфікаційна матриця вимагає опанування таких ключових вимірів: ШІ-грамотність (AI literacy); візуальне промптування (visual prompting); управління візульним контентом на основі референсів (reference orchestration); критична верифікація згенерованих результатів (critical output evaluation); виявлення алгоритмічних упереджень (bias detection); постгенераційне редагування й доопрацювання (post-generation editing); розуміння походження даних (provenance awareness); систематична документація процедур авторства (authorship documentation); обізнаність у сферах даних і приватності (data and privacy awareness); інтеграція алгоритмів у гібридні робочі процеси з обов'язковою людиноцентричною участю (human-in-the-loop workflow); підсумкова етична валідація проєктних рішень (ethical validation).

Ця таблиця виступає концептуальним каркасом, який демонструє еволюцію дизайну: від репродуктивно-технологічного ремесла до етично вивіреної, соціокультурно чутливої та гібридної професійної практики (Human-in-the-loop). Вона дозволяє розгорнути критичний аналіз освітніх програм через призму демократизації знань, прав, етики та суб'єктності.

Не всі важливі категорії потрібно перетворювати на окремий вимір. Доцільно розглядати такі чотири категорії: доступність, справедливість, різноманітність і відповідальність як наскрізні критерії всіх десяти вимірів:

- *Доступність* відповідає на питання — «Хто реально може скористатися ресурсом?».

- *Справедливість* — «Як розподілені переваги й ризики?».

- *Різноманітність* — «Чи розширюється поле можливих голосів і форм?».

- *Відповідальність* — «Хто відповідає за наслідки рішення?». Така структура робить модель придатною не лише для теоретичного опису, а й для аналізу конкретної освітньої програми.

Від дисциплін до компетентнісної архітектури. Головною помилкою при оновленні програми під GenAI було б просто додати один курс «Штучний інтелект у графічному дизайні». Така реакція залишила б незмінною стару архітектуру й лише додала новий інструмент. Натомість необхідно переглянути освітню програму і навчальний план через питання: де студент досліджує; де формулює проблеми; де навчається критично відбирати; де взаємодіє з реальним користувачем; де вивчає історичну й культурну специфіку; де формує ШІ-грамотність (AI literacy); де несе відповідальність за проєктне рішення. UNESCO прямо рекомендує інтегрувати AI компетентності у навчальні цілі, а не обмежувати їх технологічним тренінгом *(Miao F., Shiohira K. Lao N., 2024).*

Базовий рівень, або що не повинно зникнути. Демократизація не є аргументом для відмови від фундаментальної графічної підготовки. Навпаки, що сильніше автоматизується форма, то важливішою стає здатність її оцінити. Тому базове ядро має включати: композицію; типографію; кольорознавство; візуальну ієрархію; семіотику; рисунок і формоутворення як засоби розвитку спостереження; історію графічного дизайну; основи фотографії й зображення; поліграфічно-виробничу грамотність; основи доступності (accessibility) та принципи універсального дизайну. Проте акцент повинен змінитися з відтворення техніки на розуміння принципів.

Дослідницько-проєктний рівень. Другий рівень має формувати здатність працювати до появи форми. Студент повинен уміти: визначити проблему; провести кабінетне (desk) та польове (field) дослідження (research); проаналізувати стейкхолдерів та цільову аудиторію; побудувати шлях користувача; зіставити альтернативні інтерпретації; сформувати критерії успіху. Саме цей блок стає критично важливим у GenAI-середовищі, тому що генератор

здатен дати форму швидше, ніж студент встигає достатньо глибоко сформулювати проблему.

Ризик сучасної дизайн-освіти — не те, що студенти «перестануть малювати», а те, що вони почнуть візуалізувати проблему раніше, ніж достатньо її зрозуміють.

Третій рівень — людино-алгоритмічна колаборація (Human–AI collaboration). Тут студент має навчатися не набору конкретних платформ, а універсальній схемі: проєктний задум → семантико-референтне кодування → алгоритмічна генерація → критична рефлекція → селекція → постгенераційна модифікація → етико-технологічна валідація →документування авторства.

Кожний етап може бути оцінюваним. Це формує не залежність від конкретної моделі, а transfer competence.

Критично-етичний рівень. Окремо необхідно формувати етико-аксіологічну рамку відповідального застосування GenAI в графічному дизайні та освіті:

- усвідомлення алгоритмічних упереджень (AI bias awareness): критичне розуміння системних спотворень, стереотипізації та нормативних відхилень, закладених у навчальні датасети й алгоритми нейромереж;

- усвідомлення питань авторського права та суб'єктності (copyright and authorship awareness): розуміння юридичних, нормативних та концептуальних меж авторства, правового статусу згенерованих артефактів та стандартів інтелектуальної власності;

- розуміння походження та простежуваності даних (data provenance): знання джерел походження навчальних вибірок, атрибуція вихідних візуальних/текстових даних та дотримання етики використання чужої інтелектуальної праці;

- конфіденційність та захист даних (privacy / data privacy): дотримання регламентів безпеки персональних даних, запобігання витоку приватної чи корпоративної інформації під час промптингу та підключення зовнішніх AI-моделей;

- соціокультурна репрезентація (representation): забезпечення рівноправного, неспотвореного та інклюзивного представлення різних етнічних, гендерних, мовних і субкультурних груп у візуальному контенті.

- екологічна та ресурсна сталість (sustainability / environmental sustainability): усвідомлення обчислювального та енергетичного сліду генеративних систем, оцінка екологічної доцільності використання штучного інтелекту в масштабних проєктах.

- професійна та етична відповідальність (responsibility / ethical responsibility): визнання дизайнера остаточним етичним, соціальним та правовим гарантом якісного й недискримінаційного виходу проєкту (Human-in-the-loop).

UNESCO людиноцентрично визначає AI competence через поєднання технологічних знань із права, етики та суб'єктності *(Miao F., Holmes W., 2023; Miao F., Cukurova M., 2024).* Отже, етика не може бути лише декларативним компонентом. Вона повинна виявлятися у рішеннях здобувачів освіти.

Комунікативно-партисипативний рівень. Дизайнер майбутнього має працювати не лише з артефактом, а з людьми. Фасилітація проєктних процесів (design facilitation), де основними інструментами стають співучасне проєктування (co-design) та ефективна комунікація зі стейкхолдерами (stakeholder communication) мають поступово входити до ядра професійної підготовки. Відповідно освітні завдання повинні передбачати: брифування; фасилітацію; співтворення; презентацію; аргументацію; роботу з конфліктними вимогами; переговори. Саме ці компетентності складніше автоматизувати, оскільки вони залежать від контексту, довіри, відповідальності та соціального судження.

Перегляд оцінювання. Однією з найбільш невідкладних реформ є редизайн системи оцінювання. Класична модель «бриф - фінальний макет - оцінка» стає недостатньою. Доцільно оцінювати чотири групи доказів: *процес* (дослідження, аналіз, альтернативи, ітерації); *рішення* (композиція, система, функціональність, доступність); *аргументація* (чому саме це рішення обране); *рефлексія* (де й навіщо використовувався AI, які його результати були відкинуті, що було змінено автором). Перенесення фокусу на зазначені виміри легітимує GenAI, перетворюючи його з об'єкта формальних заборжень і детекції на легалізований та наочно репрезентований складник фахової підготовки графічного дизайнера.

У такій системі можна точніше окреслити межі професійності. Професіонал — не просто той, хто володіє Photoshop, знає Figma, може створити логотип, може генерувати зображення, має кращий prompt.

Професійність виявляється у здатності: визначати, яка проблема справді потребує дизайну; відрізняти симптом від причини; встановлювати обмеження; проводити дослідження; будувати систему; формувати критерії; інтегрувати суперечливі вимоги; передбачити наслідки; аргументувати рішення; нести відповідальність. Тож, GenAI переміщує межу професійності від дефіциту виконання до дефіциту судження.

У результаті можна поєднати три запропоновані поняття. Демократизація графічного дизайну — процес перерозподілу дизайнерської агентності. Асиметрія демократизації — нерівномірність цього процесу, де виконавська спроможність поширюється швидше за професійне судження. Поліцентрична модель графічного дизайну — це та структура фахового поля, у якій професійні, культурні, соціальні й технологічні суб'єкти утворюють множинні центри агентності. У підсумку можна розглядати нову професіоналізацію як відповідь професії графічного дизайну на цей перерозподіл. Логіка цієї спеціалізації полягає у покроковому переході від демократизації самого процесу виконання із залученням усіх можливих інструментів до вивчення і усвідомлення кризи старих критеріїв професійності. Наступним кроком є усвідомлення і прийняття необхідності підвищення значення людського судження. Усе це призводить до перегляду нової компетентнісної архітектури усієї освітньої програми та окремих її освітніх компонентів, а також перегляду та переосмисленню системи методичних підходів до організації навчального процесу.

Висновки. Проведений теоретико-концептуальний аналіз дозволяє розглядати демократизацію графічного дизайну не як специфічний побічний ефект GenAI, а як довготривалий історичний процес.

Історіографічний аналіз засвідчив, що демократизація графічного дизайну є тривалим і нелінійним процесом перерозподілу доступу до засобів виробництва, поширення, професійного знання та проєктної агентності. Кожна технологічна хвиля

— від друку й появи настільних видавничих систем (Desktop Publishing) до мережевих платформ — розширювала доступ до окремих дизайнерських спроможностей, але водночас формувала нові критерії професійності. Отже, демократизація та професіоналізація не є протилежними процесами, а взаємно зумовлюють одна одну. GenAI становить нову фазу цього процесу, тому що предметом демократизації стає вже не лише інструмент, а частина виконавської і креативної спроможності.

GenAI радикалізує попередні процеси демократизації, оскільки робить масово доступними не лише інструменти, а й частину виконавчої та креативної спроможності. Водночас вирівнювання окремих результатів не означає вирівнювання професійної компетентності. Ця зміна не означає автоматичної демократизації професійності. Навпаки, вона виявляє асиметрію демократизації. Запропоноване поняття асиметрії демократизації фіксує ситуацію, за якої здатність виконувати поширюється швидше, ніж здатність досліджувати, формулювати проблему, встановлювати критерії, критично оцінювати й відповідати за рішення. Професійність, таким чином, переміщується від операційного виконання до судження, інтеграції та відповідальності.

Відповідно, межа між професійним і непрофесійним графічним дизайном дедалі менше визначається доступом до інструменту або технічною можливістю створення зображення. Вона зміщується до рівня: проблематизації; дослідження; системного мислення; критеріального оцінювання; культурної інтерпретації; фасилітації; етики; відповідальності.

Діалектичний характер сучасної демократизації виявляється у співіснуванні протилежних тенденцій: доступності й нової нерівності; децентралізації створення й централізації інфраструктури; індивідуального творчого посилення й ризику колективної гомогенізації; зниження порога входу й підвищення значення експертного судження; автоматизації й необхідності людської відповідальності. Саме тому GenAI не слід інтерпретувати ані як загрозу, що автоматично ліквідує

професію, ані як нейтральний інструмент, який лише прискорює вже існуючі процеси.

Запропонована десятивимірна модель показує, що демократизацію графічного дизайну неможливо зводити лише до технологічної доступності. Вона охоплює репродуктивний, технологічний, комунікативний, партисипативний, агентно-владний, транснаціональний, репрезентаційний, епістемічний, історіографічний та генеративно-алгоритмічний виміри. Для дизайн-освіти це означає необхідність переходу від набору дисциплін та програмних навичок до цілісної компетентнісної архітектури, що поєднує фундаментальну графічну підготовку, дослідження, Human–AI collaboration, етику, партисипацію та процесуальне оцінювання.

Отже, GenAI не скасовує професію графічного дизайнера, а змінює підстави її професійності. Демократизація виконавської спроможності зумовлює нову професіоналізацію, у якій дефіцитним ресурсом стає не здатність створити візуальний результат, а здатність поставити проблему, сформувати критерії, здійснити обґрунтований вибір, критично інтегрувати Human–AI взаємодію та відповідати за її соціальні, культурні й етичні наслідки.

References:

Meggs P. B., Purvis A. W. (2016) *Meggs' History of Graphic Design*. 6th ed. Hoboken, NJ : John Wiley & Sons. 2016. 696 p. ISBN: 978-1-119-13623-1

Drucker J., McVarish E. (2013) *Graphic Design History*: A Critical Guide. 2nd ed. Boston : Pearson, 2013. 386 p. ISBN-13: 9780137559176 (2021 update)

Eskilson S. J. (2019) *Digital Design: A History*. 3rd ed. Laurence King Publishing. 471 p.

Li, H., Xue T., Zhang A., Luo X., Kong L., Huang G. (2024) The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*, vol. 10, no 21, Art. e40037, 2019. DOI: https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037

Yu W. F. (2025) AI as a co-creator and a design material: Transforming the design process. *Design Studies*, vol. 97, art. 101303, 2025. DOI: https://doi.org/10.1016/j.destud.2025.101303

Musiienko O. O. (2026) Modelling information-communicative competence for AI-era designers. *CTE Workshop Proceedings,* vol. 13. pp. 58–75, 2026. DOI: https://doi.org/10.55056/cte.1277

Bak Herrie M., Maleve N. R., Philipsen L., Bryld Staunæs A. (2025) Democratization and generative AI image creation: aesthetics, citizenship, and practices. *AI & Society,* vol. 40, pp. 3495–3507, 2025. DOI: https://doi.org/10.1007/s00146-024-02102-y

Guida F. E. (2018) Micro-histories of Italian Graphic Design as a Concept Tool for a Museum. *Back to the Future. The Future in the Past. ICDHS 10+1 Barcelona 2018 International Committee of Design History and Design Studies*. Barcelona 29–31 October 2018, pp. 469-473. URL: https://hdl.handle.net/2445/126929

Eisenstein E. L. (2005) *The Printing Revolution in Early Modern Europe*. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2005. 384 p. ISBN 978-0-521-60774-2
Bryans D. (2000) The Double Invention of Printing. *Journal of Design History*, vol. 13, no. 4, pp. 287–300, 2000. DOI: https://doi.org/10.1093/jdh/13.4.287
Stein J. A. (2016) Masculinity and Material Culture in Technological Transitions: From Letterpress to Offset Lithography, 1960s–1980s. *Technology and Culture,* vol. 57, no. 1, pp. 24–53, 2016. http://hdl.handle.net/10453/43193
Огієнко І. І. Історія українського друкарства. Київ : Либідь, 1994. 446 с. URL.: http://litopys.org.ua/ohdruk/ohd.htm
Запаско Я. П., Мацюк О. Я., Стасенко В. В. Початки українського друкарства. Львів : Центр Європи, 2000. 222 с. URL.: https://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/ukr0000018988
Ісаєвич Я. Д. Українське книговидання: витоки, розвиток, проблеми. Львів : Інститут українознавства ім. І. Крип'якевича НАН України, 2002. 520 с. ISBN 966-02-2292-0. URL.: https://irbis-nbuv.gov.ua/dlib/item/0002066
Triggs T. (2009) Designing Graphic Design History. *Journal of Design History*, vol. 22, no. 4, pp. 325–340, 2009. DOI: https://doi.org/10.1093/jdh/epp041
Huppatz D. J. (2015) Globalizing Design History and Global Design History. *Journal of Design History,* vol. 28, no. 2, pp. 182–202. 2015. DOI: https://doi.org/10.1093/jdh/epv002
Adamson G., Riello G., Teasley S. (eds.) (2011) *Global Design History.* London : Routledge, 2011. 240 p. ISBN 978-0-415-57287-3 DOI: https://doi.org/10.4324/9780203831977
Tunstall E. (D.) (2023) *Decolonizing Design: A Cultural Justice Guidebook. Cambridge*, MA : The MIT Press, 136 p., 2023. DOI: https://doi.org/10.7551/mitpress/14743.001.0001
Mensah Bonsu F., Wragg N., Phillipson S., Waller C. (2025) Ghanaian Graphic Design Education: Redefining Western Influences and Reclaiming Indigenous Cultures. *International Journal of Art & Design Education,* vol. 44, no. 1, pp. 80–97, 2025. DOI: https://doi.org/10.1111/jade.12526
Escobar A. (2018) *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham ; London : Duke University Press, 2018. 312 p. DOI: https://doi.org/10.1215/9780822371816
Noel L.-A., Ruiz A., van Amstel F. M. C., Udoewa V., Verma N., Botchway N. K., Lodaya A., Agrawal S. (2023) Pluriversal Futures for Design Education. She Ji: *The Journal of Design, Economics, and Innovation,* vol. 9, no. 2, pp. 179–196, 2023. DOI: https://doi.org/10.1016/j.sheji.2023.04.002
Sanders E. B.-N., Stappers P. J. (2008) Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign,* vol. 4, no. 1, pp. 5–18, 2008. DOI: https://doi.org/10.1080/15710880701875068
Mosely G., Markauskaite L., Wrigley C. (2021) Design facilitation: A critical review of conceptualisations and constructs. *Thinking Skills and Creativity,* vol. 42, art. 100962, 2021. DOI: https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100962
Manzini E. (2015) *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* / trans. by R. Coad. Cambridge, MA : The MIT Press, 2015. 256 p. DOI: https://doi.org/10.7551/mitpress/9873.001.0001
Costanza-Chock S. (2020) *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2020. 360 p. DOI: https://doi.org/10.7551/mitpress/12255.001.0001
Ghajargar M., Bardzell J. (2019) What design education tells us about design theory: a pedagogical genealogy. *Digital Creativity,* vol. 30, no. 4, pp. 277–299, 2019. DOI: https://doi.org/10.1080/14626268.2019.1677723
Cross A. (1983) The educational background to the Bauhaus. *Design Studies,* vol. 4, no. 1, pp. 43–52. 1983. DOI: https://doi.org/10.1016/0142-694X(83)90007-8
Nieborg D. B., Poell T. (2018) The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society,* vol. 20, no. 11, pp. 4275–4292, 2018. DOI: https://doi.org/10.1177/1461444818769694

Li H., Xue T., Zhang A., Luo X., Kong L., Huang G. (2024) The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon,* vol. 10, no. 21, art. e40037, 2024. DOI: https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037

Yu W. F. (2025) AI as a co-creator and a design material: Transforming the design process. *Design Studies,* vol. 97, art. 101303, 2025. DOI: https://doi.org/10.1016/j.destud.2025.101303

Dehouche N., Dehouche K. (2023) What's in a text-to-image prompt? The potential of Stable Diffusion in visual arts education. *Heliyon,* vol. 9, no. 6, art. e16757, 2023. DOI: https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16757

Daepp M. I. G., Tomlinson K., Counts S., Suri S. (2026) AI and the democratization of knowledge work. *Nature Computational Science*, vol. 6, pp. 558–564, 2026. DOI: https://doi.org/10.1038/s43588-026-00985-z

Wang N., Kim H., Peng J., Wang J. (2025) Exploring creativity in human–AI co-creation: a comparative study across design experience. *Frontiers in Computer Science*, vol. 7, art. 1672735, 2025. DOI: https://doi.org/10.3389/fcomp.2025.1672735

Doshi A. R., Hauser O. P. (2024) Generative artificial intelligence enhances creativity but reduces the diversity of novel content. *Science Advances*, vol. 10, no. 28, art. eadn5290, 2024. DOI: https://doi.org/10.1126/sciadv.adn5290

Anderson B. R., Shah J. H., Kreminski M. (2024) Homogenization Effects of Large Language Models on Human Creative Ideation. *Proceedings of the 16th Conference on Creativity & Cognition (C&C '24)*. New York : ACM, pp. 413–425, 2024. DOI: https://doi.org/10.1145/3635636.3656204

Liu Y., Meng M., Zhang Y. (2026) The competence paradox: negotiating ease, risk, and creative identity in text-to-image generative AI use among art and design students. *Frontiers in Psychology,* vol. 17, art. 1858187, 2026. DOI: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1858187

Jiang J. (2024) When generative artificial intelligence meets multimodal composition: Rethinking the composition process through an AI-assisted design project. *Computers and Composition,* vol. 74, art. 102883, 2024. DOI: https://doi.org/10.1016/j.compcom.2024.102883

Hwang Y., Wu Y. (2025) Graphic Design Education in the Era of Text-to-Image Generation: Transitioning to Contents Creator. *International Journal of Art & Design Education,* vol. 44, no. 1, pp. 239–253, 2025. DOI: https://doi.org/10.1111/jade.12558.

Miao F., Holmes W. (2023) *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris : UNESCO, 2023. 44 p. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693

Miao F., Shiohira K., Lao N. (2024) *AI Competency Framework for Students*. Paris : UNESCO, 2024. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391105

Miao F., Cukurova M. (2024) *AI Competency Framework for Teachers*. Paris : UNESCO, 2024. 52 p. DOI: https://doi.org/10.54675/ZJTE2084

Cosgrove J., Cachia R. (2025) *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework. Fifth Edition*. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2025, JRC144121. DOI: https://doi.org/10.2760/0001149

Botes H. (2025) Integrating decolonial theory through signature pedagogies in design education. *Critical Studies in Teaching and Learning,* vol. 13, special issue 1, pp. 88–106, 2025. DOI: https://doi.org/10.14426/cristal.v13iSI1.2700