

УДК 7.05:004:76.01

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2026.40.30>

КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТА ДИЗАЙНУ В ЦИФРОВІЙ КУЛЬТУРІ: ВІД ВІЗУАЛЬНОГО ПРОДУКТУ ДО ПРОЦЕСУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ

**Борисов Вячеслав Вікторович¹, Борисова Світлана Володимирівна²,
Маркович Марія Йосипівна³, Мацішина Зоя Анатоліївна⁴**

¹ доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри дизайну,
Державний заклад «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»,
Полтава, Україна,

e-mail: borysow13@gmail.com, orcid: 0000-0002-3117-2118

² кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна,

e-mail: svitlana.borysova@tnpu.edu.ua, orcid: 0000-0003-0610-644X

³ кандидат мистецтвознавства, доцент,
завідувач кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна,

e-mail: markovych@tnpu.edu.ua orcid: 0000-0002-0510-2001

⁴ кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна,

e-mail: zoya.macishina@tnpu.edu.ua, orcid: 0000-0001-7638-6729

Анотація. У статті здійснено теоретичну концептуалізацію об'єкта графічного дизайну в умовах цифрової культури, що характеризується зростанням процесуальності, інтерактивності та мережевої медіації візуальних комунікацій.

Мета статті – переосмислення усталеного трактування об'єкта графічного дизайну як завершеного візуального продукту та обґрунтування його розуміння як процесуальної системи, що формується у взаємодії з середовищем, користувачем, інфраструктурою та часовою динамікою функціонування.

Методологія. Методологічну основу дослідження становлять підходи дизайн-дослідження, концепції семіотичного та діяльнісного аналізу об'єкта дизайну, інтерпретація цифрової культури як контексту, у якому змінюються режими виробництва та сприйняття візуальних повідомлень. Теоретичний аналіз наукових джерел у сфері дизайн-досліджень, медіатеорії та культурології доповнено порівняльним аналізом освітніх і професійних практик дизайну.

Результати. Продемонстровано, що традиційна об'єктно-продуктова парадигма не відображає сучасної природи дизайнерської діяльності, оскільки цифрові медіа трансформують об'єкт дизайну в динамічну конфігурацію взаємодій, яка містить сценарії використання, адаптивність, алгоритмічну модифікованість та участь користувача в конструюванні значення. Доведено, що об'єкт графічного дизайну не може бути адекватно описаний поза процесами його

формування, функціонування та інтерпретації, тому потребує концептуалізації як відкритої структури, що розгортається у часі. Увагу приділено освітньому виміру проблеми: обґрунтовано, що збереження продуктового розуміння об'єкта дизайну в педагогічній практиці обмежує розвиток концептуального мислення студентів, звужує критерії оцінювання. Процесуальне бачення об'єкта дизайну уможливорює інтеграцію дослідницьких стратегій в освітній процес, розвиток студентської рефлексії та формування здатності працювати з складними комунікативними середовищами.

Наукова новизна. Наукова новизна дослідження полягає у формулюванні теоретичної моделі об'єкта графічного дизайну як процесуальної системи взаємодій, що дозволяє поєднати семіотичний, технологічний і діяльнісний виміри дизайнерської практики.

Практична значущість. Практичне значення результатів полягає у створенні концептуальних підстав для трансформації змісту професійної підготовки майбутніх дизайнерів та розробці нових підходів до формування навчальних завдань та критеріїв оцінювання.

Ключові слова: графічний дизайн, цифрова культура, цифрове середовище, об'єкт дизайну, процесуальність, процесуальна концептуалізація, процесуальна модель, дизайн-дослідження, дизайн-освіта, освітні практики, проектне рішення.

ВСТУП

Цифрова трансформація візуальних комунікацій суттєво змінює умови існування графічного дизайну як професійної та дослідницької практики, що пов'язується з розширенням інструментального середовища, появою нових каналів поширення візуальних повідомлень, структурною зміною способу функціонування об'єкта дизайну. У цифровій культурі він більше не є стабільним матеріалізованим результатом діяльності: його буття визначається циркуляцією в мережевих медіа, адаптацією до платформних форматів, участю користувача в інтерпретації та алгоритмічно опосередкованою модифікацією. Зазначимо, що «трактування об'єкта графічного дизайну як завершеного візуального продукту не відповідає умовам цифрового середовища, у якому він функціонує як процесуальне, відкрите й контекстуально залежне утворення» [2, с. 1], що змушує переглянути теоретичні засади розуміння об'єкта графічного дизайну та поставити питання про адекватність традиційних концептуальних моделей.

Сучасний графічний дизайн функціонує в широкому полі культурних і креативних індустрій як засіб візуальної комунікації та інструмент формування соціальних смислів і економічних практик. У цьому контексті об'єкт дизайну набуває статусу елемента культурної інфраструктури, залученого до мережі виробництва, інтерпретації та споживання візуального контенту [8], який змінює форму в цифровому середовищі одночасно як технологічний процес і трансформація способу культурного функціонування дизайну.

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Дослідження в царині цифрової культури демонструють, що візуальна комунікація набуває динамічності й багатозаровості, де значення формуються у взаємодії між артефактами, середовищем та користувачькими практиками [1; 17; 22]. Візуальне повідомлення втрачає завершеність структури і функціонує як процесуальний осередок зв'язку, відповідно, об'єкт дизайну неможливо розглядати поза умовами його поширення, інтерпретації та трансформації.

У наукових розвідках з медіаекології та цифрового дизайну доводиться, що візуальна комунікація функціонує як процесуальна взаємодія, в якій значення виникає в контексті середовища та практик використання [21]. Тому об'єкт дизайну змінює автономність на відкритість у системі взаємодій. Показовою є теорія спекулятивного дизайну, в якій артефакти трактуються інструментами мислення про майбутнє та протистоять сучасним практикам.

Як зазначає Дж. Оже, спекулятивний дизайн виконує дві принципові функції (можливість думати про майбутнє; критикувати поточну практику дизайну) з метою акцентування уваги на зміщенні фокусу з матеріального результату та інтелектуально-дискурсивну роль об'єкта дизайну [9], а його успішність визначається управлінням припущеннями щодо естетики, поведінки і функції артефакту.

Зміна статусу об'єкта дизайну має прояв у втраті його стабільності та автономності. Так, у друкованій культурі об'єкт графічного

дизайну функціонував як завершена форма, що мала чітко окреслені межі та відносну незмінність. Натомість цифрове середовище надає йому властивості версійності, адаптивності, інтерактивності та тимчасовості, перетворюючи з матеріального результату рішення дизайнера на елемент комунікаційної події, що розгортається у часі, діяльність, спрямовану на формування досвіду взаємодії [17].

Попри ці трансформації, у теоретичному дискурсі та освітній практиці графічного дизайну продовжує домінувати продуктова парадигма [18]. Об'єкт проектування (в індустріальній логіці виробництва) визначається як завершений візуальний результат, що оцінюється за формально-естетичними та технічними параметрами.

Проте наразі він виявляється обмеженим у поясненні сучасних форм дизайнерської діяльності, оскільки ігнорує контекст функціонування об'єкта, взаємодію з користувачем і технологічними системами, процесуальний характер формування значення. Критичне осмислення подібної обмеженості продемонстровано у роботах з дизайн-дослідження (Т. Браун, Р. Б'юкенен, Й. Редстрем), де наголошено на необхідності переходу від об'єктно-орієнтованого до діяльнісного розуміння дизайну [13; 14; 22].

Збереження орієнтації на продуктивний підхід має теоретичні та педагогічні наслідки. Вона визначає структуру навчальних завдань, систему оцінювання, спосіб формування професійної ідентичності дизайнера, звужуючи складний процес проектування до створення візуально завершеного результату. Внаслідок цього знижується увага до сценарного мислення, дослідницької рефлексії, тобто компонентів, що є провідними для цифрового середовища.

МЕТА

Метою статті є теоретичне переосмислення об'єкта графічного дизайну в умовах цифрової культури та обґрунтування його процесуальної концептуалізації як підґрунтя для трансформації фахової підготовки майбутніх дизайнерів. Для досягнення цієї мети здійснюється аналіз класичних теорій дизайну, досліджується звернення до процесуальності в дизайн-дослідженні та визначаються освітні імплікації запропонованого підходу.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Для уточнення теоретичних передумов переосмислення об'єкта графічного дизайну необхідно звернутися до історично сформованих моделей його трактування, які

визначили понятійні межі сучасного дискурсу. Класичні підходи заклали понятійний апарат, у межах якого об'єкт дизайну тривалий час інтерпретувався як стабільна структура, матеріальна, функціональна або знакова. Аналіз цих підходів уможлиблює визначення витоків сучасної концептуальної інерції й окреслення меж їх пояснювального потенціалу щодо новітніх дизайнерських практик. У матеріально-артефактній традиції об'єкт дизайну розглядається як створена людиною річ, фізично оформлене утворення, що набуває значення через матеріал, конструкцію та спосіб виготовлення, форма і результат взаємодії технології та художнього наміру.

Одночасно в сучасних дослідженнях (Е. Лаптон, Д. Філліпс) підкреслено, що об'єкт не обмежується утилітарною функцією: він акумулює культурну пам'ять і фіксує досвід людської діяльності [3]. Зауважимо, речі «не тільки задовольняють різноманітні потреби, але фіксують інформацію про творців і забезпечують передачу досвіду життєдіяльності», що підкреслює їхню комунікативну й культурологічну роль [1, с. 48].

Функціоналістська перспектива, сформована модерністською логікою раціоналізації середовища, зміщує акцент із матеріальності на доцільність використання [5]. Об'єкт визначається через здатність виконувати задане призначення, а форма трактується як похідна від функції. Ця парадигма значною мірою визначила методологію дизайн-освіти, заклавши принципи системного аналізу й нормативного оцінювання результатів.

Залучення рукотворних технік у графічному дизайні свідчить про збереження значення матеріально-чуттєвого виміру навіть у цифровому середовищі. Оскільки такі практики сприяють формуванню індивідуалізованої візуальної мови та концептуальної виразності [4], відповідно, посилюється напруження між стандартизованою функціональністю та культурно зумовленою варіативністю дизайнерських рішень.

Натомість, семіотичні підходи переорієнтують аналіз із предметності на комунікацію значень об'єктів графічного дизайну як медіаторів символічного обміну, знаковість структури, що функціонує у сфері культурних кодів і соціальних інтерпретацій. Розвиток цифрових медіа поглибив цей аспект, змінюючи способи формування й поширення візуальних повідомлень. Дослідження сучасних візуальних трендів (М. Виноградова, Н. Сбітнева, Т. Кротова, Дж. Ин) засвідчують, що проектування відбувається на перетині реальних і віртуальних просторів, розширює

комунікативні функції та професійну відповідальність [6; 19].

Історична структура художньої освіти підтверджує стійкість підходу до проектування, що орієнтований на результат. Узагальнення підготовки у сфері книжкової графіки у Варшаві та Кракові (А. Богушевська) свідчать про те, що освітній процес побудований навколо створення завершеного артефакту (макета, сторінки, шрифтової композиції), трактується як основний показник професійної компетентності [11; 12]. Цим пояснено інерційність сучасної освітньої практики, в якій формується дисципліна форми і точність виконання, проте закріплюється уявлення про об'єкт дизайну як стабільний результат, відокремлений від процесу його подальшого функціонування.

Попри концептуальну різноманітність, класичні підходи поєднує спільна методологічна установка: трактування об'єкта дизайну як завершеної структури, що описана поза динамікою взаємодії із середовищем. Окреслене розуміння суперечить сучасним умовам цифрової медіації, в яких об'єкт дизайну відкритий до трансформації і нових прочитань.

Таким чином, звернення до класичних теорій дає змогу виявити історично сформовану логіку розуміння об'єкта дизайну як матеріальної речі, функціонального інструмента або знакової структури. Критичний аналіз класичних підходів до трактування об'єкта дизайну доводить, що їх об'єднує орієнтація на стабільність і завершеність результату. Обмеженість статичного бачення об'єкта дизайну увиразнюється у дизайн-дослідженні, що зміщує аналітичну перспективу від результату до процесу його формування та забезпечує перегляд онтологічного статусу об'єкта дизайну.

Однією з причин перегляду стало усвідомлення специфіки дизайн-мислення як способу пізнання і структурування досвіду [17] та діяльності (когнітивно-рефлексивного процесу, у якому проблема формулюється одночасно з пошуком рішення), що розгортається в умовах невизначеності, не піддається суцільній алгоритмізації, не вкладається у лінійну процедуру створення об'єкта. З цієї позиції заслуговує на увагу підхід до дизайну як до роботи зі «злісними проблемами» («wicked problems»), в межах якого об'єкт не може бути ізольований від контексту, оскільки його властивості визначаються складною мережею взаємозв'язків між споживачем, середовищем і культурними практиками [14].

Трактуючи об'єкт дизайну як подію або стан системи, Р. Лопес-Леон провокує дискусії,

мотивує до роздумів і пропонує п'ять принципів, що стимулюють роздуми та мислення, розвивають нові знання в дизайні та ставлять під сумнів структури, за допомогою яких навчають фахівців з дизайну [20]. Наслідком розвитку дискусії став перехід до розуміння дизайну як рефлексивної практики.

Зокрема, М. Вшолек стверджує, що візуальний дискурс є ключовим моментом у практиці дизайну, особливо важливим у візуалізації, оскільки він типізує дизайнерську діяльність на рівні стратегій проектування, абстрагуючись від дихотомії композиційної модальності та мови [24]. За такою логікою об'єкт дизайну виникає як тимчасова стабілізація процесу і результат серії ітерацій, інтерпретацій, перевірок і переосмислень.

Особливого значення процесуальне розуміння набуває в контексті цифрової культури, де об'єкти дизайну існують у форматі адаптивності, неможливості окреслення без урахування сценаріїв його використання. Процесуальність у дизайн-дослідженні започатковує зміну парадигми і набуває концептуальної завершеності в умовах, коли медіальна інфраструктура радикально змінює спосіб існування об'єкта дизайну. Цифрове середовище розширює технічні можливості дизайну, формує нову медіаекологію, в якій об'єкт дизайну функціонує як динамічний елемент комунікативних мереж.

Отже, одним із значущих аспектів трансформації є зміна медіального статусу об'єкта дизайну. У цифровій культурі він існує як множинна версійна структура (не одиничний матеріальний артефакт), що здатна до модифікації, залежно від платформи чи сценарію використання, а нові форми комунікації характеризуються модульністю, варіативністю та інтерактивністю. Інший аспект трансформації – взаємодія між об'єктом і користувачем, якою передбачено участь користувача у формуванні значення через навігацію, персоналізації або інтерпретації контенту, внаслідок чого об'єкт дизайну перетворюється з одностороннього повідомлення на комунікативну подію.

Технологічний аспект також змінює саму природу об'єкта дизайну: алгоритмічні системи, адаптивні інтерфейси, генеративні процеси закладають під час проектування певний рівень непередбачуваності та співтворчості між дизайнером і цифровим середовищем. Як наслідок – об'єкт не може бути визначений як остаточна форма, він існує як поле можливих реалізацій, що актуалізуються в конкретних умовах використання. У цифровій культурі об'єкт стає радше станом системи взаємодій, ніж стабільною сутністю.

Зміни стосуються і культурного виміру об'єкта дизайну: віртуалізація комунікаційних просторів розширює межі професійної діяльності дизайнера, інтегруючи її у глобальні інформаційні потоки.

Усвідомлення трансформації об'єкта дизайну є необхідною передумовою для подальшої його концептуалізації як процесуального утворення, що становить центральну проблему дослідження у контексті підготовки графічних дизайнерів. Особливо показовою є трансформація критеріїв оцінювання. Там, де раніше достатньо було формальної завершеності, сьогодні виникає потреба аналізу поведінки об'єкта у середовищі, його здатності підтримувати комунікаційний процес. Це не означає відмову від дисципліни форми, швидше йдеться про її залучення до ширшої системи розуміння дизайнерської діяльності. Адже освітні практики, що продовжують орієнтуватися виключно на результат, формують у студентів уявлення про графічний дизайн як виробництво візуальних артефактів, а не як інтелектуальну діяльність, що передбачає дослідження, інтерпретацію та рефлексію. У цьому сенсі продуктова модель впливає не лише на методологію проектування, але й на професійну ідентичність майбутнього фахівця.

Отже, традиційна модель об'єкта графічного дизайну як завершеного продукту зберігає свою культурну і педагогічну значущість, але водночас виявляє концептуальну недостатність у цифровому середовищі, а її критичне переосмислення відкриває можливість переходу до розуміння об'єкта як процесуальної конфігурації взаємодії. Критичний перегляд продуктової моделі об'єкта графічного дизайну зумовлює необхідність формування альтернативних теоретичних меж, здатних врахувати сучасні умови його існування. Такі межі вибудовуються навколо процесуального розуміння дизайну, конфігурації взаємодій, що розгортається у часі, середовищі та культурному контексті, зміни дослідницького фокусу від стабільної сутності до динамічної структури. Об'єкт дизайну необхідно розглядати як вузол взаємодії між автором (дизайнером), споживачем, технологією та медіальним середовищем з властивими йому композиційними параметрами, функціональними характеристиками, сценарієм використання, умовами інтерпретації, культурними контекстами циркуляції.

Проектування об'єкту дизайну трансформується у безперервний цикл інтерпретацій, перевірок і уточнень, у якому об'єкт дизайну не завершує процес, проте відкриває новий рівень рефлексії позиція,

що безпосередньо корелює з концепцією рефлексивної практики професійної діяльності Д. Шен [23]. Теоретичні наслідки такого розуміння об'єкта дизайну безпосередньо стосуються структури фахової підготовки графічних дизайнерів: процесуальне розуміння об'єкта графічного дизайну призводить до перегляду її дидактичних засад. Якщо об'єкт більше не може бути інтерпретований як завершена форма, а розглядається як динамічна структура взаємодій, то освітній процес має бути зорієнтований на формування технічної компетентності та, одночасно, на розвиток здатності мислити в умовах відкритості, контекстуальної залежності та концептуальної невизначеності.

Процесуальна концептуалізація об'єкта дизайну змінює структуру навчального завдання як «вправи» з формотворення на дослідницький кейс, в якому студент аналізує контекст, формулює гіпотези та перевіряє їх через візуальну практику, де цифрові інструменти є засобом розвитку професійної компетентності та критичного мислення [7]. Процесуальне бачення об'єкта дизайну вимагає трансформації критеріїв оцінювання: замість домінування формальної оцінки результату (яка залишається необхідною, проте недостатньою умовою професійної компетентності) більш важливими є дослідницька глибина, концептуальна логіка та здатності до рефлексії. Формування культури рефлексії (через публічні обговорення процесу, критичний аналіз помилок і захист концепції) узгоджується з принципом мистецької освіти розвитку творчої особистості [10; 25], який неможливо реалізувати без діалогу й відкритої інтерпретації досвіду.

Інтерпретація об'єкта графічного дизайну в межах процесуальної концептуалізації призводить до формування умовиводу щодо потреби перегляду ролі дослідження в навчальному процесі [15], коли дизайн-освіта не має обмежуватися опануванням технічних умінь або формальних композиційних принципів. Першочерговим постає необхідність формування здатності здобувачів вищої освіти до критичного аналізу ситуації проектування з невизначеністю, інтерпретації культурного середовища та концептуалізації власних рішень.

Окреслене процесуальне розуміння об'єкта графічного дизайну потребує структурної репрезентації для фіксації взаємозв'язків між складниками дизайнерської діяльності. З метою узагальнення цієї логіки пропонується процесуальна модель об'єкта графічного дизайну (див. рис. 1), що

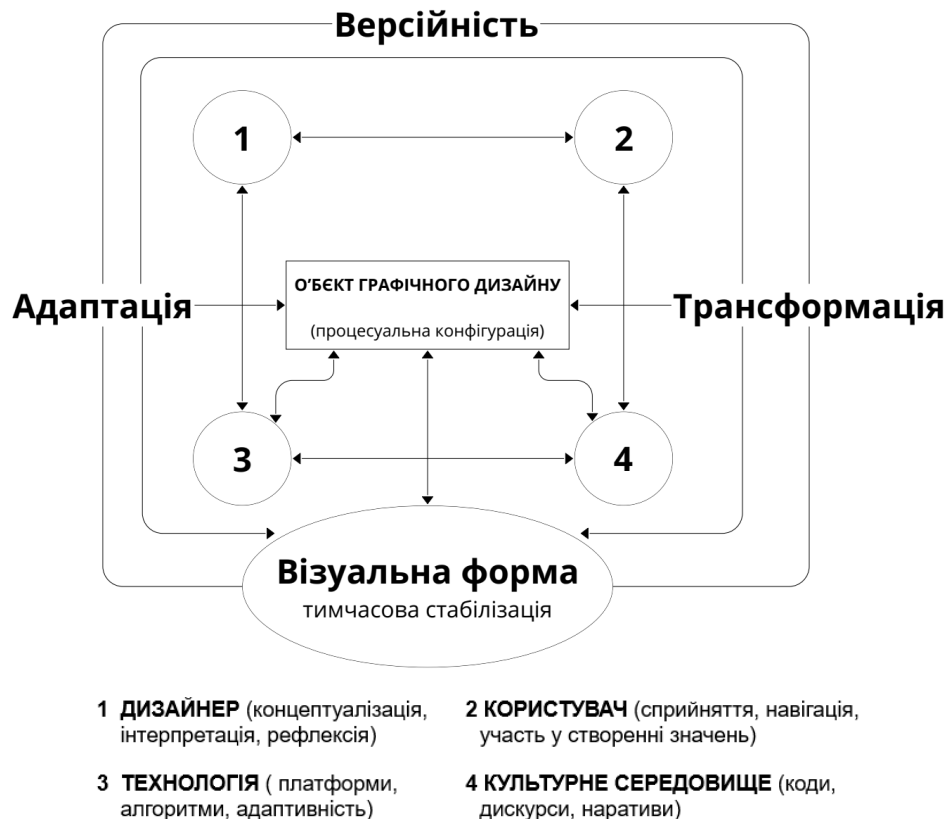


Рис. 1. Процесуальна модель об'єкта графічного дизайну у цифровій культурі
Джерело: власна розробка авторів

відображає його як систему, в якій візуальна форма є тимчасовою стабілізацією динамічного процесу. Представлена модель демонструє, що об'єкт графічного дизайну не передуює процесу проєктування і не завершує його, а формується всередині мережі взаємодій, які тривають і після появи візуальної форми. У цій візуальній формі дизайнер визначає концептуальну структуру, користувач актуалізує значення через сценарії взаємодії, технологічна інфраструктура задає умови реалізації, а культурне середовище інтерпретує та переосмислює повідомлення. Таким чином, форма постає як один зі станів системи (не кінцевий результат), що пояснює необхідність зміщення освітнього акценту з проєктування результату на аналіз процесу його становлення та функціонування.

На відміну від структурно-системних моделей, які описують сталі компоненти та їх функціональні зв'язки, ця модель фіксує не структуру, а процес (об'єкт мислиться як подія взаємодії, що постійно переутворюється в межах цифрового середовища). Таким чином, трактування об'єкта графічного дизайну в процесуальній перспективі дає можливість поєднати теоретичний і педагогічний виміри

дослідження. Переосмислення його статусу як динамічної конфігурації взаємодій уточнює природу дизайнерської діяльності та водночас виявляє обмеження освітніх моделей, орієнтованих на стабільний результат. Запропоновані концептуальні межі окреслюють підстави для перегляду структури підготовки дизайнерів, критеріїв оцінювання, ролі дослідження в освітньому процесі, формулювання узагальнень, що визначають теоретичні та педагогічні наслідки даного дослідження.

ВИСНОВКИ

Проведений аналіз уможливив уточнення теоретичного статусу об'єкта графічного дизайну в умовах цифрової культури та визначення обмеженості його трактування як завершеного візуального продукту. Класичні підходи, що описують його як матеріальний артефакт, функціональний інструмент або знакову структуру, сформували основу професійного дискурсу. Проте вони є недостатніми для пояснення сучасних форм візуальної комунікації, що функціонують у динамічному медіасередовищі.

Попри те, що категорія процесуальності вже набула теоретичного статусу в межах

сучасних дизайн-досліджень, її застосування до осмислення об'єкта графічного дизайну та до структурування фахової підготовки графічних дизайнерів, залишається недостатньо розробленим. Запропоноване процесуальне розуміння об'єкта графічного дизайну дає можливість трактувати його як динамічну конфігурацію взаємодії між автором, споживачем, технологічною інфраструктурою та культурним контекстом. Візуальна форма в цьому контексті постає тимчасовою стабілізацією процесу, що розгортається у часі (не кінцевим результатом) і передбачає подальші трансформації, а дизайн-діяльність – творчою, інтелектуальною практикою, пов'язаною з інтерпретацією, дослідженням і організацією складних комунікативних ситуацій.

Сформована процесуальна модель об'єкта графічного дизайну як аналітичний інструмент дослідження взаємозв'язків між концептуальними, технологічними та соціокультурними складниками дизайнерської діяльності унаочнює взаємозалежність складників дизайнерського процесу для пояснення мінливості візуальної форми та опису проєктування в умовах цифрової культури. Модель забезпечує концептуальну основу з метою порівняння різних освітніх підходів і може використовуватися для аналізу проєктних рішень завдяки фокусу уваги на логіці досягнення результату.

Теоретичне переосмислення об'єкта дизайну має безпосередні педагогічні наслідки: зумовлює необхідність переходу від навчання, зорієнтованого на відтворення формальних рішень, до підготовки, спрямованої на розвиток концептуального мислення, здатності працювати з невизначеністю та здійснювати рефлексивний аналіз проєктних рішень. У цьому контексті змінюється роль дослідження, структура навчальних завдань і критерії оцінювання, які мають враховувати логіку проєктування.

Подальші дослідження можуть бути спрямовані на емпіричну перевірку процесуальної моделі об'єкта графічного дизайну, вивчення взаємодії дизайнерського об'єкта з новими технологіями та апробацію цієї моделі в аналізі проєктних кейсів і освітніх практик, що уможливить уточнення її евристичного потенціалу, окреслення меж інтерпретаційної ефективності та поглиблення теоретичного осмислення процесуальності в контексті реальних форм функціонування графічного дизайну в цифровому середовищі.

ЛІТЕРАТУРА

[1] Борисов В. Феномен речі у дизайні. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. №41(1). С. 48–54. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/41-1-8>

[2] Борисов В. В., Борисова С. В., Маркович М. Й., Мацешина З. А. Дизайн як дослідницька практика: професійна підготовка майбутніх графічних дизайнерів у цифровому освітньому середовищі. 2026. *Академічні візії*. №51. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18305424>

[3] Лаптон Е., Філіпс Д.К. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. Київ: Arthuss, 2020. 262 с.

[4] Первих І. Типологія засобів hand made у сучасному графічному дизайні: підходи, матеріали, техніки. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. №4. С. 97–105. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.10>

[5] Прищепенко С. В. Еволюція рекламної графіки як складової художньо-проектної культури: дис. ... д-ра мистецтв-ва: 26.00.01. Київ, 2019. 554 с.

[6] Сбітнева Н. Ф., Виноградова М. К. Візуальні тренди ХХІ століття у графічному дизайні: інтерпретація атрибутів віртуального простору. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2022. №1. С. 20–28. DOI: <https://doi.org/10.33625/visnik2022.01.020>

[7] Стрельцова С. В., Журавель-Змеєва Л. С. Графічні редактори як засіб формування професійних компетентностей дизайнера. *Теорія та практика дизайну*. 2025. №35. С. 396–404. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.42>

[8] Удріс-Бородавко Н. Графічний дизайн в системі культури і креативних індустрій. *Věda a perspektivy*. 2025. №3(46). DOI: [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2025-3\(46\)-108-117](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2025-3(46)-108-117)

[9] Auger J. Speculative design: crafting the speculation. *Digital Creativity*. 2013. №24(1). P. 11–35. DOI: <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>

[10] Barańska A. Eksperymenty technologiczne jako stymulator kreatywności. *Interpretacje i inspiracje dla edukacji artystycznej*. Lublin: UMCS, 2014. S. 53–65.

[11] Boguszewska A. Kształcenie w zakresie projektowania książki w grafice użytkowej w szkoleniu Warszawy w latach międzywojennych. *Biuletyn Historii Wychowania*. 2010. №26. S. 101–115. DOI: <https://doi.org/10.14746/bhw.2010.26.8>

[12] Boguszewska A. Sposoby kształcenia w grafice książkowej w wyższym szkolnictwie artystycznym Krakowa i Warszawy w Polsce Ludowej (1945–1952). *Biuletyn Historii Wychowania*. 2019. №41. S. 63–75. DOI: <https://doi.org/10.14746/bhw.2019.41.4>

[13] Brown T. Design Thinking. *Harvard Business Review*. 2008. №86. P. 84–92.

[14] Buchanan R. Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*. 1992. №8(2). P. 5–21. DOI: <https://doi.org/10.2307/1511637>

[15] Chen H.J., Chen Y.C., Lin Y.F., Lin M.H. Comparing student designers' metacognition and design processes with and without generative AI: a preliminary study. *International Journal of Technology and Design Education*. 2025. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10798-025-10045-8>

[16] Dorst K., Cross N. Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. *Design Studies*. 2001. №22(5). P. 425–437. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(01\)00009-6](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(01)00009-6)

[17] Krippendorff K. *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Boca Raton: CRC Press, 2005. 368 p.

[18] Krotova T. F., Osadcha A. M., Struminska T. V., Ryabinova I. M. Artistic and graphic design of advertisements of the late XIX – early XX century (based on the materials of the Kyiv calendars). *Art and Design*. 2021. №2. P. 41–51. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.4>

[19] Krotova T. F., Yin J. Study of modern trends in innovative design of household appliances. *Art and Design*. 2023. №1. P. 74–82. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.7>

[20] López-León R. Unraveling Design Principles from Buchanan's thinking = Desentrañando los principios de diseño del pensamiento de Buchanan. *Ardin. Arte, Diseño E Ingeniería*. 2024. №13. P. 120–141. DOI: <https://doi.org/10.20868/ardin.2024.13.5216>

[21] Manovich L. *Software Takes Command*. London: Bloomsbury Academic, 2013. 376 p.

[22] Redström J. RE:Definitions of use. *Design Studies*. 2008. №29(4). P. 410–423. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.05.001>

[23] Schön D.A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (1st ed.). Routledge, 1992. 384 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315237473>

[24] Wszolek M. *Teoria i praktyka projektowania (komunikacji)*. (Re)design designu. Kraków: Libron, 2021. 698 s.

[25] Zdražil M. Piękno to za mało: Design w służbie idei. *ACADEMIA. Magazyn Polskiej Akademii Nauk*. 2025. №2(82). S. 34–37. DOI: <https://doi.org/10.24425/academiaPAN.2025.156818>

REFERENCES

[1] Borysov, V., Borysova, S., Markovych, M., Matsyshyna, Z. (2026). Dyżajn yak doslidnytska praktyka: profesiina pidhotovka maibutnykh hrafichnykh dyżaineriv u tsyfrovomu osvithomu seredovyshchi [Design as a research practice: professional training of future graphic designers in a digital educational environment]. *Akademichni vizii*, 51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18305424> [in Ukrainian].

[2] Borysov, V. (2021). Fenomen rechi u dyżaini [Phenomenon of speech in designs]. *Aktualni pyttannia humanitarnykh nauk*, 41(1), 48–54. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/41-1-8> [in Ukrainian].

[3] Lipton, E., Phillips, D.K. (2020) Osnovy. Hrafichnyi dyżain 04: Novi osnovy [Graphic Design. The New Basics]. Kyiv: Arthuss. [in Ukrainian].

[4] Peryvkh, I. (2025). Typolohiia zasobiv hand made u suchasnomu hrafichnomu dyżaini: pidkhody, materialy, tekhniky [Typology of hand-made tools in contemporary graphic design: approaches, materials, techniques]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, 4, 97–105. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.10> [in Ukrainian].

[5] Pryshchenko, S. V. (2019). Evoliutsiia reklamnoi hrafiky yak skladovoi khudozhno-proektnoi kultury [The Evolution of Advertising Graphics as a Component of Artistic and Design Culture]: dys. ... d-ra mystetstv-va: 26.00.01. Kyiv. [in Ukrainian].

[6] Sbitnieva, N. F., Vynohradova, M. K. (2022). Vizualni trendy XXI stolittia u hrafichnomu dyżaini: interpretatsiia atrybutiv virtualnoho prostoru [Visual Trends of the 21st Century in Graphic Design: Interpretation of Virtual Space Attributes]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyżainu i mystetstv*, 1, 20–28. <https://doi.org/10.33625/visnik2022.01.020> [in Ukrainian].

[7] Streltsova, S. V., Zhuravel-Zmieieva, L. S. (2025). Hrafichni redaktory yak zasib formuvannia profesiinykh kompetentnosti dyżainera [Graphic Editors as a Means of Forming Professional Competencies of a Designer]. *Teoriia ta praktyka dyżainu*, 35, 396–404. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.42> [in Ukrainian].

[8] Udris-Borodavko, N. (2025). Hrafichnyi dyżain v systemi kultury i kreatyvnykh industrii [Graphic design in the system of culture and creative industries]. *Věda a perspektivy*, 3(46). [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2025-3\(46\)-108-117](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2025-3(46)-108-117) [in Ukrainian].

[9] Auger, J. (2013). Speculative design: crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), 11–35. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>

[10] Barańska, A. (2014). Eksperymenty technologiczne jako stymulator kreatywności. *Interpretacje i inspiracje dla edukacji artystycznej*. UMCS, 53–65.

[11] Boguszewska, A. (2010). Kształcenie w zakresie projektowania książki w grafice użytkowej w szkolnictwie Warszawy w latach międzywojennych. *Biuletyn Historii Wychowania*, 26, 101–115. <https://doi.org/10.14746/bhw.2010.26.8>

[12] Boguszewska, A. (2019). Sposoby kształcenia w grafice książkowej w wyższym szkolnictwie artystycznym Krakowa i Warszawy w Polsce Ludowej (1945-1952). *Biuletyn Historii Wychowania*, 41, 63–75. <https://doi.org/10.14746/bhw.2019.41.4>

[13] Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86, 84–92.

[14] Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21. <https://doi.org/10.2307/1511637>

[15] Chen, H.J., Chen, Y.C., Lin, Y.F., Lin, M.H. (2025). Comparing student designers' metacognition and design processes with and without generative AI: a preliminary study. *International Journal of Technology and Design Education*: <https://doi.org/10.1007/s10798-025-10045-8>

[16] Dorst, K., Cross, N. (2021). Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution. *Design Studies*, 22(5), 425–437. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(01\)00009-6](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(01)00009-6)

[17] Krippendorff, K. (2005). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Boca Raton: CRC Press.

[18] Krotova, T.F., Osadcha, A.M., Struminska, T.V., Ryabinova, I. M. (2021). Artistic and graphic design of advertisements of the late XIX – early XX century (based on the materials of the Kyiv calendars). *Art and Design*, 2, 41–51. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.4>

[19] Krotova, T. F., Yin, J. (2023). Study of modern trends in innovative design of household appliances. *Art and Design*, 1, 74–82. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.7>

[20] López-León, R. (2024). Unraveling Design Principles from Buchanan's thinking = Desentrañando los principios de diseño del pensamiento de Buchanan. *Ardin. Arte, Diseño E Ingeniería*, 13, 120–141. <https://doi.org/10.20868/ardin.2024.13.5216>

[21] Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.

[22] Redström, J. (2008). RE:Definitions of use. *Design Studies*, 29(4), 410–423. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.05.001>

[23] Schön, D.A. (1992). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315237473>

[24] Wszolek, M. (2021). *Teoria i praktyka projektowania (komunikacji)*. (Re)design designu. Libron.

[25] Zdražil, M. (2025). Piękno to za mało: Design w służbie idei. *ACADEMIA. Magazyn Polskiej Akademii Nauk*, 2(82), 34–37. <https://doi.org/10.24425/academiaPAN.2025.156818>

ABSTRACT**Borysov V., Borysova S., Markovych M., Matsyshyna Z. Conceptualization of the design object in digital culture: from visual product to procedural system**

The article provides a theoretical conceptualization of the graphic design object in the context of digital culture, characterized by the growth of procedurality, interactivity, and network mediation of visual communications.

Purpose. The purpose of the article is to rethink the established interpretation of the graphic design object as a completed visual product and to substantiate its understanding as a procedural system that is formed in interaction with the environment, user, infrastructure, and temporal dynamics of functioning.

Methodology. The methodological basis of the study is the approaches of design research, the concepts of semiotic and activity analysis of the design object, and the interpretation of digital culture as a context in which the modes of production and perception of visual messages change. Theoretical analysis of scientific sources in the field of design research, media theory, and cultural studies is supplemented by a comparative analysis of educational and professional design practices.

Results. It is demonstrated that the traditional object-product paradigm does not reflect the modern nature of design activity, since digital media transform the design object into a dynamic configuration of interactions that includes usage scenarios, adaptability, algorithmic modifiability, and user participation in constructing meaning. It is proven that the graphic design object cannot be adequately described outside the processes of its formation, functioning, and interpretation; it requires conceptualization as an open structure that unfolds in time. Attention is paid to the educational dimension of the problem: it is substantiated that the preservation of the product understanding of the design object in pedagogical practice limits the development of students' conceptual thinking and narrows the assessment criteria. The procedural vision of the design object enables the integration of research strategies into the educational process, the development of student reflection, and the formation of the ability to work with complex communicative environments.

Scientific novelty. The scientific novelty of the research lies in the formulation of a theoretical model of a graphic design object as a procedural system of interactions, which allows combining the semiotic, technological, and activity dimensions of design practice.

Practical relevance. The practical significance of the results lies in creating conceptual foundations for transforming the content of professional training of future designers and developing new approaches to the formation of educational tasks and assessment criteria.

Keywords: graphic design, digital culture, digital environment, design object, procedurality, procedural conceptualization, procedural model, design research, design education, design solution, educational practices.

AUTHOR'S NOTE:

Borysov Viacheslav, Doctor of Pedagogy, Professor, Professor at the Department of Design, State Institution «Luhansk Taras Shevchenko National University», Poltava, Ukraine, e-mail: borysow13@gmail.com, orcid: 0000-0002-3117-2118.

Borysova Svitlana, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Design, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, Ukraine, e-mail: svitlana.borysova@tnpu.edu.ua, orcid: 0000-0003-0610-644X.

Markovych Mariya, Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Fine Arts, Design and Methods of Their Teaching, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, Ukraine, e-mail: markovych@tnpu.edu.ua, orcid: 0000-0002-0510-2001.

Matsyshyna Zoia, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Design, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, Ukraine, e-mail: zoya.macishina@tnpu.edu.ua, orcid: 0000-0001-7638-6729.

Дата першого надходження статті до видання: 03.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 24.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії
відкритого доступу CC BY 4.0

