



## **ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ**

УДК 004.921:378:74.01/.09

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.15769456>

### **Генерування ідей у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну**

#### **Борисова Світлана Володимирівна**

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дизайну Луганського національного університету імені Тараса Шевченка, м. Полтава, вул. Івана Банка, 3, 36014, Україна, [borysovasvivol@luguniv.edu.ua](mailto:borysovasvivol@luguniv.edu.ua),  
<https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>

#### **Гевко Ігор Васильович**

доктор педагогічних наук, професор, професор, професор кафедри комп'ютерних технологій Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка, м. Тернопіль, вул. М. Кривоноса, 2, 46027, Україна, [gevkoiv@tnpu.edu.ua](mailto:gevkoiv@tnpu.edu.ua),  
<https://orcid.org/0000-0003-1108-2753>

#### **Борисов Гліб Вячеславович**

аспірант кафедри комп'ютерних технологій Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка, м. Тернопіль, вул. М. Кривоноса, 2, 46027, Україна, [glebborysow@gmail.com](mailto:glebborysow@gmail.com),  
<https://orcid.org/0000-0002-4700-0492>

**Прийнято: 19.06.2025 | Опубліковано: 29.06.2025**



*Анотація.* У статті здійснено комплексний аналіз методів і прийомів генерування ідей у процесі підготовки майбутніх графічних дизайнерів. **Метою** статті є висвітлення особливостей використання методів і прийомів генерування ідей у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну. У роботі використовуються такі загальнонаукові **методи**, як аналіз, синтез, конкретизація та узагальнення. **Результати** дослідження доводять, що формування і розвиток навичок генерування ідей є ключовою складовою дизайнерської освіти в умовах цифровізації та глобалізації візуального простору. Обґрунтовано, що сучасна проєктна діяльність у сфері графічного дизайну вимагає здатності до креативного мислення, створення інноваційного контенту, адаптації до міждисциплінарного і соціокультурного контексту, а також ефективного використання інструментів генеративного штучного інтелекту, доповненої та віртуальної реальності. На основі аналізу наукових джерел, сучасної практики дизайну окреслено стратегічні підходи до розбудови стратегій ідеації. Висловлено припущення, що впровадження основних положень ідеації сприяють розвитку у майбутніх графічних дизайнерів навичок генерування ідей, що важливо для успішної професійної діяльності і творчої самореалізації. Акцент зроблено на поєднанні традиційних мистецьких методів (зокрема, мозкового штурму, скетчингу) з технологічно підсиленою ідеацією (ШІ-асистована генерація), застосуванні *design-based learning*, дизайн-хакатонів, реконтекстуалізації та реновації у кейс-аналізі, методу SCAMPER, розвитку візуальної рефлексії через створення ментальних мап, ведення візуального щоденника. Узагальнено дидактичні умови для ефективного впровадження методів ідеації в освітній процес: створення сприятливого творчого середовища, організація командної співпраці, розвиток критичної рефлексії, збереження ідентичності автора в умовах активного застосування засобів цифрових технологій. У **висновках** зазначено, що оновлення методів формування і розвитку навичок генерування ідей у сфері графічного дизайну



*мусить мати системний характер, охоплюючи як зміст освітніх компонентів, так і форми організації навчального процесу, психолого-педагогічний супровід, а також ефективну інтеграцію новітніх технологічних рішень.*

***Ключові слова:** генерування ідей, ідеяція, цифрові технології, графічний дизайн, підготовка майбутніх графічних дизайнерів, об'єкт дизайну, методи навчання, рефлексія.*

## **Idea generation in the training of future graphic designers to design design objects**

**Svitlana Borysova**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Design, Luhansk Taras Shevchenko National University, Poltava, Ivan Banka St., 3, 36014, Ukraine, borysovasvivol@luguniv.edu.ua, <https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>

**Ihor Hevko**

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor at the Department of Computer Technologies, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, Махума Kryvonosa St., 2, 46027, Україна, gevkoiv@tnpu.edu.ua, <https://orcid.org/0000-0003-1108-2753>

**Hlib Borysov**

Postgraduate at the Department of Computer Technologies, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, Махума Kryvonosa St., 2, 46027, Україна, glebborysov@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4700-0492>



**Abstract.** *The article provides a comprehensive analysis of the methods and techniques of generating ideas in the process of preparing future graphic designers. The **purpose** of the article is to highlight the features of using methods and techniques for generating ideas in preparing future graphic designers for designing design objects. The paper uses such general scientific **methods** as analysis, synthesis, specification, and generalization. The **results** of the study prove that the formation of that the formation and development of idea generation skills is a key component of design education in the context of digitalization and globalization of the visual space. It is substantiated that modern design activities in the field of graphic design require the ability to think creatively, create innovative content, adapt to an interdisciplinary and socio-cultural context, as well as effectively use the tools of generative artificial intelligence, augmented and virtual reality. Based on an analysis of scientific sources and modern practice of design education, strategic approaches to developing ideation strategies are outlined. It is assumed that the implementation of the main provisions of the ideation contributes to the development of idea generation skills in future graphic designers, which is important for successful professional activity and creative self-realization. The emphasis is placed on combining traditional artistic methods (in particular, brainstorming, sketching) with technologically enhanced ideation (AI-assisted generation), the use of Design-Based Learning, recontextualization and renovation in case analysis, design hackathons, the SCAMPER method, the development of visual reflection through the creation of mental maps, and keeping a visual diary. Didactic conditions for the effective implementation of ideation methods in the educational process are summarized: creating a favorable creative environment, organizing team cooperation, developing critical reflection, and preserving the author's identity in the context of the active use of digital tools. The **conclusions** indicate that updating the methods of forming and developing idea generation skills in the field of graphic design must be systemic, covering both the content of educational components and forms of organizing activities, psychological and pedagogical*



*support, as well as effective integration of the latest technological solutions.*

**Keywords:** *idea generation, ideation, digital technologies, graphic design, training of future graphic designers, design object, teaching methods, reflection.*

**Постановка проблеми.** Для сучасного графічного дизайну процес генерування ідей виступає в якості одного з ключових етапів проектування, що забезпечує розробку концепції та візуального рішення проєкту [1]. В умовах динамічного розвитку засобів цифрових технологій та глобалізації візуального середовища, здатність до створення нових ідей, на думку В. Lawson, набуває значення не лише як професійна компетентність, але й як необхідна умова успішної діяльності графічного дизайнера [2].

Ідеацію (idea generation) R. Dam і Y. Тео розглядають як стратегію вирішення проблем, адаптації до потреб цільової аудиторії та інструмент розробки інноваційного візуального контенту [3]. Дослідженнями доводиться, що саме на етапі генерування ідей формується креативна концепція, що визначає характер, стиль і функціональне наповнення об'єкту графічного дизайну [4]. Такий підхід узгоджується з методологією дизайн-мислення, яка набула поширення у професійній та освітянській практиці, оскільки сприяє поєднанню творчого пошуку із структурованим аналізом проблем. Здатність генерування візуальних ідей для наступного проектування об'єктів дизайну також визначає професійну автономію графічного дизайнера, сприяє формуванню індивідуального, впізнаваного стилю діяльності.

Отже, необхідною складовою підготовки майбутніх графічних дизайнерів у закладах вищої освіти є цілеспрямоване формування навичок генерування ідей, ефективного використання методів, прийомів стимулювання ідеації, довільного оперування образами, утворення абстрактних ідей для підвищення продуктивності професійної діяльності графічного дизайнера при створення оригінальних візуальних концепцій.



**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Під час проєктування об'єкту графічного дизайну здатність генерувати оригінальні ідеї узгоджується з потребою замовника у врахуванні в концепції специфіки контексту проєктування, культурних особливостей цільової аудиторії та середовища функціонування об'єкту дизайну.

Генерування ідей розглядається не лише як креативний процес, але і як результат когнітивної діяльності, в якій поєднуються аналітичне мислення, знання сучасних тенденцій, естетичних принципів і технічних можливостей [5]. Як зазначають Н. Ворона та А. Слівінська [6, с. 14], у сфері дизайну працюють новатори, які грають з «ідеями та інструментами, які допоможуть їм створити візуально приголомшливі, але практичні результати, які відповідають потребам їхніх клієнтів». Ю. Романенкова акцентує увагу на тому, що збереження культурних традицій в українській графіці новою генерацією творців поєднується з пошуками нестандартних рішень, нового, і реалізує це у полегшений, оптимізований спосіб проєктування графічного твору [7, с. 124].

У підготовці майбутніх графічних дизайнерів підкреслюється необхідність формування у здобувачів вищої освіти здатності до генерування ідей завдяки застосування відповідних педагогічних прийомів, методів, стратегій. Так, О. Колісник і Р. Чугунов зазначають, що майбутні фахівці мають оволодіти методами креативного пошуку і зміни актуальних концепцій візуальних комунікацій із застосуванням інструментів штучного інтелекту (ШІ), які допомагають дизайнерам створювати неординарні роботи [8, с. 262].

Н. Кравченко і О. Жихарева вказують на вирішальне значення креативності в дизайні, де візуальна метафора або нова інтерпретація бренду здатні підвищити ефективність рекламного послання [9]. Саме тому в багатьох дослідженнях увага привертається до інтегративного характеру графічного дизайну, де ідея і результат її втілення в об'єкті дизайну фактично поєднують естетичні, технологічні та комунікативні аспекти, а підготовка майбутніх



графічних дизайнерів передбачає не тільки формування низки професійних компетентностей, але і розвиток способу мислення, спрямованого на утворення нових змістів. У цьому контексті ефективним визнаються рефлексивні й проєктні методи навчання, які сприяють формуванню ефективного творчого мислення. Так, Г. Чемерис, Г. Брянцевою і О. Брянцевим висвітлено особливості проєктної діяльності майбутніх дизайнерів з метою оволодіння знаннями та сформування навичок практичної діяльності, своєрідного технологічного і творчого алгоритму від зародження інноваційної ідеї до створення цілісного продукту [10, с. 52]. Дизайнери-практики підкреслюють [11], що етапом генерування ідей забезпечується надійний перехід від розуміння проблеми споживачів (через припущення і відмову від упереджень, продумування сценаріїв користувача) та реалізацією новаторського рішення (починаючи від низької деталізації проєкту).

Окремим напрямком досліджень ідеації в графічному дизайні є застосування засобів цифрових технологій при генеруванні ідей. Значна частина досліджень наразі зосереджується на використанні генеративного ШІ, зокрема для вирішення проблеми не механічного його застосування, а одночасного розвитку креативності здобувачів вищої освіти [12], використання функціоналу графічних редакторів з метою генерування нових ідей [13], рекомбінації готових зображень для потреб графічного дизайнера із застосуванням засобів ШІ [14].

Таким чином, навчання майбутніх графічних дизайнерів прийомам генерування ідей є одним з ключових аспектів підготовки, що вимагає інтеграції креативних методик і прийомів, дослідницької діяльності та практичного проєктування для ефективного виконання ролі посередника між замовником, суспільством та цільовою аудиторією, забезпечення конкурентоспроможності фахівця у динамічному професійному середовищі.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Не зважаючи на значну кількість досліджень з проблеми розвитку креативності, саме аспект набуття майбутніми графічними дизайнерами навичок генерування



ідей при проектуванні об'єктів дизайну засобами цифрових технологій залишається недостатньо дослідженим. Маємо констатувати, що, зокрема, існує розрив між теорією креативності та окресленням методів ідеації, які з позиції методології професійного становлення доцільно використовувати у підготовці майбутніх графічних дизайнерів. Наразі фіксуємо недостатню розробку прийомів інтеграції засобів ШІ з одночасним розвитком авторської ідеації, креативності здобувачів вищої освіти та уникненням технічної залежності. Крім того, бракує чітких критеріїв оцінювання ефективності реалізації запропонованих методів і прийомів ідеації. Знайомство з науковими доробками з проблеми дозволяє зробити висновок про недостатню увагу науковців до поєднання традиційних мистецьких методів ідеації з сучасними цифровими технологіями, що суттєво розширює поле нашої наукової розвідки. Нашим внеском є окреслення проблемних ділянок і висвітлення на основі дидактичного аналізу пропозиції методів і прийомів ідеації у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну, що дозволять стимулювати розвиток нестандартного мислення, візуальної експресії та персоналізації дизайнерських рішень здобувачів вищої освіти.

**Формулювання цілей статті (постановка завдання).** Мета статті: висвітлити особливості використання методів і прийомів генерування ідей у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Розвиток креативності майбутніх графічних дизайнерів, набуття ними навичок генерування ідей потребує поєднання у процесі підготовки до професійної діяльності формування традиційних мистецьких навичок, опанування функціоналом різномірних засобів цифрових технологій та залучення до процесу навчання методів і прийомів, орієнтованих на розкриття потенціалу фахівця як особистості, спроможної до ідеації. В сучасних наукових розвідках можна виокремити низку напрямків досліджень, в яких розкриваються окремі проблеми, дотичні до питання



формування навичок генерування ідей майбутніми дизайнерами.

Так, О. Івановою підкреслюється важливість інтеграції сучасних технологій, зокрема, доповненої реальності (VR/AR), у процесі формування дизайнерського мислення [15]. З одного боку, технології VR/AR сприяють розвитку просторового та образного мислення, оскільки дизайнери, які працюють у цій сфері, фокусують проєктну діяльність на межі реального і віртуального. А з іншого боку, вони опосередковано стимулюють ідеацію, адже технології VR/AR дають можливість тестувати концепції у відповідних контекстах на початкових стадіях проєктування.

Власне можливість генерування і раннього тестування візуальних знахідок закладається завдяки інтегруванню дизайнерських спринтів [16] у підготовку майбутніх дизайнерів. Дизайн-спринт в освітньому процесі варто розглядати як унікальну діяльність, засновану на швидкому, обмеженому у часі, генеруванні ідей, їх тестуванні для підтвердження їх відповідності завданню і ефективності впливу, та як засіб для усвідомлення дизайну, набуття навичок аналізу кінцевого споживача, зменшення рівня тривожності перед прийняттям рішень в умовах потреби у швидких креативних рішеннях. Дизайнерський спринт є перспективним методом для використання у викладанні освітніх компонентів, орієнтованих на розробку проєктів, активне навчання, залучення здобувачів вищої освіти до набуття практичного досвіду.

З подібною метою (поєднання навчання з практичним проєктуванням, на основі реальних проєктів, стимулювання активного створення об'єктів дизайну) у підготовці майбутніх дизайнерів застосовується стратегія Design-based learning (DBL), яку можна розуміти як модифікацію проєктного навчання. Дослідження особливостей застосування DBL [17] виявило, що для забезпечення розвитку навичок генерування ідей і проєктування об'єктів дизайну затребуваною є інтеграції знань майбутніх дизайнерів (при цьому більш низький рівень сформованості навичок потребує встановлення більшого обсягу зв'язків для



розвитку не лише технічних навичок проєктування, але й критичного мислення, рефлексії та здатності до ідеації в межах завдань).

Загалом міждисциплінарність як ефективна освітня стратегія окреслена і отримала підтвердження дієвості у багатьох дослідженнях. Так, при розгляді методологічних аспектів навчання студентів спеціальності 022 «Дизайн» автори зазначають міждисциплінарні курси, що поєднують графічний дизайн з іншими галузями (зокрема, психологією, маркетингом, інформатикою, бізнесом) і надають досвід розвитку креативного мислення [18, с. 57]. Прикладом методу, в якому поєднано переваги проєктного і міждисциплінарного навчання, є міждисциплінарний міні-хакатон (Design Hackathon), під яким розуміється інтенсивний, креативний і продуктивний процес, обмежений у часі, впродовж якого здобувачі освіти працюють над концепцією об'єкту дизайну, що вимагає комплексного підходу та залучення інформації з різних освітніх компонентів.

Під час хакатонів, що застосовуються в професійному середовищі дизайнерів, зазвичай вирішуються питання від дослідження ринку, розробки ідей, рекламного креативу, випробування себе в нових умовах до конкретних пропозицій дизайну та розширення кола професійних контактів [19]. Загалом вважається, що в таких умовах продукується більше ідей, яким притаманний вищий рівень інтегрованості, міждисциплінарності рішень, а сама участь у заході, окрім набуття досвіду ідеації, сприяє зміцненню розумінню обраної професійної стежки, налагодженню командної роботи [20].

До додаткових переваг дизайн-хакатону варто віднести відносну швидкість отримання результату: навчання працювати під тиском обмеженого часу, формування готовності до функціонування у реальному ринку графічного дизайну, де працюють над продуктами в обмежені строки, проходження шляху від брифу до оформленої ідеї. Найбільшої ефективності діяльності під час хакатонів досягається за умови їх якісної організації, а саме: підготовки належного освітнього середовища; формування команд із розподілом завдань



всередині групи (дизайнер, маркетолог, культуролог); формулювання чіткого брифу, результату діяльності (що саме має бути презентовано наприкінці – відшліфований концепт чи міні-пітч, коротка, стисла презентація опрацьованої ідеї, яка надалі може опрацьовуватись в межах наступних навчальних проєктів, курсових робіт тощо), критеріїв оцінювання (оригінальність, актуальність, реалізованість, міждисциплінарна якість тощо) і надання фідбеку.

До максимально наближених до професійної діяльності нами віднесено метод кейс-аналізу креативних практик та «реновація» (Re-contextualization) ідей. Кейс-аналіз передбачає розгляд реально впроваджених дизайнерських кейсів (реklamних кампаній продуктових ліній, локальних брендів, медійних заходів, UI-інтерфейсів тощо) або концептів (зокрема, студентських проєктів) і дослідження їх концепції, цінності, форми з наступним висуненням пропозицій щодо власної інтерпретації (реновації) кейсу в сучасному контексті. В роботах, що містять опис впроваджених реконтекстуалізованих кейсів [21], зазначається, що подібний аналіз розвиває навички абстрагування і адаптація на основі врахування чотирьох провідних принципів: занурення у новий контекст навчання; співпраці; перегляду минулих рішень для досягнення оновленої мети; конструктивність та критичність при розробці нової концепції.

При реновації не відбувається просте копіювання, а генеруються рішення на основі історії. Для запровадження кейс-аналізу в освітній процес підготовки майбутніх графічних дизайнерів необхідно забезпечити: їх збалансований набір (як кейсів, наприклад, логотипів, айдентики, соціальних проєктів, українських, міжнародних, так і їх кількості); відповідний формат презентації (індивідуально, колегіально, за участі експертів) з чітко окресленими ключовими елементами кейсу, до якого застосовано реновацію (на підставі аналізу стратегії бренду, його актуальних цінностей і пропозицій), і критеріями оцінювання (глибина аналізу, оригінальність трансформації, аргументація, якість візуальної реалізації).

Важливість взаємодії дизайнера з новітніми інструментами ІІІ при



генеруванні ідей підтверджується численними дослідженнями. Так, S. Wadinambiarachchi з колективом авторів вказують на парадоксальний ефект ШІ: підвищення продуктивності генерування ідей при одночасній тенденції до дизайн-фіксації [22]. Тому наразі значну увагу сконцентровано на необхідності стратегічного контролю дизайнера у взаємодії з технологіями ШІ, зокрема, в процесі ідеації. Щодо застосування цих технологій в освітніх програмах мистецького напрямку, то думки науковців все більше схиляються до необхідності розвивати навички генерування ідей, стимулювання віднайдення нестандартних рішень з одночасним свідомим і правомірним використанням хмарних і стаціонарних технологій ШІ [23].

Прикладом впровадження в освітній процес технологій ШІ з метою розвитку навичок генерування ідей є ШІ-асистована ідеація (із застосуванням генеративного ШІ: Midjourney, DALL·E, CreativeConnect тощо). З розвитком генеративних моделей ШІ з'явилася можливість вдосконалити процес генерації ідей у графічному дизайні, розширити спектр генерованих пропозицій: комбінувати користувацькі запити, композицію та візуальні референси для створення більш керованого варіантів дизайну.

При використанні ШІ-інструментів (наприклад, комбінації ChatGPT і Midjourney) майбутні дизайнери додатково практикуються в орієнтації у стилістичних підходах, розширюють глибину референсів, одночасно зосереджуються на концептуалізації, поєднуючи класичні методики ідеації з їх підтримкою ШІ-інструментами (або в якості стартера) і аналітичне осмислення результату. Прикладом алгоритму застосування ШІ-асистованої ідеації, при якій розвивається критичне ставлення до ШІ і поширюється або зберігається власна ідентичність, є наступна послідовність дій: формування промптів, вибір параметрів генерації, відбір результатів, їх обговорення (критичний аналіз згенерованого контенту), самостійна адаптація та модифікація ескізів, рефлексія та оцінка кінцевого результату за критеріями швидкість отримання результату,



креативність промпта, гнучкість реагування, рівень модифікації та ступінь збереження індивідуального стилю проєктної діяльності.

Проте отримання інноваційного результату, навіть із застосуванням технологій ШІ, доволі складно без володіння «класичними» методами ідеації, до яких віднесено, зокрема, мозковий штурм (Brainstorm). Brainstorm залишається фундаментальним методом розвитку активності й креативності [24, с. 712], який модифікується відповідно до потреб конкретної ситуації ідеації із застосуванням стікерів, розкадровки, ментальних карт, групових нарисів, підходу Six Thinking Hats E. de Bono тощо. У галузі графічного дизайну додаткової цінності набуває його комбінація зі швидким скетчингом, оскільки одночасна з генеруванням ідей під час сесії брейнштурму візуалізація концепції у скетчі покращує кількість і якість ідей, підвищує гнучкість рішень, зменшує когнітивну перевантаженість, розширює поле експериментів та застосування альтернативних підходів. Об'єднання брейнштурму й скетчингу в одному методі, наприклад, під час проведення регулярних занять-воркшопів, тематичних практикумів (або в якості прийому навчання, міні-брейнштурму тривалістю 5–10 хвилин на початку заняття), забезпечує розвиток візуальної інтуїції на основі вербальної ідеації (важливим є обговорення ідеї, відстеження її розвитку від слова до візуалу) та індивідуального стилю діяльності майбутніх графічних дизайнерів.

Актуальним для підготовки майбутніх графічних дизайнерів залишається методичний прийом розробки креативних ментальних мап (Mind Mapping) та моделювання асоціацій [25] у комбінації з виконанням скетчів, що сприяє формуванню більш глибокої структури ідеї, усвідомленню асоціативних зв'язків між термінами, образами, стилями. З їх допомогою здобувачі освіти можуть швидко розкласти концепт на образи, метафори, обґрунтувати застосування кольорів, продемонструвати потенціал концепції. Використання комбінованого прийому одночасної розробки ментальних карт і виконання скетчів є доцільним як в аудиторному навчання, так і в межах виконання індивідуальних,



позааудиторних проєктів. Модифікації прийому містять розширені завдання, зокрема, переопрацювання сформованої ментальної мапи у storyboard, розв'язання спільного багатокomпонентного завдання групою здобувачів освіти, де окремі компоненти доповнюють одна одну, утворюють асоціативні зв'язки.

Метод SCAMPER (Substitute Combine Adapt Modify Put Eliminate Reverse), який варто розглядати як похідний від методу мозкового штурму [26] та прийому скетчингу ідей, фактично реалізується як один з фреймворків вияву креативності (разом з Four stages of creativity Graham Wallas або Design thinking process) для вдосконалення вже існуючої ідеї. Суть методу SCAMPER полягає в поетапному використанні семи когнітивних операцій, кожна з яких спрямована на трансформацію або переосмислення об'єкта дизайну чи візуального рішення. У контексті підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну метод SCAMPER сприяє генеруванню ідей, їх візуальному вираженню, розробці варіантів композиції, змін функціонального призначення тощо.

Так, переопрацьовуючи конкретний об'єкт дизайну, наприклад, логотип, здобувач освіти може застосовувати SCAMPER для генерування альтернативних ідей: замінити колір, шрифт, графічні елементи (Substitute); поєднати графічні елементи, стилі, наприклад, футуризм та етнодизайн (Combine); адаптувати візуальний прийом з іншої сфери, наприклад, з архітектури чи живопису (Adapt); змінити форму, масштаб, пропорції, динаміку елементів дизайну (Modify); переосмислити функцію продукту, наприклад, листівку перетворити на постер для віртуального простору (Put); видалити надлишкові елементи, щоб створити мінімалістичну версію (Eliminate); змінити порядок, послідовність, візуальний ритм композиції (Reverse). Результат ідеації може бути інтегрований у цифрову платформу (наприклад, Figma) як складову інструментарію креативного пошуку.

З індивідуальною діяльністю, в якій розвиваються навички генерування ідей, пов'язується дизайн-рефлексія, практика щоденного ведення візуального та текстового щоденника (Visual Journaling), в якому майбутні графічні дизайнери



фіксують свої спостереження, експерименти, ідеї у вигляді ескізів, фотографій, нотаток й асоціацій [27]. Visual Journaling активує регулярну (оптимально, мінімум 3 записи на тиждень за конкретизованими рубриками, наприклад, ранкові асоціації, реакції на дизайн, фрази, патерни, смислові ідеї, поточні проєктні завдання) аналітичну рефлексію, поглиблює здатність до аналізу і самоаналізу процесів, джерел натхнення, формує навички систематичної фіксації творчих інсайтів, що підвищує стійкість креативної ідеї, оскільки вона зберігається і розвивається у часі, не губиться у пам'яті, а надалі простий ескіз може стати основою нового дизайну. Зазначимо, що застосування Visual Journaling може бути перенесено з індивідуальної діяльності до аудиторного навчання у вигляді презентацій та обговорень під час практичних занять.

**Висновки.** Дослідження методів генерування ідей у графічному дизайні засвідчує нагальну потребу в перегляді традиційних освітніх стратегій, орієнтованих переважно на технічну підготовку майбутніх графічних дизайнерів. У сучасних умовах стрімкого розвитку візуальної культури, засобів цифрових технологій і глобальної комунікації особливої актуальності набуває переосмислення педагогічних підходів у бік креативно-інтегративної моделі навчання. Наразі графічний дизайнер має бути підготовленим до продукування нових концептів, адаптації до міждисциплінарного середовища з позиції поєднання технічного мислення і художнього бачення. Відповідно в освітньому процесі доцільно акцентувати увагу на формуванні гнучких когнітивних стратегій, рефлексії у форматі проєктного навчання.

Окреме значення має впровадження генеративного штучного інтелекту при виконанні індивідуальних і групових творчих проєктів. Ці інструменти є не лише технічними засобами, а й стимулами для розвитку нестандартного мислення, візуальної експресії та персоналізації дизайнерських рішень. Отже, оновлення методів формування і розвитку навичок генерування ідей у сфері графічного дизайну мусить мати системний характер, охоплюючи як зміст



освітніх компонентів, так і форми організації навчальної діяльності, психолого-педагогічний супровід, а також ефективну інтеграцію новітніх технологічних рішень.

Перспективи подальших досліджень вбачаються у вивченні ефективності різних моделей генерування ідей у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій у змішаному навчанні, що дозволить поєднувати індивідуальне цифрове середовище з перевагами живої комунікації в освітньому процесі закладу вищої освіти.

### Список використаних джерел

1. Борисова С. Аналіз моделей процесу проектування об'єктів дизайну. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич: Гельветика, 2025. №84(1). С. 99–107. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/84-1-14>
2. Lawson B. *How Designers Think: The Design Process Demystified* (4th ed.). Routledge, 2019.
3. Dam R., Teo Y. 10 Insightful Design Thinking Frameworks: A Quick Overview. *Interaction Design Foundation*. 2025. URL: <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-a-quick-overview>
4. Samaniego M., Usca N., Salguero J., Quevedo W. Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review. *Education Sciences*. 2024. №14(2). 192. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
5. Борисов В., Борисова С. Розвиток творчого мислення особистості засобами інформаційно-комунікаційних технологій. *Наукові записки НПУ ім. М. П. Драгоманова. Педагогічні та історичні науки*. Київ: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2008. №72. С. 3–11.
6. Ворона Н., Слівінська А. Тенденції сучасного графічного дизайну. *Молодий вчений*. 2024. №6(130). С. 13–18. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-6-130-1>



7. Романенкова Ю. Сучасні тенденції в українській графіці: нове слово в мистецтві чи руйнація традицій. *АРТ-платФОРМА*. 2024. №10(2). С. 106–129. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.10.2024.106-129>
8. Колісник О., Чугунов Р. Графічний дизайн: сучасні тенденції. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. мат-лів VI Міжн. наук.-практ. конф.* Київ: КНУТД, 2024. Т. 2. С. 262–265. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28426>
9. Кравченко Н., Жихарева О. Візуальна метафора в рекламному дискурсі: проблема взаємодії підходів концептуального змішування, візуальної граматики та теорії релевантності. *Філологічна освіта і наука: трансформація та сучасні вектори розвитку*: монографія. Рига, Латвія: Baltija Publishing, 2023. С. 238–257. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-283-8-10>
10. Чемерис Г., Брянцева Г., Брянцев О. Шляхи вдосконалення дизайн-освіти у контексті стратегії цифрової трансформації освіти і науки України. *Фізико-математична освіта*. 2021. №32(6). С. 49–56. DOI: <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2021-032-6-008>
11. Як генерувати ідеї в дизайні? Корисні та практичні поради. *Komarov.Design*. 2023. URL: <https://www.komarov.design/iak-ghienieruvati-idieyi-v-dizaini-korisni-ta-praktichni-poradi/>
12. Wadinambiarachchi S., Kelly R., Pareek S., Zhou Q., Velloso E. The Effects of Generative AI on Design Fixation and Divergent Thinking. *arXiv*. 2403.11164. DOI: <https://doi.org/10.1145/3613904.3642919>
13. Shaer O., Cooper A., Mokryn O., Kun A., Shoshan H. AI-Augmented Brainwriting: Investigating the use of LLMs in group ideation. *arXiv*. 2402.14978. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2402.14978>
14. Choi D., Hong S., Park J., Chung J., Kim J. CreativeConnect: Supporting Reference Recombination for Graphic Design Ideation with Generative AI. *arXiv*. 2312.11949. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.11949>



15. Іванова О. Трансформація графічного дизайну під впливом технології доповненої реальності: історія та сучасність. *Fine Art and Culture Studies*. 2023. №4. С. 141–146. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-4-19>
16. Beyer J., Yang Y., Pfister H. Visualization Design Sprints for Online and On-Campus Courses. *arXiv*. 2109.14613. DOI: <https://doi.org/10.1109/MCG.2021.3115413>
17. Tsai C., Shih W., Hsieh F., Chen Y., Lin C. Applying the design-based learning model to foster undergraduates' web design skills: the role of knowledge integration. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2022. №4. DOI: <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00308-4>
18. Демиденко О., Потапенко М., Кругляк В., Потапенко Г. Вплив графічного дизайну на реалії сучасного життя та методологічні аспекти навчання студентів спеціальності 022 «Дизайн». *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. №1. С. 55–60. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.7>
19. Genesis відкриває набір учасників на Design Hackathon. *Cases.media*. 2024. URL: <https://cases.media/en/news/genesis-vidkrivaye-nabir-uchasnikiv-na-design-hackathon>
20. Schulz A., Schwaner M., Manafzadeh A. Five Key Strategies for Organizing Interdisciplinary Scientific Events to Strengthen Careers, Collaborations, and Creativity. *Integrative and Comparative Biology* 2024. №64(3). P. 769–775. DOI: <https://doi.org/10.1093/icb/icae050>
21. Islas S., Pawlowski J., Sutinen E., Vinni M., Laine T. From Global Games to Re-contextualized Games: The Design Process of TekMyst. Ma M., Oikonomou A., Jain L. (eds) *Serious Games and Edutainment Applications*. London: Springer, 2011. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9\\_11](https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_11)
22. Wadinambiarachchi S., Kelly R., Pareek S., Zhou Q., Velloso E. The Effects of Generative AI on Design Fixation and Divergent Thinking. *CHI '24: Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2024. Article



№380. Р. 1–18. DOI: <https://doi.org/10.1145/3613904.364291>

23. Борисова С., Дерев'янюк Н., Борисов Г. Порівняння хмарних і стаціонарних версій Stable Diffusion AI як інструмента графічного дизайнера. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич: Гельветика. 2024. №80(1). С. 217–224. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/80-1-32>

24. Hevko I., Lutsyk I. Innovative technologies in the educational process. *Journal of Education, Health and Sport*. 2019. №9(9). Р. 708–714. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.3458494>

25. Borysova S. Harmonization and management of students' knowledge using mind maps in the study of web design. *Current Issues of the Humanities*. Drohobych, 2023. №67(1). Р. 281–288. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/67-1-40>

26. Harvey L. Visual Journaling as a Tool for Personal Growth and Reflection. *Medium*. 2024. URL: <https://lornaharvey.medium.com/visual-journaling-as-a-tool-for-personal-growth-and-reflection-d0150de83dde>

27. Шугайло Я. Можливості використання методики SCAMPER для розвитку креативності здобувачів вищої освіти під час викладання дисципліни «Основи інженерно-педагогічної творчості». *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. №40(3). С. 285–290. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/40-3-45>