



ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147:7.05:004.8

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.15844639>

**Гейміфікація процесу навчання основам стилізації за допомогою
штучного інтелекту**

Базильська Тетяна Олександрівна,

магістр проектування взуття і галантерейних виробів, дизайнер взуття,
EASTMAN GROUP, 34 West 33rd St., New York, NY 10001, США,

<https://orcid.org/0009-0008-4338-1233>

Прийнято: 23.07.2025 | Опубліковано: 09.07.2025

***Анотація.** У статті здійснено теоретичне узагальнення та практичне обґрунтування застосування гейміфікації в поєднанні з технологіями штучного інтелекту як інноваційного засобу навчання стилізації у фешн-дизайні. **Мета.** Метою дослідження є наукове обґрунтування впровадження гейміфікації як дидактичного інструменту у процес навчання стилізації в галузі фешн-дизайну із застосуванням технологій штучного інтелекту, зокрема генеративних платформ, адаптивних сценаріїв та інструментів візуального моделювання. **Методи.** Методологія дослідження базується на міждисциплінарному підході, що включає контент-аналіз наукової літератури, порівняльну оцінку цифрових освітніх платформ, аналіз кейсів та синтез сучасних освітніх практик у сфері дизайн-освіти. **Результати.** Встановлено основні напрями гейміфікації стилізації: використання VR/AR-середовищ, мобільних застосунків, чат-ботів, генеративних моделей (CLO3D, Vizcom, Midjourney, Look.ai), а також реалізація навчальних сценаріїв із*



сюжетно-рольовими завданнями та механізмами змагання. Зокрема, проаналізовано дидактичний потенціал режимів платформи Look.ai, які сприяють формуванню креативного мислення, асоціативного моделювання та персоналізації освітнього процесу. Окреслено типи цифрових інструментів, що здатні ефективно забезпечувати ігрову динаміку навчання стилізації в умовах цифрової трансформації. **Висновки.** Поєднання гейміфікації та інструментів штучного інтелекту відкриває нові можливості для оновлення змісту фахової дизайнерської освіти, посилення мотивації студентів і розвитку індивідуального стилістичного мислення. Практичне значення дослідження полягає у розробленні рекомендацій щодо впровадження гейміфікованих освітніх модулів, адаптованих до потреб цифрової економіки, а наукова новизна – у концептуалізації стилізації як інтерактивного, адаптивного й візуалізованого процесу в контексті використання штучного інтелекту.

Ключові слова: гейміфіковані модулі, фешн-дизайн, стилізація, штучний інтелект, Look.ai, цифрові технології, адаптивне навчання, генеративні моделі.

Gamification of the process of learning the basics of styling using artificial intelligence

Tetiana Bazylska,

Master's Degree in Footwear and Leather Accessories Design, Footwear Designer, EASTMAN GROUP, 34 West 33rd St., New York, NY 10001, USA,
<https://orcid.org/0009-0008-4338-1233>



Abstract. *The article provides a theoretical generalization and practical justification for the use of gamification in combination with artificial intelligence technologies as an innovative approach to teaching stylization in fashion design.*

Purpose. *The purpose of this study is to scientifically substantiate the introduction of gamification as a didactic tool in the teaching of stylization in fashion design, utilizing artificial intelligence technologies, specifically generative platforms, adaptive scenarios, and visual modeling tools.*

Methods. *The research methodology is based on an interdisciplinary approach, which includes content analysis of scientific literature, comparative assessment of digital educational platforms, case analysis and synthesis of modern educational practices in the field of design education.*

Results. *The primary directions of gamification in stylization are established: the use of VR/AR environments, mobile applications, chatbots, and generative models (CLO3D, Vizcom, Midjourney, Look.ai), as well as the implementation of educational scenarios with plot-role tasks and competition mechanisms. In particular, the didactic potential of the Look.ai platform, which contributes to the formation of creative thinking, associative modeling, and personalization of the educational process, is analyzed. The types of digital tools that can effectively provide game dynamics for stylized learning in the context of digital transformation are outlined.*

Conclusions. *The combination of gamification and artificial intelligence tools presents new opportunities for updating the content of professional design education, enhancing student motivation, and fostering individual stylistic thinking. The practical significance lies in the development of recommendations for implementing gamified educational modules tailored to the needs of the digital economy, and the scientific novelty lies in conceptualizing stylization as an interactive, adaptive, and visualized process within the context of artificial intelligence use.*

Keywords: *gamified modules, fashion design, stylization, artificial intelligence, Look.ai, digital technologies, adaptive learning, generative models.*



Постановка проблеми. Стрімкий розвиток цифрових технологій, особливо в галузі штучного інтелекту (ШІ) та віртуальної/доповненої реальності (AR/VR), суттєво трансформує освітні практики у сфері дизайну, зокрема фешн-дизайну. Традиційні методи навчання поступово втрачають ефективність у підготовці майбутніх фахівців, здатних до інтеграції інноваційних інструментів (CLO3D, 3D-моделювання, генеративні нейромережі та імерсивні візуалізації) в проєктуванні дизайну одягу та аксесуарів. У цьому контексті значущим є впровадження ігрових методик в освітній процес як засобу підвищення мотивації, інтересу та залученості студентів [1, с. 121-122].

У фешн-дизайні з акцентом на стилізацію, креативне мислення та візуальне моделювання гейміфікація може бути не лише мотиваційним чинником, а й структурним елементом розуміння закономірностей стилістичного мислення через симуляційні сценарії та модульні завдання, орієнтовані на практичну взаємодію з ШІ. Поява новітніх ІТ-платформ створює умови для індивідуалізованого навчання, де кожен здобувач освіти має змогу формувати персоналізовану траєкторію освоєння стилістичних рішень у цифровому середовищі [2, с. 156-157; 3].

Попри наявність окремих оглядових праць, питання стилізації як етапу формування модного образу в умовах гейміфікованого навчання з використанням інструментів ШІ досі залишається малодослідженим. Це зумовлює потребу в критичному осмисленні й систематизації підходів до викладання стилістичних дисциплін, що передбачають візуальне моделювання, інтерпретацію ідей та трансформацію концептів у цілісні образи. Дослідження зосереджується на можливостях реалізації цих процесів через адаптивні симуляції, навчальні сценарії й інтерактивні завдання, побудовані за принципами гейміфікації та персоналізації освітнього досвіду.



Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання інноваційних практик навчання в галузі фешн-дизайну активно досліджуються у сучасній науковій літературі. В рамках адаптації освітніх програм до викликів цифрового суспільства дослідники А. Лазарева та співавтори (A. Lazareva et al.) [4] акцентують на необхідності трансформації навчальних планів відповідно до сучасних потреб, де визначальними є компетентності у використанні цифрових платформ та інтерактивного середовища, проте в контексті дослідження вона недостатньо конкретизована щодо фешн-освіти.

Науковиця А. Бойко (A. Boiko) [5] досліджує ефективність позанавчальної інтерактивної діяльності у розвитку комунікативних навичок, але не враховує специфіку візуального дизайну чи стилізації. Водночас авторки Н. Чубінська та Д. Попадюк [6] акцентують на ролі імерсивних технологій та ШІ в професійній освіті, підкреслюючи їхню здатність трансформувати методи викладання, особливо у творчих спеціальностях. Вони підтверджують гіпотезу про ефективність ігрової взаємодії в освітньому процесі без емпіричних даних щодо ефективності таких інструментів у модульному навчанні стилізації.

Окремою групою досліджень є роботи, присвячені цифровим інструментам у професійній дизайнерській освіті. Авторка Н. Марчук [7] вивчає історію впровадження цифрових рішень у професійну освіту України, зокрема платформи для 3D-моделювання та віртуального конструювання. Акцентовано на деталізації викликів цифровізації, проте не досліджено ігровий аспект. Вчені Л. Дерман та Г. Ткач [8] розглядають функціонування метавсесвіту у сфері дизайну в контексті зміщення меж між фізичною і цифровою реальністю в художніх практиках, що має концептуальну цінність, але потребує доповнення методичними практиками інтеграції метавсесвіту в освітні курси фешн-дизайну.



Автори В. Тименко та О. Крикун [9] досліджують еволюцію неперервної освіти у дизайні та текстильних технологіях, зокрема наголошено на важливості безперервної модернізації змісту освіти. Окреслено загальні вектори змін, однак залишено поза увагою інструменти ШІ. Дослідники В. Тименко та А. Коркушко [10] розглядають значення міждисциплінарності як основи для впровадження інноваційних методик навчання. Така позиція відкриває можливості для впровадження гейміфікованих сценаріїв, особливо в модульних курсах зі стилізації.

Соціокультурний вимір цифрової моди досліджено науковицею О. Лавренюк [11], яка аналізує цифрові тренди в історичному контексті. Авторка наголошує на зміні природи моди у віртуальному просторі, проте не розглядає освітній вимір цих змін. Водночас дослідниця І. Гардабхадзе [12] вивчає габітарний імідж як продукт конвергенції реальності та віртуальності.

Вчені Д. Касьянов та О. Саган [1; 13] розглядають питання гейміфікації. Окреслено основні моделі гейміфікації в українських закладах вищої освіти, проте їхнє впровадження у дизайн-освіту є епізодичним. Визначено гейміфікацію як освітній тренд, підкреслено її потенціал у стимулюванні мотивації та креативного мислення, але не розглянуто застосування гейміфікації в поєднанні зі ШІ.

Науковці Р. Сільва-Хурадо та М. Сільва-Хурадо (R. Silva-Jurado & M. Silva-Jurado) [14] розглядають ШІ, гейміфікацію та мистецтво як інструменти трансформації освіти XXI століття та підкреслюють значення симбіозу цих складників. Автори Р. Голдберг і В. Нель (R. Goldberg & V. Nel) [15] виявляють ефективність гейміфікації у фешн-ритейлі, зокрема у взаємодії з клієнтами. Хоча сфера роздрібної торгівлі не є ідентичною освіті, методологія може бути адаптована для освітнього середовища. Дослідники Н. Заріч зі співавторами (N. Zaric et al.) [16] теоретично обґрунтовують питання гейміфікованого навчання з урахуванням індивідуальних



особливостей здобувачів освіти. Таку практику варто враховувати при побудові персоналізованих освітніх сценаріїв у дизайні.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри зростання інтересу до цифрових технологій у дизайнерській освіті, проблема інтеграції гейміфікації та ШІ-інструментів у процес навчання стилізації залишається недостатньо опрацьованою. Існуючі наукові публікації здебільшого акцентують на окремих інструментах або загальних підходах, без урахування специфіки візуальної стилізації, композиційного мислення, ШІ та/або VR/AR-технологій. Водночас брак адаптованих моделей навчання, орієнтованих на різні напрями фешн-дизайну, зумовлює потребу у розробці практичних рішень щодо структурування гейміфікованих модулів у межах освітніх програм. Нагальною залишається й проблема побудови міждисциплінарного простору, в якому гейміфікація слугує не лише засобом підвищення мотивації, а й методичною основою для формування навичок цифрової стилізації. Сучасна дизайн-освіта має бути тісно пов'язана з потребами креативної індустрії, що вимагає впровадження освітніх стратегій, здатних поєднувати інноваційність, адаптивність та прикладну спрямованість.

Формулювання цілей статті (визначення завдання). Метою статті є наукове обґрунтування впровадження гейміфікації як дидактичного інструменту для навчання стилізації у фешн-дизайні з використанням ШІ, зокрема аналіз освітніх сценаріїв, цифрових платформ і прикладних практик, орієнтованих на візуальне мислення, формоутворення та композицію модного образу. Досягнення мети дослідження передбачає розв'язання таких завдань:

1. Дослідити сучасні тенденції використання гейміфікації у фаховій освіті з дизайну та визначити роль ШІ як інструменту персоналізованого навчання.



2. Проаналізувати наявні цифрові платформи, сервіси та технології, що застосовуються у сфері моди та оцінити їхню ефективність у створенні гейміфікованих навчальних сценаріїв.

3. Сформулювати рекомендації щодо впровадження гейміфікованих освітніх модулів зі стилізації з використанням ШІ з урахуванням специфіки фешн-дизайну, вимог цифрової економіки та креативної індустрії.

Виклад основного матеріалу дослідження. У контексті дизайнерської освіти, зокрема фешн-дизайну, поняття стилізації трактується як специфічний етап проєктного процесу, під час якого студент формує візуальний характер образу або виробу. Йдеться не про технічне креслення чи фінальну презентацію, а про пошук і візуалізацію концепції через експерименти з формою, силуетом, лінією, кольором, ритмом та фактурою. Стилiзація виступає посередником між ідеєю та реалізацією – це перша візуальна артикуляція задуми, яка дозволяє оцінити естетику та характер майбутнього виробу. У західній освітній практиці цей етап часто визначають як *visual development*, *form exploration* або *concept sketching*. Таким чином, стилізація у фешн-дизайні – це ключовий творчий процес, що поєднує інтуїцію, аналітичне бачення стилю та навички візуального моделювання.

В сучасній фаховій освіті з дизайну зростає інтерес до гейміфікації як інструменту підвищення залученості студентів та покращення якості навчання. Узагальнення останніх наукових джерел засвідчує стрімке зростання уваги до ігрових практик у світі. Гейміфікація визначається як стратегія використання ігрової механіки та елементів дизайну ігор у неігрових контекстах з метою «цифровізації мотивації» студентів. Це означає перенесення характерного для комп'ютерних ігор високого рівня мотивації та залученості в освітнє середовище шляхом впровадження балів, значків, рівнів, змагальних або кооперативних завдань тощо. В результаті навчання є інтерактивнішим і цікавішим, що сприяє підвищенню академічної активності



та формуванню практичних навичок студентів. Зокрема, в педагогічних дослідженнях доведено, що належним чином спроектована гейміфікація може підвищити рівень залученості студентів, покращити їхні навички та оптимізувати навчальні результати [13, с. 15-17].

Гейміфікація набуває особливої актуальності в дизайнерській освіті, де провідну роль відіграють креативність, візуальне мислення та образна комунікація. У межах курсів стилізації ігрові методи виступають не лише інструментом мотивації, а й засобом формування логіки стилістичного мислення. Використання симуляцій і модульних завдань, зокрема у форматі віртуального проектування, моделює професійні ситуації в безпечному середовищі, сприяючи розвитку практичних навичок. Інтеграція інструментів ШІ створює умови для персоналізованого навчання, в якому освітня траєкторія адаптується до індивідуального рівня підготовки та темпу засвоєння матеріалу [2, с. 156–157; 3]. Платформи з підтримкою ШІ забезпечують динамічне регулювання складності завдань, автоматичну перевірку знань, а також інтелектуальний супровід у формі живого діалогу [14, р. 36–37; 17]. Така адаптивність переосмислює традиційну модель викладання та узгоджується з сучасними педагогічними підходами, згідно з якими гейміфікація демонструє найвищу ефективність за умов урахування індивідуальних потреб студентів.

Потенціал гейміфікації, підсиленої можливостями ШІ, є вагомим для модернізації освіти дизайнерів. Ігрове моделювання поєднує емоційну залученість (через гру) із розумною адаптивністю (через ШІ), що створює передумови для стійкого засвоєння матеріалу, підвищення творчої активності та індивідуалізації навчання. Крім того, у суміжних сферах вже є ознаки ефективності подібних практик. Зокрема, у фешн-ритейлі гейміфікація активно використовується для взаємодії з клієнтами, демонструючи підвищення їхньої залученості та лояльності [15, р. 35-36]. Хоча сфера



дослідження моди в економіці та освіті відрізняється, успіх гейміфікаційних практик у споживчому досвіді вказує на їхній потенціал і в навчанні майбутніх дизайнерів. Основні сучасні тенденції застосування гейміфікації та ШІ у професійній освіті дизайнерів узагальнено в табл. 1.

Таблиця 1

Сучасні тенденції використання гейміфікації в дизайн-освіті та роль ШІ

Тенденція / аспект	Опис / характеристика
<i>Зростання уваги до гейміфікації в освіті</i>	Гейміфікація розглядається як сучасний освітній тренд, що викликає стрімке підвищення інтересу дослідників і педагогів у всьому світі. У глобальному масштабі відзначено позитивну динаміку впровадження ігрових методик у навчання різних рівнів
<i>Підвищення мотивації та залученості студентів</i>	Використання ігрових елементів (бали, рівні, нагороди) робить навчальний процес більш захопливим; гейміфікація сприяє активній участі здобувачів освіти та формуванню стійкої мотивації до навчання. Дослідження підтверджують покращення залученості й успішності студентів у гейміфікованому середовищі
<i>Індивідуалізація навчання через гру</i>	Гейміфікація адаптується до потреб різних учнів: завдяки варіативності ігрових сценаріїв вона перевершує метод «один для всіх», пропонуючи кожному студенту навчатися у комфортному стилі. У вищій школі ігрові методики довели здатність підлаштовуватися під індивідуальний темп і особливості навчання, що підвищує його якість
<i>ШІ як персоналізований наставник</i>	Сучасні платформи на базі ШІ забезпечують персоналізовані освітні траєкторії: алгоритми аналізують прогрес студента і пропонують контент відповідної складності. ШІ-технології в навчанні реалізують адаптивні програми, автоматичне тестування та негайний зворотний зв'язок, виступаючи в ролі індивідуального «розумного» наставника для студента
<i>Синергія гейміфікації та ШІ</i>	Комбінація гейміфікації з ШІ розглядається як трансформативний інструмент освіти XXI ст. Ігрові методи підвищують активність і творчість студентів, тоді як ШІ динамічно підлаштовує навчальні ситуації під рівень і стиль кожного, що разом створює ефект персоналізованої гри для навчання. Теоретично обґрунтовано, що персоналізована гейміфікація (під потреби користувача) дає кращі результати, ніж універсальні ігрові рішення
<i>Обмеженість впровадження у дизайн-освіті</i>	Попри загальну позитивну оцінку, застосування гейміфікації у спеціалізованих дизайнерських дисциплінах поки є точковим. В українських реаліях впровадження ігрових моделей у дизайн-освіту відбувається епізодично, а емпіричних даних про ефективність гейміфікації саме в курсах стилізації образу недостатньо. Це вказує на потребу подальших досліджень та методичних експериментів у цьому напрямі (авторська розробка)

Джерело: сформовано автором на основі [1, с. 119-120; 2, с. 156-157; 3; 6; 13, с. 15-17; 14, р. 36-37; 16, р. 72-73; 17]



Приклад реалізації гейміфікації в контексті стилізації в освітньому середовищі подано в дослідженні С. Аріса (S. Aris) та співавторів, присвяченому платформі ZEPETO [18]. У межах цієї платформи користувачі створюють аватарів і стилізують їх за допомогою віртуального одягу та аксесуарів, керуючись сюжетною мотивацією, соціальними очікуваннями та принципами індивідуального самовираження. Автори відзначають, що процес стилізації охоплює добір кольорів, форм і фактур, що імітує ключові етапи візуальної стилізації у фешн-дизайні [18, с. 1253–1254]. Застосування системи балів, обмеженого доступу до предметів і внутрішньої конкуренції активізує ігрову взаємодію, наближену до освітнього процесу. Особливо цінним є те, що користувачі не лише обирають стилістичні елементи, а конструюють цілісний образ відповідно до заданих контекстів (тематика події, настрої, соціальна роль), що стимулює розвиток стилістичного мислення – ключової навички у фешн-освіті.

У рамках гейміфікованого підходу до стилізації ефективними виявилися вправи з елементами сюжетно-рольової гри. Наприклад, у ZEPETO студентам пропонувалося виконати завдання *Styled Mission: Red Carpet Night*, у якому необхідно було створити візуальний образ для віртуального персонажа – зірки, що готується до церемонії нагородження. Завдання передбачало: створення moodboard із візуальних референсів, формування цифрового образу (зачіска, макіяж, одяг), аргументацію вибору елементів і перевірку відповідності дрес-коду. Після завершення завдання учасники отримували зворотний зв'язок через внутрішню систему оцінювання – індивідуальні бали за креативність, композиційну логіку та тематичну відповідність. Крім того, елементи змагання були реалізовані через лідерборд і відкрите голосування серед однокурсників. Такий підхід не лише активізує мотивацію, а й формує вміння візуальної комунікації, аргументованого вибору і стислої презентації стилістичного рішення в ігровому освітньому середовищі.



Цифрові технології змінюють підходи до викладання у фешн-освіті, зокрема в Україні зростає роль 3D-моделювання, дистанційних платформ і віртуального конструювання [7, с. 49–51]. Інструменти CLO3D та Marvelous Designer забезпечують створення інтерактивних прототипів у реальному часі, що сприяє впровадженню гейміфікованих завдань у навчальний процес. Використання VR/AR дозволяє моделювати досвід стилізації у віртуальному середовищі без залучення фізичних матеріалів [2, с. 156–157], тоді як AR-технології підвищують інтерактивність за рахунок поєднання цифрових елементів з реальністю. Серед інтерактивних інструментів активно застосовуються Moodle, Google Classroom, Kahoot!, Quizlet, Padlet, Miro, Google Colab, що підтримують командну взаємодію та ігрову перевірку знань. Водночас впровадження ШІ, зокрема чат-ботів і генеративних моделей, відкриває нові можливості для створення образів, візуальних рішень і підтримки студентів у форматі віртуального наставництва.

Ефективність гейміфікованих інструментів виявляється у підвищенні мотивації, залученості та кращому засвоєнні матеріалу. 3D-симулятори сприяють навчанню через спроби й помилки, VR/AR – глибокому зануренню, онлайн-платформи – теоретичній перевірці знань, а ШІ – індивідуалізації навчання [17]. Проблеми впровадження цих інструментів охоплюють вартість VR-рішень і цифрову компетентність викладачів. Однак завдяки новим доступним технологіям ці перешкоди поступово долаються. У табл. 2 наведено основні цифрові інструменти, що використовуються в освітньому процесі з фешн-дизайну, та подано оцінку їхнього потенціалу для реалізації гейміфікованих практик. Комбінація різних платформ – від VR-лабораторій до мобільних застосунків і ШІ-асистентів – здатна забезпечити повноцінний і багатовимірний гейміфікований досвід. Ефективність таких рішень проявляється у підвищенні мотивації, покращенні практичних навичок та



персоналізації навчання, що надзвичайно важливо для підготовки дизайнерів в умовах сучасної цифрової економіки.

Таблиця 2

Цифрові інструменти у фешн-освіті та їхній потенціал для гейміфікації

<i>Тип технології</i>	Платформа	Призначення / функція	Потенціал для гейміфікації
<i>3D-модельовання та віртуальне прототипування</i>	CLO3D, Marvelous Designer тощо	3D-модельовання одягу, візуалізація в реальному часі	Ігрова взаємодія, експерименти з формами та стилем
<i>Віртуальна та доповнена реальність</i>	VR/AR	Віртуальне середовище, накладання образів на реальність	Занурення, модельовання кейсів, стимуляція уяви
<i>Онлайн-платформи та інтерактивні освітні сервіси</i>	LMS, мобільні застосунки, вікторини	Тестування, повторення матеріалу	Змагання, миттєвий зворотний зв'язок
<i>Інструменти спільної роботи та проєктні платформи</i>	Хмарні сервіси, віртуальні дошки	Управління навчанням, інтеграція контенту	Створення гейміфікованих модулів
<i>ШІ та генеративні системи</i>	Чат-боти, нейромережі для дизайну	Спільна робота, обмін ідеями	Командні ігрові завдання, онлайн-дошки настрою

Джерело: сформовано автором на основі джерел [2, с. 156-157; 3; 7, с. 49-51; 17]

Варто відзначити окрему групу інструментів - генеративні системи ШІ, що здатні створювати зображення за текстовим описом. У фешн-дизайні дедалі активніше використовуються Midjourney, DALL·E, Vizcom, RunwayML, які дозволяють генерувати стилістичні ескізи, образи, тканинні текстури та навіть повноцінні фешн-луки без традиційного етапу ескізування. Зокрема, Midjourney застосовується у створенні серій візуальних moodboard для дослідження стилістичних референсів, а Vizcom – у швидкому прототипуванні аксесуарів або модифікації конструктивних елементів одягу. Генеративні інструменти поєднують алгоритмічну інтуїцію з дизайнерською



інтенцією, що особливо важливо у фешн-освіті, де навички формування образу все частіше доповнюються цифровими техніками.

Одним із прикладів успішної інтеграції генеративних технологій у гейміфіковане навчальне середовище є платформа Look.ai, яка пропонує п'ять режимів роботи: Real-Time Design, Sketch-to-Image, Style Extension, Style Blending та Prompt-to-Image [19]. Кожен із них орієнтований на розвиток ключових навичок студента: від інтуїтивного моделювання образу до точного словесно-візуального відтворення ідей. Окрім технічного потенціалу, Look.ai дозволяє створювати навчальні сценарії з елементами змагання й асоціативного мислення, забезпечуючи ефект занурення в навчальну гру. У табл. 3 узагальнено основні режими платформи та їхнє дидактичне призначення.

Таблиця 3

Основні режими роботи платформи Look.ai та їхня дидактична функція

Назва режиму	Опис функціоналу Look.ai	Дидактична функція
<i>Real-Time Design</i>	Малювання на планшеті з миттєвою генерацією деталізованого образу (з текстурою, формою, матеріалом)	Інтуїтивне формування стилю, розуміння взаємозв'язку форми і текстури
<i>Sketch-to-Image</i>	Автоматичне розпізнавання скетчів або колажів і генерація завершених модних образів	Розвиток абстрактного мислення та трансформації ідеї у візуальне рішення
<i>Style Extension</i>	Генерація стилізацій на основі одного зображення в різних стилях (класичному, футуристичному тощо)	Гнучкість стилістичного мислення, варіативність дизайнерського бачення
<i>Style Blending</i>	Комбінація двох образів (наприклад, етнічного й урбаністичного) з промптом для створення нового гібридного рішення	Асоціативне мислення, креативність, командна робота
<i>Prompt-to-Image</i>	Класична генерація за текстовим описом, що дозволяє точно передати образ через словесне формулювання	Формування точності у вербалізації образів, розвиток візуального сторітелінгу

Джерело: сформовано автором на основі [19]

Гейміфіковані сценарії використання платформи Look.ai у навчанні стилізації сприяють формуванню творчого мислення й аналітичних навичок.



Наприклад, сценарій «битва образів» поєднує генерацію образів, колективне оцінювання та саморефлексію, а «асоціативна стилізація» розвиває здатність трансформувати абстрактні поняття у візуальні форми. Такі практики підсилюють емоційне залучення студентів і сприяють глибшому засвоєнню принципів стилізації в умовах цифрового середовища.

На основі проведеного аналізу тенденцій та наявних цифрових інструментів сформульовано низку рекомендацій для інтеграції гейміфікованих навчальних модулів зі стилізації образу (з використанням ШІ) в освітні програми фешн-дизайну. Це забезпечує врахування потреб креативної індустрії, адаптацію освіти до цифрових викликів та підвищення мотивації студентів.

Передусім необхідно оновити навчальні програми, інтегрувавши цифрові інструменти (AR/VR, ШІ) та гейміфікацію у зміст курсів. Доцільно передбачити результати навчання, пов'язані з віртуальною стилізацією, роботою з ШІ та командними іграми-проєктами, зокрема важливою є міждисциплінарна співпраця. Розроблення гейміфікованих курсів потребує участі педагогів, дизайнерів, програмістів і геймдизайнерів, що забезпечить баланс між змістом, технічною реалізацією і цікавим форматом.

Рекомендовано застосовувати сценарно-рольову практику, моделюючи реальні умови індустрії моди: завдання можуть передбачати створення дошки настрою, 3D-моделі та AR/VR-презентації образу. Це дасть змогу студентам набути релевантного досвіду і розвивати гнучкі навички. Впровадження ШІ сприятиме персоналізації навчання: адаптації складності та формуванню індивідуальних освітніх траєкторій. Це підвищить залученість студентів і забезпечить врахування їхніх навчальних стилів.

Варто відзначити, що пілотні гейміфіковані модулі слід впроваджувати поступово, збираючи дані про результати: відвідуваність, успішність, зворотний зв'язок. Це дасть змогу вчасно коригувати методiku і масштабувати



найуспішніші рішення. Водночас слід дбати про психологічну безпеку студентів: уникати надмірного темпу змагання, враховувати цифрове навантаження, зокрема в AR/VR, забезпечити прозорість роботи ШІ-алгоритмів. Гейміфікація має мотивувати, а не викликати стрес або втому.

Запропоновані рекомендації окреслюють стратегію поетапного впровадження гейміфікації з використанням ШІ в освітні програми з дизайну, орієнтовану на поєднання інтерактивності, персоналізації та практичної спрямованості. Її реалізація забезпечує відповідність освітнього процесу специфіці фешн-галузі, враховуючи проєктне мислення, динаміку трендів і потреби індустрії. Формування цифрових компетентностей водночас підвищує готовність випускників до викликів професійної практики й посилює їхню адаптивність у зміненому цифровому контексті модної освіти.

Висновки. Проведене дослідження підтвердило ефективність поєднання гейміфікації та ШІ як інноваційного освітнього інструментарію для навчання стилізації у фешн-дизайні. Аналіз сучасних тенденцій засвідчив, що гейміфіковані модулі сприяють не лише зростанню мотивації студентів, а й формують засади персоналізованого навчання, адаптованого до індивідуальних освітніх потреб. Встановлено, що цифрові платформи, зокрема CLO3D, Midjourney, Vizcom і генеративна система Look.ai, здатні забезпечити інтерактивну й адаптивну взаємодію, що посилює емоційне залучення здобувачів освіти та стимулює розвиток стилістичного мислення.

Особливу увагу заслуговує платформа Look.ai, яка поєднує генеративні можливості ШІ з гейміфікованими сценаріями, спрямованими на формування ключових навичок стилізації. Режими Real-Time Design, Prompt-to-Image, Style Extension та інші дозволяють не лише автоматизувати процес візуалізації ідей, а й впроваджувати інтерактивні завдання – зокрема «битви образів» або «асоціативну стилізацію», які поєднують творчий підхід, саморефлексію та



колективне оцінювання. Це створює ефект ігрового занурення, сприяє розвитку візуального сторітелінгу та формуванню естетичного бачення.

У результаті критичного аналізу цифрових технологій, що застосовуються у дизайнерській освіті, виокремлено типи платформ та інструментів, які найбільш ефективно реалізують гейміфікований підхід у курсах стилізації. Показано, що застосування VR/AR-середовищ, генеративних моделей ШІ, мобільних застосунків і симуляційних середовищ уможлиблює створення сценарно-рольових завдань і візуалізацію модних образів у форматі навчальної гри. На основі отриманих результатів сформульовано комплекс рекомендацій щодо інтеграції гейміфікації у навчальні курси: оновлення змісту освітніх програм із включенням цифрових технологій; міждисциплінарний підхід до створення навчальних модулів; поетапне впровадження пілотних курсів з обов'язковим моніторингом ефективності; персоналізація навчання на основі алгоритмів ШІ. Окреслено принципи етичного застосування гейміфікованих технологій, зокрема забезпечення психологічного комфорту студентів і прозорості дій цифрових алгоритмів.

Наукова новизна роботи полягає в концептуалізації підходу до стилізації як візуального, адаптивного й ігрового процесу, що реалізується у цифровому середовищі за підтримки ШІ. Практичне значення дослідження полягає у можливості безпосереднього впровадження запропонованих моделей у фахову мистецьку освіту – зокрема в розроблення нових курсів, підвищення кваліфікації викладачів і вдосконалення змішаних форм навчання.

Отримані результати створюють передумови для подальших досліджень, зокрема щодо розроблення і тестування спеціалізованих гейміфікованих сценаріїв у різних напрямках модного дизайну та аналізу довгострокового впливу персоналізованого навчання на формування креативного потенціалу студентів.



Список використаних джерел

1. Касьянов Д. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях. *Наукові записки Малої академії наук України*. 2024. № 2(30). С. 119–127. DOI: <https://doi.org/10.51707/2618-0529-2024-30-12>.
2. Курасова Н., Степанова К., Різак Г. Роль віртуальної реальності у створенні індивідуалізованих освітніх траєкторій для учнів. *Horizons of Innovation: Conference on Multidisciplinary Trends in Science 2024. Futurity Research Publishing*. 2024. С. 154–159. URL: <https://futuraity-publishing.com/wp-content/uploads/2024/02/Kurasova-N.-Stepanova-K.-Rizak-G.2024.pdf> (дата звернення: 20.04.2025).
3. Дослідження впливу гейміфікації в е-навчальних модулях. *Cluelabs*. 2024. URL: <https://cluelabs.com/blog/дослідження-впливу-гейміфікації-в-е-на/> (дата звернення: 19.04.2025).
4. Lazareva A., Sikora Y., Zadorina O., Rizak G., Kaminskyu V. Adapting curricula to the needs of the modern digital society in Ukraine. *Futuraity Education*. 2024. Vol. 4, № 3. P. 236–252. DOI: <https://doi.org/10.57125/FED.2024.09.25.14>.
5. Boiko A. Interactive extracurricular activities for improving foreign language communicative competence of students of secondary and out-of-school education. *Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді*. 2024. № 28. Vol. 1. P. 43–52. DOI: <https://doi.org/10.32405/2308-3778-2024-28-1-43-52>.
6. Чубінська Н., Попадюк Д. Роль імерсивних технологій та штучного інтелекту у трансформації професійної освіти. *Академічні візії*. 2025. Вип. 44. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/1923> (дата звернення: 20.04.2025).
7. Марчук Н. Цифрові інструменти в професійній освіті України: історія виникнення, особливості впровадження та перспективи. *Професійно-*



прикладні дидактики. 2024. Вип. 2. С. 48–53. DOI:
<https://doi.org/10.37406/2521-6449/2024-2-8>.

8. Дерман Л., Ткач Г. Метавсесвіт у дизайні та мистецтві XXI століття: економічні, екологічні та етичні виміри: монографія. Рига, Латвія: Baltija Publishing, 2023. С. 188–199. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-11>.

9. Тименко В., Крикун О. Становлення і розвиток неперервної освіти з дизайну і технологій текстилю. *Fashion Industry*. 2024. № 3. С. 51–58. DOI: <https://doi.org/10.30857/2706-5898.2024.3.3>.

10. Тименко В., Коркушко А. Інтердисциплінарність: шлях до модернізації та інновацій у мистецькій освіті і дизайн-освіті. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*. 2024. Т. 182, № 26. С. 213–218. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/26835> (дата звернення: 20.04.2025).

11. Лавренюк О. Цифрова мода в історичному та соціокультурному дискурсах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Т. 1, Вип. 64. С. 168–175. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-1-23>.

12. Гардабхадзе І. Габітарний імідж сучасності: конвергенція реальності з віртуальністю: монографія. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. 2024. 234 с. URL: <https://www.researchgate.net/profile/Iryna-Hardabkhadze-2/publication/392594871> (дата звернення: 20.04.2025).

13. Саган О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2022. Вип. 100. С. 12–18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>.

14. Silva-Jurado R., Silva-Jurado M. Educational innovation in the 21st century: gamification, artificial intelligence and art as transformative tools. *YUYAY: Estrategias, Metodologías & Didácticas Educativas*. 2024. Vol. 3, № 1. P. 35–52. DOI: <https://doi.org/10.59343/yuyay.v3i1.60>.



15. Goldberg R., Nel V. To play or not to play: the use of gamification in the fashion retail industry. *Malaysian E Commerce Journal*. 2022. Vol. 6, № 2. P. 34–38. URL: <https://myecommercejournal.com/archives/mecj-02-2022-59-63/> (дата звернення: 20.04.2025).

16. Zaric N., Riepke R., Lukarov V., Schroeder U. Gamified learning theory: the moderating role of learners' learning tendencies. *International Journal of Serious Games*. 2021. Vol. 8, № 3. P. 71–91. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i3.438>.

17. Озеров Д. Як сучасні технології змінюють освіту: нові можливості для навчання. *Odysseus*. 2025. URL: <https://odysseus.com.ua/yak-suchasni-tehnologiyi-zminuyut-osvitu-novi-mozhlyvosti-dlya-navchannya/> (дата звернення: 20.04.2025).

18. Aris S., Sarfi T., Akhavan M., Sabbar S. Motivations for consuming avatar-specific virtual items on the zepeto gaming platform. *Cadernos De Educação Tecnologia E Sociedade*. 2024. Vol. 16, № 4. P. 1248–1258. DOI: <https://doi.org/10.14571/brajets.v16.n4.1248-1258>.

19. Home page. LOOK AI. 2025. URL: <http://www.lookfashion.ai/> (дата звернення: 20.04.2025).