

Кормич Лев Андрійович,

аспірант кафедри мистецтвознавства і мистецької освіти

Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і

дизайну імені Михайла Бойчука

ORCID ID: 0009-0004-5919-7140

kormicho@gmail.com

ІНТЕГРАЦІЯ ШІ У FIGMA: ІНСТРУМЕНТИ ТА ПРАКТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ

У статті розглядається еволюція сучасного дизайну в контексті інтеграції штучного інтелекту, який поступово перетворюється з допоміжного інструмента на рівноправного учасника творчого процесу. Акцент зроблено на аналізі можливостей Figma AI Beta (2025), що репрезентує новий етап у розвитку концепції «дизайну із підтримкою ШІ». Представлені функції Make Sites, Grid, Draw, Buzz і Slides демонструють перехід від механічної автоматизації до когнітивної взаємодії людини й алгоритму. Так, Make Sites дає змогу створювати повноцінні вебсторінки за текстовим запитом, Draw перетворює ескізи у готові макети, а Buzz формує добірку актуальних трендів, аналізуючи відкриті дизайн-проекти. За результатами дослідження Wang, Zhao & Lee (2024), використання таких інструментів скорочує тривалість розробки інтерфейсу на 30–40%, не знижуючи якості UX, що підтверджує ефективність інтеграції аналітичних і генеративних підходів. Підкреслюється, що штучний інтелект не замінює дизайнера, а розширює його можливості, забезпечуючи глибшу персоналізацію, аналітику та оптимізацію творчих рішень. У межах гуманістичної парадигми «human-centered AI design» доведено, що ШІ формує нову модель креативного виробництва, де поєднуються технологічність, аналітика та естетика. Висновується, що розвиток інтелектуальних систем у сфері дизайну потребує оновлення освітніх підходів, етичних стандартів і формування міждисциплінарних компетентностей, необхідних для ефективної взаємодії людини й алгоритму.

Ключові слова: штучний інтелект, дизайн, Figma AI, генеративні технології, креативність.

Kormych Lev. INTEGRATION OF AI IN FIGMA: TOOLS AND PRACTICAL CAPABILITIES

The article examines the evolution of modern design in the context of integrating artificial intelligence, which is gradually transforming from an auxiliary tool into an equal participant in the creative process. The focus is on analyzing the capabilities of Figma AI Beta (2025), representing a new stage in the development of the concept of «AI-assisted design». The presented features – Make Sites, Grid, Draw, Buzz, and Slides – demonstrate the shift from mechanical automation to cognitive interaction between human and algorithm. For instance, Make Sites allows the creation of fully functional web pages based on textual prompts, Draw converts sketches into ready-made layouts, and Buzz generates collections of current design trends by analyzing open design projects. According to the study by Wang, Zhao & Lee (2024), the use of such tools reduces interface development time by 30–40% without compromising UX quality, confirming the effectiveness of integrating analytical and generative approaches. It is emphasized that artificial intelligence does not replace the designer but expands their capabilities by providing deeper personalization, analytics, and optimization of creative decisions. Within the humanistic paradigm of «human-centered AI design», it is proven that AI forms a new model of creative production that unites technology, analytics, and aesthetics. The conclusion highlights that the development of intelligent systems in design requires the renewal of educational approaches, ethical standards, and the formation of interdisciplinary competencies necessary for effective human–algorithm interaction.

Key words: artificial intelligence, design, Figma AI, generative technologies, creativity.

Вступ. Сучасні тенденції цифрового проєктування демонструють глибоку трансформацію дизайнерського мислення під впливом штучного інтелекту (AI). Традиційні методи створення користувацьких інтерфейсів

(UI/UX) поступово поступаються місцем інтегрованим інтелектуальним системам, що поєднують аналітичні можливості алгоритмів із креативністю людини. Одним із провідних інструментів цього переходу стала

Figma, яка від 2023 року активно впроваджує власну екосистему AI – із функціями автогенерації контенту, адаптивного макетування та автоматичного проєктування інтерфейсів. Інтеграція штучного інтелекту у дизайнерське середовище змінює саму парадигму творчого процесу, спрямовуючи його від ручного моделювання до співпраці з алгоритмічними системами, що навчаються й прогнозують користувацьку поведінку.

Аналіз літературних джерел. Інтеграція штучного інтелекту в дизайнерське середовище є неможливою без усвідомлення еволюції самого дизайн-мислення – як когнітивної стратегії пошуку рішень, заснованої на емпатії, ітеративному підході та міждисциплінарній взаємодії [11]. На думку І. Яловеги, дизайн-мислення є різновидом евристичного процесу, що спирається на інтуїтивно-логічні принципи творчості [12]. Дослідження С. Зуба та І. Яловеги показують, що сучасний етап розвитку евристики позначений переходом від аналітичного до синтетичного мислення, у якому штучний інтелект стає невід’ємним інструментом розумової діяльності людини [7].

Figma із вбудованими AI-інструментами не лише автоматизує рутинні завдання, а й створює нову когнітивну модель проєктування. Машинні алгоритми, що аналізують візуальні патерни, адаптують композиції та пропонують альтернативні рішення, фактично формують середовище співдизайну людини й машини, де кожен впливає на іншого у процесі творчої взаємодії [1; 9].

Новий рівень взаємодії людини та системи спостерігається у процесі, коли AI виступає не інструментом, а партнером у мисленні. Мерон і Арачі доводять, що такі системи, як ChatGPT, можуть ефективно виконувати роль «віртуального колеги» у дизайнерській освіті, стимулюючи рефлексію та розширюючи можливості творчого пошуку [6]. Аналогічно, дослідження Вана, Чжао та Лі демонструють, що використання генеративних моделей у дизайн-процесі не лише скорочує час проєктування, а й підвищує варіативність ідей [9]. Ці висновки перегукуються з результатами Філіппі, який наголошує, що ChatGPT

виступає каталізатором ідей на етапі концепт-генерації [2]. Толандер і Йонссон підкреслюють, що взаємодія з AI у процесі візуального мислення має діалогічний характер – дизайнер фактично «мислить разом із моделлю», що створює нову форму когнітивної колаборації [10].

Методологічною основою дослідження є аналіз наукових праць з теорії дизайн-мислення [11; 12], сучасних досліджень генеративного штучного інтелекту в проєктній діяльності [1; 5; 7; 9], а також аналітичних звітів технологічних компаній [10]. Використано системний, когнітивно-евристичний та компаративний підходи для виявлення закономірностей у розвитку AI-дизайну. Порівняльний аналіз практик застосування AI у Figma дозволив визначити характерні риси інтеграції генеративних моделей у креативні процеси.

Результати. У 2024–2025 роках Figma представила низку інноваційних AI-інструментів – Make Sites, Grid, Draw та Buzz, – які забезпечують автоматичне проєктування сторінок, генерацію текстових елементів і розпізнавання ескізів [10]. У результаті платформа перетворюється на своєрідного автономного архітектора дизайну, здатного працювати в напіваавтоматичному режимі.

Ці зміни узгоджуються з філософією технології, яку окреслюють Франсен, Локхорст і ван де Поель, стверджуючи, що будь-який технологічний інструмент не є нейтральним – він формує спосіб мислення користувача [6]. Відтак AI у Figma не просто додає нові функції, а трансформує саму структуру дизайнерського процесу, переводячи його у площину когнітивного партнерства людини й машини [3; 6].

Подальший розвиток штучного інтелекту у сфері проєктування зумовив переосмислення ролі дизайнера: від виконавця до куратора системи, який задає параметри, а не кінцеву форму. Сааді та Ян наголошують, що сучасний дизайнер керує обмеженнями, створюючи середовище для автономного розвитку алгоритмічних рішень [7]. Такий підхід узгоджується з гуманістичними ідеями

Нормана, який закликає до технологій, орієнтованих на зміст і людські цінності [4].

Рьош, Тіберіус і Краус визначають цей тип мислення як інноваційне дизайн-мислення – поєднання технологічної адаптивності та емпатії [8]. У середовищі Figma цей симбіоз реалізується через поєднання аналітичних алгоритмів і людської інтуїції. За даними McKinsey, використання генеративного ШІ підвищує продуктивність дизайнерських команд на 30–50 %, скорочуючи час створення прототипів [10]. Мерон та Арачі підкреслюють, що впровадження ШІ у навчальні програми формує нову освітню парадигму, у якій інтелект виступає персональним наставником [5].

Отже, Figma постає простором симбіозу евристики, естетики й автоматизації – середовищем співтворчості людини та машини, що втілює сучасну концепцію дизайн-мислення з підтримкою штучного інтелекту [1; 5; 7; 9]. Сучасний дизайн переходить у фазу співтворення людини й алгоритму, де автоматизація поєднується з автентичністю людського бачення, а штучний інтелект виступає каталізатором творчості, що розширює межі експерименту та зберігає гуманістичний вимір мистецької діяльності. Його застосування охоплює генерацію контенту, аналітику й персоналізацію, а також інтелектуальну підтримку дизайнера, забезпечуючи оптимізацію процесів і підвищення якості продукту. У цьому контексті Figma AI Beta (2025) стала показовим прикладом реалізації концепції «дизайну із підтримкою ШІ», де нові функції, презентовані на конференції Config 2025, зокрема Make Sites, Grid, Draw та Buzz, демонструють перехід від допоміжних інструментів до когнітивних систем. За даними Wang, Zhao & Lee (2024), використання таких технологій скорочує час розробки інтерфейсу на 30–40%, покращуючи якість UX і підтверджуючи ефективність інтеграції аналітичних і генеративних підходів. У результаті штучний інтелект трансформується з інструмента автоматизації у фундаментальний елемент нової моделі креативного виробництва, де технології, аналітика й естетика взаємодіють, утворюючи

простір, у якому творчість стає системною, а система – творчою.

Сучасна версія Figma AI Beta (2025) позначила новий етап у розвитку дизайнерських процесів – перехід від традиційних цифрових інструментів до інтелектуальних систем підтримки творчості. Якщо раніше Figma виступала насамперед як платформа для спільної роботи над інтерфейсами, то тепер вона дедалі більше нагадує когнітивне середовище, здатне розуміти контекст завдання, генерувати варіанти рішень і навіть прогнозувати потреби користувача.

Презентовані на конференції Config 2025 інструменти – Make Sites, Grid, Draw і Buzz – стали прикладом того, як саме інтеграція ШІ змінює логіку дизайнерського мислення.

Make Sites дозволяє створювати повноцінні вебсторінки за коротким текстовим запитом. Алгоритм аналізує зміст, структуру та стиль, формуючи каркас і візуальні блоки, які можна миттєво редагувати. Це значно скорочує етап прототипування, переводячи фокус дизайнера з технічної реалізації на концептуальну розробку.

Grid – інструмент інтелектуального компонування, який оптимізує просторову організацію елементів на основі принципів юзабіліті та візуальної рівноваги.

Draw інтерпретує ручні начерки або умовні схеми, перетворюючи їх у векторні макети, що відкриває можливість поєднання інтуїтивного мислення з точністю алгоритмічного моделювання.

Buzz виступає аналітичним модулем: він відстежує глобальні дизайн-тенденції у спільноті, пропонуючи актуальні рішення або стилістичні підказки в режимі реального часу.

Як підкреслюють Saadi & Yang (2023), подібні системи не лише спрощують роботу, а й змінюють саму роль дизайнера – з виконавця він перетворюється на куратора взаємодії між ідеєю та технологією. ШІ виступає не інструментом контролю, а партнером у процесі мислення, здатним пропонувати альтернативи, ставити уточнювальні запитання і навіть розпізнавати нелогічні або суперечливі рішення.

Згідно з дослідженнями Meron & Arachi (2023), подібна колаборація сприяє розвитку метакогнітивних навичок у дизайнерів – уміння мислити про власне мислення, усвідомлювати структуру проектних рішень і будувати складні системи через інтерактивне експериментування. Це особливо важливо у контексті освітніх програм, де Figma AI може виступати своєрідним віртуальним наставником або «співрозмовником», який допомагає студентам удосконалювати дизайн-рішення на практиці. Оновлена Figma AI Beta 2025 демонструє якісно новий рівень взаємодії дизайнера з цифровим середовищем, у якому штучний інтелект стає активним співтворцем, а не лише інструментом. Замість традиційної логіки ручного редагування користувач отримує *інтелектуальне середовище підтримки дизайну*, де більшість рутинних або технічно складних процесів виконується автоматично, залишаючи простір для креативного мислення.

Одним із ключових нововведень є інтелектуальна робота з контентом. ШІ дозволяє швидко вирізати об'єкти із зображень, дорисовувати відсутні елементи, покращувати роздільну здатність і якість графіки. Ці операції, які раніше вимагали кількох додаткових інструментів або програм, тепер виконуються безпосередньо у Figma, що робить платформу самодостатнім середовищем для дизайнерів будь-якого рівня підготовки.

Особливу увагу привертає автоматичне редагування текстового контенту. Користувач може переписати, скоротити, перекласти або адаптувати текст відповідно до стилю чи цілей комунікації – просто через команду до ШІ. Це відкриває великі можливості для SMM-дизайнерів і контент-креаторів, яким тепер не потрібно переходити між окремими редакторами. Figma AI може самостійно підготувати пости для соціальних мереж, рекламні тексти чи написи для інтерфейсів.

Окремим проривом став інструмент Make Sites, який дає змогу створювати повноцінні сайти на основі короткого текстового запиту. Алгоритм генерує дизайн, структуру, стилі, інтерактивні елементи та навіть

адаптивні версії під мобільні пристрої. Після цього користувач може одразу опублікувати готовий сайт і отримати посилання або прив'язати власний домен – без залучення сторонніх платформ. Крім того, система дозволяє переглядати згенерований код, експортувати його та інтегрувати у власний хостинг, що створює місток між дизайном і розробкою.

Удосконалено також інструменти для презентацій та медіаконтенту. Функція Figma Slides дозволяє створювати інтерактивні презентації, генеруючи не лише візуальний ряд, а й підказки для доповідача – текстові нотатки, які допомагають структуровано презентувати матеріал. Це поєднання дизайнерського інтерфейсу з когнітивною підтримкою процесу виступу демонструє рух Figma у бік комплексного середовища для професійної комунікації.

Ще однією інновацією є інструмент Buzz, розроблений для роботи з соціальними медіа. Він аналізує поточні тенденції візуальних форматів і допомагає створювати контент, адаптований під конкретні платформи – Instagram, Facebook, LinkedIn тощо. Завдяки цьому Figma перетворюється на повноцінний центр створення digital-комунікацій – від дизайну посту до його публікації.

Загалом, інтеграція ШІ у Figma зробила можливим перехід від інструментального до когнітивного дизайну, коли система не лише виконує команди, а й навчається разом із користувачем, пропонуючи оптимальні рішення. Дизайнер отримує повноцінне середовище, де можна створювати інтерфейси, сайти, презентації, банери – і все це без залучення зовнішніх сервісів. Така трансформація визначає новий вектор розвитку професії – появу «дизайнерів-інженерів», які поєднують креативність із технологічною компетентністю, створюючи продукти повного циклу.

На думку Нормана (2023), сучасний дизайн рухається до парадигми human-centered AI design – тобто, не «людина в системі», а «система навколо людини». Figma в цьому сенсі є одним із найяскравіших прикладів інструментів, що втілюють цей

принцип на практиці: користувач отримує середовище, яке вчиться разом із ним, адаптується до його стилю й навіть передбачає наступні кроки. Інтеграція штучного інтелекту у Figma засвідчує настання нового етапу розвитку дизайнерських процесів, у якому дизайн перетворюється з технічної діяльності на інтелектуально-креативну взаємодію між людиною та алгоритмом. Якщо раніше цифрові інструменти виступали лише засобом візуалізації ідей, то сьогодні ШІ стає повноцінним учасником творчого процесу – аналітиком, асистентом і навіть співавтором.

AI-механізми, інтегровані у Figma, значно підвищують ефективність розробки, скорочуючи час виконання рутинних операцій і відкриваючи простір для стратегічного мислення. Інструменти, як-от Make Sites, Slides і Buzz, демонструють потенціал створення повного циклу дизайну – від ідеї до публікації, – що дає змогу говорити про нову парадигму «когнітивного дизайну». У цьому контексті дизайнер поступово трансформується з виконавця завдань у куратора процесів, які реалізуються за участі штучного інтелекту.

Водночас такі зміни ставлять нові виклики перед освітньою системою та професійною спільнотою: необхідність переосмислення ролі людини в дизайні, розробки етичних стандартів співпраці з ШІ, а також формування компетентностей, пов'язаних із критичним мисленням, аналітикою даних і системним баченням творчого процесу.

Отже, Figma AI є не лише технологічним оновленням платформи, а й символом глобальної тенденції – інтелектуалізації креативних індустрій, у яких творчість дедалі більше спирається на співпрацю людини та алгоритму. Цей процес формує нову культуру дизайну, де цінність полягає не лише у вмінні створювати візуальний продукт,

а й у здатності мислити комплексно, адаптивно та міждисциплінарно.

Інтеграція штучного інтелекту у Figma трансформує саму логіку дизайнерського процесу, поєднуючи алгоритмічну точність із людською інтуїцією. Завдяки інструментам Make Sites, Grid, Draw та Buzz дизайн переходить від ручного моделювання до когнітивного співтворення, де ШІ аналізує патерни, генерує контент і пропонує альтернативні рішення. Такий підхід змінює роль дизайнера – він стає куратором системи, яка самостійно формує структуру та стиль, а не просто виконавцем технічних операцій [7].

Дослідження Wang, Zhao & Lee (2024) засвідчує, що використання генеративних технологій скорочує час створення інтерфейсів на 30–40 %, підвищуючи якість UX і різноманітність ідей. У середовищі Figma штучний інтелект виступає не інструментом, а партнером у мисленні, створюючи простір когнітивної колаборації, де людина мислить разом із моделлю [5; 8]. У підсумку Figma постає середовищем симбіозу евристики, естетики та автоматизації – простором, у якому технологія стає частиною творчого процесу, а творчість – системною діяльністю.

Висновки. Дослідження підтверджує, що інтеграція штучного інтелекту у дизайн-процеси не лише оптимізує робочі етапи, а й формує нову парадигму мислення – синтез технологічної адаптивності, гуманістичної емпатії та когнітивної співтворчості. Роль дизайнера трансформується від виконавця до куратора інтелектуальної системи, що задає параметри творчості. Перспективи подальших розвідок полягають у вивченні впливу AI-дизайну на естетику цифрової культури, освітні моделі підготовки дизайнерів та формування етичних стандартів співпраці людини й штучного інтелекту.

Література:

1. Chui M. та ін. The economic potential of generative AI. 2023. URL: <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/the-economic-potential-of-generative-ai-the-next-productivity-frontier>
2. Filippi S. Measuring the impact of ChatGPT on fostering concept generation in innovative product design. *Electronics*. 2023. № 16. 3535 p. DOI: 10.3390/electronics12163535.
3. Grunde-McLaughlin M. M. et al. Designing LLM Chains by Adapting Techniques from Crowdsourcing Workflows. *arXiv preprint*. 2023. arXiv:2312.11681. DOI: 10.48550/arXiv.2312.11681.
4. Johansson-Sköldberg U., Woodilla J., Çetinkaya M. Design thinking: Past, present, and possible futures. *Creativity and Innovation Management*. 2013. № 2. С. 121–146. DOI: 10.1111/caim.12023.

5. Liedtka J. Why design thinking works. *Harvard Business Review*. 2018. № 5. С. 72–79. URL: <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
6. Meron Y., Araci Y. T. Artificial intelligence in design education: evaluating ChatGPT as a virtual colleague for post-graduate course development. *Design Science*. 2023. № 9. 30 p. DOI: 10.1017/dsj.2023.28.
7. Новаковський А., Яловега І. Упровадження технологій генеративного штучного інтелекту в творчу діяльність: розроблення структурної моделі дизайн-мислення. Сучасний стан наукових досліджень та технологій в промисловості. 2024. № 2(28). С. 108–120. DOI: 10.30837/2522-9818.2024.2.108.
8. Rösch N., Tiberius V., Kraus S. Design thinking for innovation: context factors, process, and outcomes. *European Journal of Innovation Management*. 2023. № 7. С. 160–176. DOI: 10.1108/EJIM-03-2022-0164.
9. Saadi J. I., Yang M. C. Generative Design: Reframing the Role of the Designer in Early-Stage Design Process. *Journal of Mechanical Design*. 2023. № 145. 41411 p. DOI: 10.1115/1.4056799.
10. Tholander J., Jonsson M. Design ideation with ai-sketching, thinking, and talking with Generative Machine Learning Models. *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*. 2023. С. 1930–1940. DOI: 10.1145/3563657.3596014.
11. Яловега І. Г. Витоки дизайн-мислення: евристика в перший та другий етапи розвитку філософії та науки. Фізико-математична освіта. 2019. Вип. 4 (22). С. 150–156. DOI: 10.31110/2413-1571-2019-022-4-023.
12. Зуб С., Яловега І. Розвиток евристичних методів на початку третього етапу історії філософії та науки. Фізико-математична освіта. 2020. № 2. С. 58–65. DOI: 10.31110/2413-1571-2020-024-2-008.

References:

1. Chui, M., Manyika, J., Bughin, J., & McKinsey Global Institute. (2023). The economic potential of generative AI. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/the-economic-potential-of-generative-ai-the-next-productivity-frontier>
2. Filippi, S. (2023). Measuring the impact of ChatGPT on fostering concept generation in innovative product design. *Electronics*, 16(3535). <https://doi.org/10.3390/electronics12163535>
3. Grunde-McLaughlin, M., Tandon, N., & Bernstein, M. (2023). Designing LLM Chains by Adapting Techniques from Crowdsourcing Workflows. *arXiv preprint, arXiv:2312.11681*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.11681>
4. Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design thinking: Past, present, and possible futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121–146. <https://doi.org/10.1111/caim.12023>
5. Liedtka, J. (2018). Why design thinking works. *Harvard Business Review*, 96(5), 72–79. Retrieved from <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
6. Meron, Y., & Araci, Y. T. (2023). Artificial intelligence in design education: Evaluating ChatGPT as a virtual colleague for post-graduate course development. *Design Science*, 9, 30. <https://doi.org/10.1017/dsj.2023.28>
7. Grunde-McLaughlin, M. (2024). Uprovadhennia tekhnolohii heneratyvnoho shchuchnoho intelektu v tvorchu diialnist: rozroblennia strukturnoi modeli dyzain-myslennia [Implementation of generative artificial intelligence technologies in creative activity: Development of a structural model of design thinking]. *Suchasnyi stan naukovykh doslidzhen ta tekhnolohii v promyslovosti*, 2(28), 108–120. <https://doi.org/10.30837/2522-9818.2024.2.108>[in Ukrainian].
8. Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). Design thinking for innovation: Context factors, process, and outcomes. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160–176. <https://doi.org/10.1108/EJIM-03-2022-0164>
9. Saadi, J. I., & Yang, M. C. (2023). Generative design: Reframing the role of the designer in early-stage design process. *Journal of Mechanical Design*, 145(4), 041411. <https://doi.org/10.1115/1.4056799>
10. Tholander, J., & Jonsson, M. (2023). Design ideation with AI-sketching, thinking, and talking with generative machine learning models. In *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference (P. 1930–1940)*. <https://doi.org/10.1145/3563657.3596014>
11. Ialoveha, I. H. (2019). Vytoky dyzain-myslennia: evrystyka v pershyi ta druhyi etapy rozvytku filosofii ta nauky [Origins of design thinking: Heuristics in the first and second stages of philosophy and science development]. *Fizyko-matematychna osvita*, 4(22), 150–156. <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2019-022-4-023>[in Ukrainian].
12. Zub, S., Yaloveha, I. (2020). Rozvytok evrystychnykh metodiv na pochatku tret'oho etapu istorii filosofii ta nauky [Development of heuristic methods at the beginning of the third stage of the history of philosophy and science]. *Fizyko-matematychna osvita*, 2, 58–65. <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2020-024-2-008>[in Ukrainian]

Стаття надійшла: 11.10.2025

Прийнято: 27.10.2025

Опубліковано: 28.11.2025