

ПАРАДОКСЪТ НА УСКОРЕНИЕТО В UX/UI ДИЗАЙНА: КРИТИЧНОТО МИСЛЕНЕ В УСЛОВИЯТА НА ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Мария Видева

Нов български университет

Резюме: Настоящият доклад разглежда влиянието на изкуствения интелект върху процесите на UX/UI дизайна, като поставя фокус върху ролята на критичното мислене в условията на ускорена дигитална продуктивност. Основната цел е да се проследи дали използването на AI инструменти подпомага аналитичната и проектната дейност на дизайнера, или създава предпоставки за отслабване на самостоятелната преценка, особено в ранните етапи на проектиране. Изследването се базира на смесен подход, който включва теоретичен анализ, анкетно проучване и интервюта с две групи участници – млади дизайнери в начален етап на развитие и професионалисти с приблизително десетгодишен опит. Резултатите показват ясно различие в начина на използване на AI: при по-неопитните участници той по-често се използва като източник на готови отправни решения, докато при професионалистите функционира предимно като инструмент за структуриране, обобщаване и оптимизиране на вече анализирана информация. Научната новост на доклада се състои в акцента върху парадокса на ускорението: колкото повече се съкращава времето за работа, толкова по-голяма става нуждата от критично мислене като механизъм за оценка, подбор и валидиране на генерираните решения.

Ключови думи: критично мислене; изкуствен интелект; потребителско преживяване; потребителски интерфейс; дизайн процеси

ВЪВЕДЕНИЕ

Настоящият доклад изследва трансформацията на дизайн процесите при създаване на потребителско преживяване и потребителски интерфейс от перспективата на различни по опит дизайнери и изкуствения интелект. Той поставя фокус върху една все по-осезаема промяна в начина, по който се създават дигитални продукти. Основната теза е, че в условията на ускорена продуктивност ролята на критичното мислене става едновременно по-значима и по-често negliжирана.

В периода между 2010 и 2020 г. дигиталните инструменти за дизайн се развиват в относително предвидима и балансирана динамика. Изследване върху използваемостта и потребителския опит на интерфейсни дизайн инструменти посочва Sketch, Adobe XD и Figma като най-често използваните платформи от индустриални практики и студенти (Wang et al., 2022). Софтуерната среда за дизайнери в този период е сравнително ограничена и се характеризира със силно изразена консистентност на работните процеси в глобален мащаб.

През 2010 г. за потребителите на macOS на пазара се появява софтуерът

Sketch. Той бързо се превръща в основен инструмент за интерфейсен дизайн. Дизайнерите, работещи с други операционни системи, продължават да използват основно Photoshop и Illustrator. През 2016 г. Adobe представя Adobe XD, който се позиционира като пряк конкурент на Sketch. В същата година се появява и независимият конкурент Figma – платформа, която постепенно променя начина на съвместна работа в дизайн процесите.

Пандемията от COVID-19 и последвалото ускорено навлизане на изкуствения интелект променят тази динамика съществено. В последните години редица изследвания подчертават, че интеграцията на изкуствен интелект променя начина, по който се създават дигитални продукти и организират дизайн процесите (Verganti, Dell’Era, Gastaldi, 2020). В сферите, свързани със създаването на софтуерни платформи и дигитални системи, процесите започват да се трансформират. Появяват се нови практики и нови роли. Част от професионалните позиции се видоизменят, други се надграждат, а трети се оказват в риск от частична или пълна автоматизация (World Economic Forum, 2023).

Тази трансформация изглежда неизбежна. В този контекст все по-често се поставя въпросът за необходимостта от човекоцентричен подход при разработването и използването на AI системи, при които технологиите се разглеждат като инструмент за подпомагане на човешките решения, а не като тяхна замяна (Shneiderman, 2022). Тя е съпроводена и със значително съкращаване на времето за разработка и внедряване на решения. Именно тук се появява един интересен парадокс. От една страна, използването на изкуствен интелект позволява ускоряване на множество процеси чрез т.нар. „виртуални асистенти“. От друга страна, ако дизайнерът не постави генерираните решения в рамката на критичното мислене, възниква въпросът за критериите за качество, устойчивост и валидност на тези решения.

Критичното мислене в академичната литература се дефинира като целенасочен и саморегулиращ се процес на преценка, който включва интерпретация, анализ, оценка и извеждане на заключения (Facione, 1990). В контекста на дизайн практиката този процес се проявява чрез рефлексивна оценка на предложените решения и аргументирана преценка спрямо потребителските потребности и контекста на използване (Cross, 2011). Тази необходимост от критическа оценка не е характерна единствено за UX/UI дизайна, а може да бъде проследена и в по-широкия контекст на визуалната комуникация. В изследване върху графичните визии за фотодокументални изложби се подчертава, че „цвят, шрифт и форма са ключови елементи“ с пряко влияние върху визуалното възприятие и ефективността на дизайна (Bundzhulov, 2025). Подобна позиция се споделя и от Norman (2013), който подчертава, че успешният дизайн изисква непрекъснато съпоставяне между технологичните възможности и реалните потребителски нужди.

В условията на алгоритмично генериране на съдържание възниква въпросът дали този процес се засилва чрез технологично подпомагане, или, напротив, се редуцира чрез делегиране на изкуствения интелект на част от аналитичните функции. Именно тази дилема стои в основата на настоящото изследване.

МЕТОДОЛОГИЯ НА ИЗСЛЕДВАНЕТО

Изследването се базира на смесен подход, който комбинира теоретичен анализ и емпирично проучване чрез анкета и интервюта. Този подход позволява темата да бъде разгледана едновременно в концептуален и практически контекст. От една страна, се анализират съществуващи научни публикации, свързани с ролята на изкуствения интелект в UX/UI дизайна. От друга – се събират емпирични данни за реалните практики на дизайнери, работещи в различни професионални етапи.

Теоретичният анализ се базира на научни публикации, свързани с UX/UI дизайна, критичното мислене, човекоцентричния дизайн и интеграцията на изкуствен интелект в дигиталните процеси. Анализирани са както академични източници, така и публикации, свързани с професионалната практика и развитието на AI базирани инструменти в дизайна. Основният фокус е поставен върху ролята на критичното мислене при вземането на проектни решения и влиянието на алгоритмично генерираните предложения върху аналитичните процеси на дизайнера.

Избраните методи са подходящи за разглеждания изследователски проблем, тъй като позволяват да се проследят конкретни напрежения в съвременните дизайн процеси. Особено ясно се откроява разминаването между бързо променящата се софтуерна среда и по-бавните когнитивни и професионални процеси, чрез които се изграждат аналитични умения и критично мислене.

Интеграцията на изкуствения интелект в дизайна на потребителски интерфейс (UI) и потребителско преживяване (UX) постепенно променя творческия и оперативния пейзаж на разработката на дигитални продукти. AI базирани инструменти автоматизират повторяеми задачи, подпомагат анализа на данни и предлагат структурирани решения, което позволява на дизайнерите да насочат вниманието си към концептуалните и стратегическите аспекти на работата (Sayao, 2025). Подобна логика може да бъде проследена и в полето на генеративното изкуство, където Саралийски отбелязва, че изчислителните системи позволяват на автора да работи с процедурни процеси и бързо създаване на вариации, като по този начин част от повторяемите действия се прехвърлят към машината (Saraliyski, 2023)

В UX/UI дизайна тази възможност има сходна функция, но поставя допълнителен въпрос: дали освободеното време действително се насочва към по-задълбочен анализ, или води до преждевременно приемане на автоматично генерирани решения. Тази позиция поставя важния въпрос дали подобни инструменти функционират по еднакъв начин за дизайнери с различен професионален опит.

В рамките на настоящото изследване се предполага, че доверието към AI инструментите и начинът на тяхното използване могат да варират в зависимост от натрупания професионален опит и степента на формирано критично мислене. В контекста на настоящото изследване критичното мислене се разглежда като способност за анализ, оценка, валидиране и аргументиране на дизайн решения в процеса на работа с AI базирани инструменти. Съществува вероятност по-опитните дизайнери да използват изкуствения интелект като помощен инструмент в

процеса на анализ и структуриране на информация, докато при начинаещите той може да бъде възприеман като източник на готови отправни решения.

Респондентите са разделени в две основни таргет групи. Първата включва млади дизайнери, които тепърва навлизат в професията, а втората – професионалисти с приблизително десетгодишен практически опит. Всички участници са от България. Въпреки това работата им е свързана както с българския, така и с европейския пазар на дигитални продукти.

Емпиричната част включва анкетно проучване с комбинирани затворени и отворени въпроси, както и полуструктурирани интервюта с част от участниците. Въпросите са насочени към честотата на използване на AI инструменти, етапите на приложение в дизайн процеса, целите на използване и субективната оценка на участниците относно ролята на критичното мислене в тяхната практика. Получените данни са анализирани чрез сравнителен подход между двете групи участници.

Настоящото изследване не използва стандартизиран психологически инструмент за измерване на критично мислене. Вместо това се проследява субективната самооценка на участниците относно техните аналитични практики, процеси на оценка и начина, по който валидират генерираните от AI решения. Критичното мислене се разглежда като рефлексивен процес, проявяващ се чрез анализ, сравнение, проверка и аргументиране на проектни решения в контекста на UX/UI дизайна.

Основната цел на въпросите, включени в анкетата и интервюта, е да се проследи степента на използване на AI инструменти в дизайн процесите, както и самооценката на участниците относно ролята на критичното мислене в тяхната работа. Част от въпросите са насочени и към начина, по който дизайнерите възприемат промените в професионалната среда и адаптират собствените си работни процеси.

Данните са събирани в период от три месеца – между края на 2025 г. и началото на 2026 г. Участието е доброволно и анонимно, като всички респонденти са предварително информирани за целите на изследването.

Съществуват и някои ограничения на проведеното изследване. Те са свързани най-вече със субективния характер на самооценката на критичното мислене. Поставянето на единни рамки и критерии за оценка се оказва трудно, тъй като различните участници интерпретират собствените си аналитични процеси по различен начин. Наблюдава се също така, че един и същ дизайнер може да даде различна самооценка в зависимост от конкретния проект, контекста на работа и натрупания опит в дадения момент.

РЕЗУЛТАТИ

Получените резултати са анализирани чрез сравнителен подход между двете изследвани групи. Анкетното проучване включва общо 30 респонденти. Участниците са разделени в две основни групи. Първата група се състои от 18 студенти и стажанти в областта на дизайна. Те са родом от различни региони на

България, но към момента пребивават в София. Възрастта им е между 20 и 23 години, като само петима от тях имат средно образование, свързано с дизайн.

Втората група включва 12 участници, които работят професионално в областта на UX/UI дизайна. Възрастта им е между 32 и 37 години. Това представлява приблизително 40% от общата извадка. Средният им професионален опит е около десет години. Повечето от тях работят за компании, които разработват дигитални продукти както за българския, така и за международния пазар.

Разликата във възрастта и професионалния опит между двете групи позволява да се направи сравнително наблюдение между две поколения дизайнери. От едната страна са представители на поколението Милениалс, които са изграждали професионалните си умения в период с по-ограничен брой специализирани дизайн инструменти. От другата страна е поколението Z, което навлиза в професията в среда, вече силно повлияна от дигитални технологии и алгоритмични системи. Подобни генерационни различия са разглеждани и в изследвания, свързани с дигиталната култура и начина, по който младите специалисти обработват информация. Поколението Z израства в среда на постоянен достъп до онлайн платформи и алгоритмични системи, което формира различни модели на търсене, анализ и използване на информация в сравнение с предходните поколения (Prensky, 2001; Twenge, 2017).

Анализът на събраните данни показва отчетливи различия в начина, по който двете групи използват изкуствения интелект в своята работа. При опитните дизайнери AI инструментите се използват основно като помощна среда за структуриране и обобщаване на информация, която вече е събрана чрез собствен анализ или предварително проучване. Участниците от тази група описват ролята на AI по-скоро като дигитален асистент, който подпомага организацията на знания, идеи и работни процеси.

При младите дизайнери се наблюдава различен модел на използване. Част от участниците посочват, че използват AI още в началните етапи на проекта. Най-често това включва генериране на идеи, формулиране на концептуална рамка или намиране на отправни точки за разработка. В отворените въпроси на анкетата AI е описан като „помощ за надграждане на концепцията“, „генериране на идеи“, „изясняване на проблема“, както и „консултант за обратна връзка“.

Част от младите участници посочват, че използват AI като „начална отправна точка“, особено при липса на достатъчно практически опит или при необходимост от бързо генериране на идеи. За разлика от тях професионалните дизайнери по-често определят AI като „асистиращ инструмент“, който подпомага вече съществуващ аналитичен процес, но не го заменя напълно.

Отговорите показват също, че изкуственият интелект се използва предимно в ранните етапи на дизайн процеса. Най-често това включва проучване на информация, генериране на концепции, създаване на текстово съдържание и намиране на визуални референции. По-рядко AI се използва като инструмент за окончателно вземане на дизайн решения.

Анализът на отговорите показва, че младите дизайнери използват AI инструментите предимно в етапите на генериране на идеи, визуални референции и структуриране на начална концепция. При професионалните дизайнери AI се използва по-често при обработка на информация, обобщаване на данни и оптимизация на вече дефинирани процеси. Значително по-рядко участниците с професионален опит разчитат на AI при вземането на основни концептуални решения, свързани с потребителското преживяване и архитектурата на продукта.

Основните етапи, в които участниците използват AI, могат да бъдат обобщени в таблица 1.

Таблица 1. Основни етапи на използване на AI в дизайн процеса

Етап на дизайн процеса	Млади дизайнери	Професионални дизайнери
Проучване и анализ	средна употреба	висока употреба
Генериране на идеи	висока употреба	средна употреба
Визуални референции	висока употреба	средна употреба
Структуриране на информация	ниска употреба	висока употреба
Оценка на решения	средна употреба	висока употреба

Някои участници от групата на професионалните дизайнери споделят, че са опитвали да използват AI за генериране на решения за потребителско преживяване само на базата на кратко задание. В тези случаи резултатите са определени като недостатъчни или непълни. Според тях ефективността на подобни инструменти се увеличава значително, когато към системата се подава предварително структурирана информация – например резултати от проучване, дефинирани потребителски пътища или анализ на целевата аудитория.

Различна ситуация се наблюдава при задачите, свързани с изграждане на потребителски интерфейс. Част от участниците посочват, че при наличие на ясно дефинирано задание, консултации с клиент и предварително изграден потребителски сценарий AI инструментите могат да генерират начални визуални предложения. Тези предложения обикновено служат като отправна точка за последваща работа и изискват допълнителна редакция и адаптация в по-късните етапи на дизайн процеса.

В отговорите на участниците се наблюдава и разнообразие от използвани AI инструменти. Най-често споменаваните системи включват както генеративни модели за текст и изображения, така и AI интеграции в дизайн софтуер. Тези инструменти могат да бъдат групирани в няколко основни категории, представени в таблица 2.

Таблица 2. Основни етапи на използване на AI в дизайн процеса

Категория	Инструменти	Основна цел
Текстови и аналитични AI	ChatGPT, Gemini, Perplexity	анализ и структуриране на информация
Генериране на изображения	Midjourney, Leonardo AI	визуални концепции и референции
AI интеграции в дизайн софтуер	Figma Make, AI плъгини във Figma	бързо прототипиране и начални интерфейси предложения

ДИСКУСИЯ

Получените резултати очертават ясно различие в начина, по който различните поколения дизайнери използват изкуствения интелект в работния процес. Макар извадката да е ограничена, наблюдаваните модели показват сходни тенденции в поведението на участниците. По-опитните дизайнери използват AI инструментите основно като средство за структуриране и обработка на вече събрана информация. Това наблюдение е в съответствие с изследванията върху експертното мислене, според които професионалният опит позволява по-ефективно структуриране и използване на информацията в процеса на вземане на решения (Ericsson, 2006). При тях изкуственият интелект функционира като помощен инструмент в процеса на анализ, а не като източник на първични решения.

Тези различия се проявяват не само в честотата на използване на AI, но и в начина, по който участниците възприемат ролята на технологиите в дизайн процеса. Докато младите участници по-често използват AI като генератор на начални идеи и концепции, професионалните дизайнери го разглеждат като инструмент за ускоряване на вече съществуващи аналитични и организационни процеси. Това показва, че професионалният опит оказва влияние върху начина, по който AI се интегрира в процеса на вземане на дизайн решения.

При младите дизайнери се наблюдава различен модел на работа. Част от тях използват AI още в началните етапи на проекта – при формулиране на идеи, концепции и начални насоки за разработка. Това повдига въпроса доколко подобен подход променя самия процес на формиране на дизайнерско мислене. Ако изкуственият интелект се използва като отправна точка за генериране на решения, съществува риск част от аналитичните стъпки в процеса да бъдат съкратени или пропуснати. Този риск може да бъде разгледан и през проблема за оригиналността при изкуствено генерираното изображение. В изследването си върху GAN и CAN Саралийски поставя въпроса за стиловата неопределеност като състояние, при което алгоритмично генерираният образ не може да бъде мислен единствено като технически резултат, а изисква критическа оценка на неговата естетическа, авторска и концептуална валидност (Saraliyski, 2024). В контекста на UX/UI дизайна това означава, че AI генерираните предложения не следва да се приемат като готови решения, а като междинни хипотези, които

трябва да бъдат анализирани, редактирани и валидирани спрямо потребителските нужди и конкретния проектен контекст.

Тази тенденция може да бъде разгледана и през призмата на дефиницията за критично мислене. Според Facione (1990) критичното мислене представлява процес на интерпретация, анализ и оценка на информацията, който води до аргументирани заключения. В контекста на дизайн практиката това означава способност за оценка на различни решения спрямо потребителските потребности, контекста на използване и ограниченията на проекта. Когато част от тези процеси се делегират на алгоритмични системи, възниква въпросът дали ролята на дизайнера се трансформира от аналитичен участник в процеса към по-скоро оператор на инструменти. Получените резултати показват, че този риск е по-осезаем при участниците с по-малък практически опит, които по-често използват AI като начална отправна точка в процеса на проектиране.

От друга страна, резултатите показват, че при по-опитните дизайнери AI инструментите могат да функционират като механизъм за ускоряване на вече съществуващи когнитивни процеси. В тези случаи изкуственият интелект не заменя анализа, а подпомага неговата организация и структуриране. Това наблюдение съответства на идеята на Cross (2011), че дизайн мисленето се изгражда чрез натрупване на опит и рефлексивна практика. Натрупаният професионален опит позволява на дизайнерите да използват нови инструменти по-скоро като разширение на собствените си аналитични способности. При тази група участници се наблюдава по-висока степен на критична дистанция спрямо генерираните предложения, като AI се използва основно за ускоряване на работния процес, а не за заместване на аналитичната дейност.

Именно тук се проявява парадоксът на ускорението в съвременния UX/UI дизайн. Колкото повече технологичните инструменти съкращават времето за генериране на решения, толкова по-голяма става необходимостта от критично мислене като когнитивен механизъм за тяхната оценка, селекция и валидиране в реален контекст на използване. Бързото генериране на решения не означава непременно по-добро решение. Напротив – при липса на достатъчно аналитична рамка съществува риск от създаване на решения със задоволително, но не оптимално качество.

Важно е също така да се отбележат и ограниченията на настоящото изследване. На първо място, размерът на извадката е сравнително малък и не позволява генерализиране на резултатите за цялата професионална общност. Освен това част от данните се базират на самооценка на участниците, което въвежда елемент на субективност. Възможно е също така различните участници да интерпретират понятието „критично мислене“ по различен начин в зависимост от своя професионален опит и контекста на работа.

Въпреки тези ограничения изследването очертава важна тенденция в развитието на дизайн практиката. Изкуственият интелект вероятно ще продължи да навлиза в все повече микропроцеси, свързани със създаването на дигитални продукти. Това поставя нови въпроси пред образованието и професионалната

подготовка на бъдещите дизайнери. Възможно е ключовото предизвикателство да не бъде самото използване на технологиите, а способността за критична оценка на техните резултати.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящото изследване разглежда влиянието на изкуствения интелект върху процесите на UX/UI дизайн през призмата на критичното мислене. Резултатите показват, че начинът на използване на AI инструментите се различава съществено в зависимост от професионалния опит на дизайнерите. При по-опитните специалисти изкуственият интелект функционира основно като помощен инструмент за структуриране и обработка на вече анализирана информация. При младите дизайнери той по-често се използва като отправна точка за генериране на идеи и решения в ранните етапи на проектния процес.

Тези наблюдения очертават един по-широк проблем, свързан с ролята на критичното мислене в условията на ускорена технологична среда. Колкото повече инструментите съкращават времето за работа и автоматизират отделни задачи, толкова по-голямо значение придобива способността на дизайнера да анализира, оценява и поставя под въпрос генерираните решения. Изкуственият интелект може да бъде мощен помощник в този процес, но неговата ефективност зависи от качеството на информацията и аналитичната рамка, която човекът поставя в началото на проекта.

Настоящото изследване показва, че интеграцията на AI в UX/UI дизайна не води автоматично до отслабване на критичното мислене, а по-скоро променя начина, по който то се проявява в различните професионални групи. Докато при по-опитните дизайнери AI функционира като инструмент за подпомагане на вече изградени аналитични процеси, при младите специалисти съществува тенденция технологиите да бъдат използвани като отправна точка за формиране на идеи и решения.

В този смисъл основният принос на изследването е в очертаването на парадокса на ускорението в UX/UI дизайна. Технологичното развитие съкращава времето за създаване на решения, но същевременно увеличава необходимостта от критично мислене като механизъм за оценка и валидиране на тези решения.

Бъдещи изследвания могат да разширят настоящия анализ чрез по-големи извадки, стандартизирани механизми за оценка на критичното мислене и проследяване на дългосрочните ефекти от използването на AI инструменти върху формирането на дизайнерски умения и професионална практика.

REFERENCES

Bundzhulov, S. (2025). Dobri praktiki pri dizayn i sazdavaneto na grafichni vizii za fotodokumentalni izlozhbi [Good practices in the design and creation of graphic visions for photo-documentary exhibitions]. In *Sbornik s nauchni publikatsii ot parvata i vtorata kragla masa "Ekspozitsionen dizayn i kreativni industrii"* (pp. 28–35). Nov balgarski universitet. [Бунджулов, С. (2025). Добри практики при

- дизайн и създаването на графични визии за фотодокументални изложби. В Сборник с научни публикации от първата и втората кръгла маса „Експозиционен дизайн и креативни индустрии“ (с. 28–35). Нов български университет.]
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg.
- Ericsson, K. A., Charness, N., Feltovich, P. J., Hoffman, R. R. (Eds.). (2006). *The Cambridge handbook of expertise and expert performance*. Cambridge University Press.
- Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction: The Delphi report—Research findings and recommendations* (ERIC Document No. ED315423). American Philosophical Association. <https://eric.ed.gov/?id=ED315423>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Rev. and expanded ed.). Basic Books.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Saraliyski, I. (2023). NFT pazarite kato alternativna sreda za generativno izkustvo [NFT marketplaces as an alternative environment for generative art]. In *Upravlenski i marketingovi problemi v izkustvoto* (pp. 190–196). Akademiya za muzikalno, tantsovo i izobrazitelno izkustvo “Prof. Asen Diamandiev”. [Саралийски, И. (2023). NFT пазарите като алтернативна среда за генеративно изкуство. В *Управленски и маркетингови проблеми в изкуството* (с. 190–196). Академия за музикално, танцово и изобразително изкуство „Проф. Асен Диамандиев“.]
- Saraliyski, I. (2024). Originalnost i stilova neopredelenost v izkustvoto s izkustven intelekt: GAN i CAN v esteticheskata perspektiva [Originality and stylistic uncertainty in art with artificial intelligence: GAN and CAN in aesthetic perspective]. In *Upravlenski i marketingovi problemi v izkustvoto* (pp. 191–192). Akademiya za muzikalno, tantsovo i izobrazitelno izkustvo “Prof. Asen Diamandiev”. [Саралийски, И. (2024). Оригиналност и стилова неопределеност в изкуството с изкуствен интелект: GAN и CAN в естетическата перспектива. В *Управленски и маркетингови проблеми в изкуството* (с. 191–192). Академия за музикално, танцово и изобразително изкуство „Проф. Асен Диамандиев“.]
- Sayao, J. L. F. (2025, November). *The role of AI in UI/UX workflow: A critical analysis of current and future practices* [Manuscript]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/397363687_The_Role_of_AI_in_UIUX_Workflow_A_Critical_Analysis_of_Current_and_Future_Practices
- Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford University Press.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Verganti, R., Vendraminelli, L., Iansiti, M. (2020). *Innovation and design in the age*

- of artificial intelligence. *Journal of Product Innovation Management*, 37(3), 212–227. <https://doi.org/10.1111/jpim.12523>
- Wang, J., Xu, Z., Wang, X., Lu, J. (2022). A comparative research on usability and user experience of user interface design software. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13(8), 21–29. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0130804>
- World Economic Forum. (2023, April 30). *The future of jobs report 2023*. <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023/>

THE PARADOX OF ACCELERATION IN UX/UI DESIGN: CRITICAL THINKING IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract: *This paper examines the impact of artificial intelligence on UX/UI design processes, with a particular focus on the role of critical thinking in conditions of accelerated digital productivity. The main objective is to investigate whether the use of AI tools supports designers' analytical and project-based activities or creates conditions for weakening independent judgment, especially in the early stages of design. The study is based on a mixed-method approach, including theoretical analysis, a survey, and interviews with two groups of participants – junior designers at an early stage of development and professionals with approximately ten years of experience. The results reveal a clear difference in how AI is utilized: less experienced participants tend to use it as a source of ready-made starting solutions, whereas professionals primarily employ it as a tool for structuring, summarizing, and optimizing already analyzed information. The scientific contribution of the paper lies in emphasizing the paradox of acceleration: the more working time is reduced, the greater the need for critical thinking as a mechanism for evaluating, selecting, and validating generated solutions.*

Keywords: *critical thinking; artificial intelligence; user experience; user interface; design processes*

Assist. Prof. Mariya Videva, PhD

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-9179-9271>

Web of Science ResearcherID: NAX-7073-2025

New Bulgarian University

Department of Arts and Design

Sofia, Bulgaria

E-mail: mariaavideva@gmail.com