

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО
МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ ІМЕНІ МИХАЙЛА БОЙЧУКА

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

МЕШКО АНДРІЙ МИКОЛАЙОВИЧ

УДК 378.147:658.512.2(477)

ДИСЕРТАЦІЯ
**ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО
ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ
ДІЯЛЬНОСТІ**

Спеціальність – 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)

Галузь знань – 01 Освіта/Педагогіка

Подається на здобуття ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ А. М. Мешко

Науковий керівник: Костюкова Валентина Миколаївна, кандидат
мистецтвознавства, доцент

Київ – 2024

АНОТАЦІЯ

Мешко А.М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії у галузі знань 01 Освіта/Педагогіка за спеціальністю 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями). – Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, 2024.

У дисертації здійснено наукове обґрунтування, розробку та практичне розв'язання проблеми формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Автором обґрунтована необхідність осучаснення змісту професійної підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, охарактеризовано алгоритм даного процесу, визначено об'єкт, предмет, мету, завдання й методи дослідження, розкрито теоретичні основи такої підготовки.

Мета дослідження полягає у виявленні, теоретичному обґрунтуванні, експериментальній перевірці структурно-функціональної моделі формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, а також визначенні методів та педагогічних умов застосування проєктних технологій у формуванні фахової готовності майбутніх дизайнерів.

У дисертації вивчено стан розробленості проблеми компетентнісного навчання у науковій і методичній літературі та педагогічній практиці, а також здійснено аналіз рівня розробленості проблеми готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

З'ясовано, що у вітчизняній науковій літературі стало поширеним розуміння компетентності як комплексу знань, навичок і цінностей,

необхідних для успішної діяльності, а також формування на їх основі особистісних якостей, які стають стійкими властивостями.

Проаналізовано системну залежність усіх компонентів, що формують професійні компетенції, про їх вплив на професійну й особистісну самосвідомість майбутніх дизайнерів, а також на результативність творчої проєктної діяльності. Відтак особливість формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у фаховій підготовці полягає у системній реалізації таких основних етапів: 1) забезпечення студентів необхідними професійними знаннями в межах теоретичних занять; 2) забезпечення умов для набуття студентом практичних умінь і навичок у межах практичних занять; 3) інтеграція основ психології спілкування, навичок ефективної комунікації в освітньому процесі; 4) формування у студентів професійної самосвідомості.

Ці етапи охоплюють усі основні сфери професійної діяльності студентів-дизайнерів, дають змогу звернути увагу на кожний з її аспектів: морально-етичний, професійний, особистісний та соціокультурний. Крім того, подані форми педагогічної роботи зі студентами дають змогу пояснити значущість і необхідність формування професійних компетенцій, виявити специфічні риси для кожного напрямку роботи дизайнера, а також допомогти студентам успішно реалізуватися в майбутній професійній діяльності.

В ході дослідження виявлено, що у вітчизняних закладах вищої освіти на сьогодні не розроблене концептуальне бачення спільної мети дизайн-діяльності і, зокрема, навчальної діяльності з використанням проєктних технологій майбутніх дизайнерів. Педагогічно доцільним визнано розроблення педагогічних умов формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній, програмового та навчально-методичного забезпечення тематичного блоку дизайну у курсі «Проєктування».

Аналізуючи наукову літературу з проблеми проєктних технологій в педагогічному аспекті, розглянуто й уточнено сутність поняття «фахової

готовності дизайнерів» та «проектних технологій». Вважаємо, що застосування проектних технологій у дизайнерській діяльності забезпечує реалізацію культурологічної функції особистості, що характеризується у філософії як здатність творити культуру.

Виявлені критерії ефективності готовності майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій в цілому, а також окремі складові цих критеріїв, дають змогу зробити висновок про те, наскільки ефективно майбутні дизайнери готові до використання проектних технологій в закладах вищої освіти.

Спроектвана авторська модель формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності з чотирьох блоків: *теоретико-методологічного* ґрунтується на закономірностях, наукових підходах та принципах професійного розвитку студентів під час дизайн-освіти у закладі вищої освіти, включаючи концептуальну основу досліджуваного процесу); *змістово-мотиваційний* (мотивація студентів до професійної діяльності та навчання, предметна специфіка процесу професійного становлення, освітні програми, засоби діагностики, програми практик, дисципліни професійно-практичного циклу); *методичний* (надає методику формування культури проектування серед студентів, причому ці методи, прийоми, засоби та форми мають художній (мистецький) компонент і використовуються як засоби для досягнення цілей та змісту дизайн-освіти, спрямованих на формування професійно-компетентного студента); *рефлексивний* (відображає функціонально-залежні етапи професійного становлення структурних компонентів, критерії та показники формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності).

В процесі формувального етапу педагогічного експерименту результати засвідчили позитивну динаміку формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності.

Наукова новизна і теоретичне значення дослідження полягає у тому, що вперше:

– *здійснено* системний аналіз теорії і практики формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

– *уточнено* сутність ключових понять і категорій дослідження («компетентність», «фахова компетентність», «фахова готовність дизайнерів», «проєктних технологій» та ін.);

– *визначено* структуру, критерії та показники готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

– *спроєктовано* структурно-функціональну модель формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, визначенні методи та педагогічні умови її ефективної реалізації;

– *розроблено* авторську програму «Проєктні технології», призначену для вдосконалення професійної підготовки і, відповідно, формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

- *створено* чат-бот на основі платформи штучного інтелекту blackbox для ефективного впровадження проєктних технологій у професійну діяльність майбутніх дизайнерів;

– *подальшого розвитку* набули питання навчально-методичного забезпечення формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, зокрема завдяки широкому застосуванню цифрових технологій.

Практичне значення результатів дослідження полягає у розробленні навчально-методичного забезпечення, необхідного для реалізації структурно-функціональної моделі формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, зокрема:

– *уточнено й удосконалено* навчальні дисципліни майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

– *розроблено* авторську програму «Проєктні технології», призначену для вдосконалення професійної підготовки і, відповідно, формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, короткий термінологічний словник «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності», система творчих завдань для самостійної роботи студентів, критерії оцінювання дизайн-проєктів та ін.

Подальші наукові пошуки доцільно спрямувати на: вивчення процесів розвитку особистісних і професійних якостей майбутніх дизайнерів у системі неперервної освіти; створення методологій для оцінки ефективності проєктних технологій; методичну підготовленість викладачів закладів вищої освіти до упровадження національних традицій в процес навчання майбутніх дизайнерів та ін.

Ключові слова: дизайн, проєктні технології, інформаційні технології в навчанні, дизайнерська освіта, заклади вищої освіти, фахова компетентність, проєктування, художнє проєктування, формування готовності майбутніх дизайнерів, професійна освіта, формування фахової компетентності, ретроспектива, методологічні підходи, розвиток компетенцій, інформаційна та медіаграмотність, творча самореалізація, науково-методичні аспекти, стандарт вищої освіти, педагогічний дизайн, підготовка здобувачів вищої освіти.

ANNOTATION

Meshko A.M. Formation of future designers' readiness to apply project technologies in professional activities. – Qualifying scientific work on the rights of manuscripts.

Thesis for Philosophy Doctor degree in the field of study 01 Education / Pedagogics, specialty 015 Professional education (by specializations). – Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design, Kyiv, 2024.

The dissertation provides a scientific substantiation, development and practical solution to the problem of forming the readiness of future designers to apply design technologies in their professional activities. The author substantiates the need to modernize the content of professional training of future designers for the use of project technologies in professional activities, characterizes the algorithm of this process, defines the object, subject, purpose, objectives and methods of the study, and reveals the theoretical foundations of such training.

The purpose of the study is to identify, theoretically substantiate, and experimentally test the structural and functional model of forming the readiness of future designers to use design technologies in their professional activities, as well as to determine the methods and pedagogical conditions for the use of design technologies in the formation of the professional readiness of future designers.

The dissertation examines the state of development of the problem of competency-based learning in scientific and methodological literature and pedagogical practice, as well as analyzes the level of development of the problem of future designers' readiness to apply project technologies in professional activities.

It has been found that in the national scientific literature, the understanding of competence as a set of knowledge, skills, and values necessary for successful activity, as well as the formation of personal qualities based on them that become sustainable properties, has become widespread.

The systemic dependence of all the components that form professional competencies, their impact on the professional and personal identity of future designers, as well as on the effectiveness of creative project activities, is analyzed. Therefore, the peculiarity of the formation of professional competencies of future designers in professional training is the systematic implementation of the following main stages: 1) providing students with the necessary professional knowledge in theoretical classes; 2) providing conditions for students to acquire practical skills in practical classes; 3) integrating the basics of communication psychology, effective communication skills in the educational process; 4) forming students' professional identity.

These stages cover all the main areas of professional activity of design students and allow us to pay attention to each of its aspects: moral and ethical, professional, personal, and socio-cultural. In addition, the presented forms of pedagogical work with students make it possible to explain the importance and necessity of forming professional competencies, identify specific features for each area of the designer's work, and help students to successfully realize themselves in their future professional activities.

The study found that domestic higher education institutions have not yet developed a conceptual vision of the common goal of design activities and, in particular, educational activities using project technologies for future designers. The development of pedagogical conditions for forming the readiness of future designers to use design technologies in professional, programmatic and educational and methodological support of the design thematic block in the course "Design" is recognized as pedagogically expedient.

By analyzing the scientific literature on the problem of project technologies from a pedagogical perspective, the essence of the concepts of "professional readiness of designers" and "project technologies" is considered and clarified. We believe that the use of project technologies in design activities ensures the realization of the cultural function of the individual, which is characterized in philosophy as the ability to create culture.

The identified criteria for the effectiveness of the readiness of future designers to use project technologies in general, as well as the individual components of these criteria, allow us to conclude how effectively future designers are ready to use project technologies in higher education institutions.

The author's model of forming the readiness of future designers to apply project technologies in professional activities consists of four blocks: theoretical and methodological (based on the laws, scientific approaches and principles of professional development of students during design education in higher education, including the conceptual framework of the studied process); content and motivational (motivation of students for professional activity and study, subject specificity of the process of professional formation, educational programs, diagnostic tools); content and motivational (motivation of students for professional activity and study, subject specificity of the process of professional formation).

During the formative stage of the pedagogical experiment, the results showed a positive trend in the formation of future designers' readiness to use design technologies in their professional activities.

The scientific novelty and theoretical significance of the study is that for the first time

- a systematic analysis of the theory and practice of forming the readiness of future designers to use design technologies in their professional activities was carried out;

- the essence of the key concepts and categories of the study ("competence", "professional competence", "professional readiness of designers", "project technologies", etc;)

- the structure, criteria and indicators of future designers' readiness to use project technologies in their professional activities are determined;

- the structural and functional model of forming the readiness of future designers to apply project technologies in professional activities is designed, methods and pedagogical conditions for its effective implementation are determined;

- developed the author's program "Project Technologies", designed to improve professional training and, accordingly, to form the readiness of future designers to apply project technologies in professional activities;

- a chatbot based on the blackbox artificial intelligence platform was created for the effective implementation of project technologies in the professional activities of future designers;

- the issues of educational and methodological support for the formation of future designers' readiness to apply project technologies in their professional activities, in particular through the widespread use of digital technologies, were further developed.

The practical significance of the research results lies in the development of educational and methodological support necessary for the implementation of the structural and functional model of forming the readiness of future designers to apply design technologies in professional activities, in particular:

- the academic disciplines of future designers for the application of project technologies in professional activities have been clarified and improved;

- developed the author's program "Project Technologies", designed to improve professional training and, accordingly, to form the readiness of future designers to apply project technologies in professional activities, a short glossary "Formation of the readiness of future designers to apply project technologies in professional activities", a system of creative tasks for students' independent work, criteria for evaluating design projects, etc.

Further research should be focused on: studying the processes of developing the personal and professional qualities of future designers in the system of continuing education; creating methodologies for evaluating the effectiveness of project technologies; methodological readiness of teachers of higher education institutions to implement national traditions in the process of teaching future designers, etc.

Key words: design, design technologies, information technologies in education, design education, higher education institutions, professional competence,

design, artistic design, formation of future designers' readiness, professional education, formation of professional competence, retrospective, methodological approaches, competence development, information and media literacy, creative self-realization, scientific and methodological aspects, higher education standard, pedagogical design, training of higher education applicants.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:

Статті у наукових фахових виданнях України

1. Мешко А. М. Особливості педагогічного процесу майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності. Вісник післядипломної освіти. Київ, 2024. № 27 (56). С. 84-97. [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)

2. Мешко А. М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до проектних технологій: методологічні засади. Перспективи та інновації науки. Київ, 2024. № 2 (36). С. 318-329. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-318-329](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-318-329)

3. Мешко А. М. Методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. Наука і техніка сьогодні. Київ, 2024. № 2 (30). С.597-608. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2\(30\)-597-608](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2(30)-597-608)

4. Мешко А. М., Васкевич О. Є. Використання проектних технологій при підготовці майбутніх викладачів дизайну. Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ, 2022. № 87. С.63-67. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.87.13>

Статті в інших виданнях

5. Мешко А. М. Проблематика підготовки майбутніх дизайнерів в умовах соціально-економічних змін. Науково-практичне видання. Вища школа. Київ, 2021. №1-2(198). С. 116. https://www.pedagogic-master.com.ua/public/2021_1_2.pdf

Наукові праці, що засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

6. Мешко А. М. Використання середовищного підходу для навчання майбутніх дизайнерів. «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 11.05.2023 р.

/ Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ, 2023. С. 70-74.
https://fomd.kubg.edu.ua/images/2023/2023_%D0%A4%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%92%D1%81%D0%B5%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%A4%D0%9E%D0%9C%D0%94.pdf

7. Мешко А. М., Бровченко А.І. Українська ідентичність в графічному дизайні студентів закладів вищої мистецької освіти. «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Житомир, 12.10.2022 р. / Житомирський державний університет ім. І. Франка. Житомир, 2022. С. 10-13.

<http://eprints.zu.edu.ua/34743/1/%D0%B7%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%95%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%202022.pdf>

8. Мешко А. М. Використання арт педагогіки для формування готовності дизайнерів до професійної діяльності. Сучасна мистецька освіта: досвід, проблеми та перспективи. Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 22.04.2021 р. / Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, 2021. С. 121-124.
https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2021/10/materialy_konferenczii_22_kvitnya_2021r.pdf

9. Мешко А. М., Руденченко А. А., Войцехівська І. О. Цифрове етномистецтво. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну». КНУТД. Київ, 2023. С. 375-378
<https://drive.google.com/file/d/1yF3cj2P5oWE0nM60xtcvfaApfldT8OdT/view>

REFERENCES

Articles in scientific and professional publications of Ukraine

1. Meshko A. M. Osoblyvosti pedahohichnoho protsesu maibutnikh dyzaineriv do zastosuvannya khudozhno-hrafichnoi diialnosti. Visnyk pisliadyplomnoi osvity. Kyiv, 2024. № 27 (56). S. 84-97. [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)
2. Meshko A. M. Formuvannya hotovnosti maibutnikh dyzaineriv do proektnykh tekhnolohii: metodolohichni zasady. Perspektyvy ta innovatsii nauky. Kyiv, 2024. № 2 (36). S. 318-329. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-318-329](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-318-329)
3. Meshko A. M. Metodolohichni zasady pidhotovky maibutnikh dyzaineriv do zastosuvannya proektnykh tekhnolohii u profesiinii diialnosti. Nauka i tekhnika sohodni. Kyiv, 2024. № 2 (30). S.597-608. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2\(30\)-597-608](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2(30)-597-608)
4. Meshko A. M., Vaskevych O. Ye. Vykorystannia proiektnykh tekhnolohii pry pidhotovtsi maibutnikh vykladachiv dyzainu. Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. M. P. Drahomanova. Seriiia 5. Pedahohichni nauky: realii ta perspektyvy. Kyiv, 2022. № 87. S.63-67. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.87.13>

Articles in other publications

5. Meshko A. M. Problematyka pidhotovky maibutnikh dyzaineriv v umovakh sotsialno-ekonomichnykh zmin. Naukovo-praktychne vydannia. Vyscha shkola. Kyiv, 2021. №1-2(198). S. 116. https://www.pedagogic-master.com.ua/public/2021_1_2.pdf

Published works, certifying the approbation of the dissertation materials:

6. Meshko A. M. Vykorystannia seredovyschchnoho pidkholu dlia navchannia maibutnikh dyzaineriv. «Etnokulturni tradytsii v obrazotvorchomu mystetstvi ta

dyzaini Ukrainy». Materialy Vseukr. nauk.-prakt. konf., m. Kyiv, 11.05.2023 r. / Kyivskyi universytet imeni Borysa Hrinchenka. Kyiv, 2023. S. 70-74. https://fomd.kubg.edu.ua/images/2023/2023_%D0%A4%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%92%D1%81%D0%B5%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%A4%D0%9E%D0%9C%D0%94.pdf

7. Meshko A. M., Brovchenko A.I. Ukrainaska identychnist v hrafichnomu dyzaini studentiv zakladiv vyshchoi mystetskoï osvity. «Etnodyzain: teoriia ta praktyka v suchasnomu osvithnomu prostori». Materialy Vseukr. nauk.-prakt. konf., m. Zhytomyr, 12.10.2022 r. / Zhytomyrskyi derzhavnyi universytet im. I. Franka. Zhytomyr, 2022. S. 10-13.

<http://eprints.zu.edu.ua/34743/1/%D0%B7%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%95%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%202022.pdf>

8. Meshko A. M. Vykorystannia art pedahohiky dlia formuvannia hotovnosti dyzaineriv do profesiinoï diialnosti. Suchasna mystetska osvita: dosvid, problemy ta perspektyvy. Materialy Vseukr. nauk.-prakt. konf., m. Kyiv, 22.04.2021 r. / Kyivska derzhavna akademiia dekoratyvno-prykladnoho mystetstva i dyzainu imeni Mykhaila Boichuka, Kyiv, 2021. S. 121-124. https://kdidpmid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2021/10/materialy_konferenczii_22_kvitnya_2021r.pdf

9. Meshko A. M., Rudenchenko A. A., Voitsekhivska I. O. Tsyfrove etnomystetstvo. Materialy V Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Aktualni problemy suchasnoho dyzainu». KNUTD. Kyiv, 2023. S. 375-378 <https://drive.google.com/file/d/1yF3cj2P5oWE0nM60xtcvfaApfldT8OdT/view>

ЗМІСТ

| | |
|---|-----------|
| ВСТУП | 19 |
| | |
| Розділ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ..... | 28 |
| 1.1. Сутність поняття «компетентність» та «фахова компетентність» в дизайн-освіті..... | 28 |
| 1.2. Етапи формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у фаховій підготовці..... | 43 |
| 1.3. Аналіз теоретичних джерел з проєктних технологій у професійній підготовці майбутніх дизайнерів закладів вищої освіти..... | 52 |
| Висновки до першого розділу | 65 |
| | |
| Розділ 2. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ..... | 69 |
| 2.1. Сутність поняття «фахової готовності дизайнерів» та «проєктних технологій»..... | 69 |
| 2.2. Критерії та рівні сформованості готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності..... | 79 |
| 2.3. Структурно-функціональна модель готовності до застосування проєктних технологій у процесі вивчення художньо-графічних дисциплін..... | 88 |
| Висновки до другого розділу | 98 |

| | |
|--|------------|
| Розділ 3. МЕТОДИЧНА СИСТЕМА ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ..... | 103 |
| 3.1. Програма і методика дослідно-експериментальної роботи з формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності..... | 103 |
| 3.2. Організація і хід формувально-експериментальної роботи..... | 125 |
| 3.3. Аналіз та результати експериментально-дослідницької роботи..... | 142 |
| Висновки до третього розділу | 148 |
| ВИСНОВКИ | 151 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 156 |
| ДОДАТКИ | 179 |
| Додаток А. Список публікацій А. М. Мешко за дисертацією «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності»..... | 179 |
| Додаток Б. Відомості про апробацію результатів дисертації «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності»..... | 181 |
| Додаток В. Перелік основних закладів вищої освіти зі спеціалізацією «Дизайн»..... | 182 |
| Додаток Г. Короткий термінологічний словник «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності» | 185 |
| Додаток Д. Робоча програма навчальної дисципліни «Проєктні технології» (укладач – А. Мешко)..... | 189 |
| Додаток Е. Робоча програма навчальної дисципліни «Проєктування» (укладач – А. Мешко) | 194 |
| Додаток Є. Анкета для виявлення стану навчальних досягнень з проєктних технологій для констатувального етапу педагогічного експерименту..... | 199 |

| | |
|--|-----|
| Додаток Ж. Анкета щодо розуміння основних положень пропедевтичного графічної підготовки студентів для констатувального етапу педагогічного експерименту | 200 |
| Додаток К. Анкета щодо доцільності впровадження в освітній процес з дизайну програми «Проектні технології»..... | 201 |
| Додаток Л. Готовність до застосування проектних технологій | 202 |
| Додаток М | 203 |
| Додаток Н. Приклади дизайнерських проектів виконаних студентами експериментальних груп | 204 |
| Додаток Р. Навчальний посібник «Дизайн | 214 |
| Додаток С. Чат-бот на основі платформи штучного інтелекту blackbox для ефективного впровадження проектних технологій в професійну діяльність майбутніх дизайнерів..... | 218 |
| Додаток Т. Довідки про впровадження результатів дослідження | 222 |

ВСТУП

Актуальність досліджуваної проблеми. Фахова підготовка майбутніх дизайнерів нині набула особливого соціокультурного значення, оскільки такі фахівці покликані забезпечувати духовні та матеріальні потреби суспільства.

В умовах сучасних соціально-економічних змін в нашій країні, постають нові вимоги до професійної підготовки майбутніх висококваліфікованих дизайнерів. Ці вимоги спрямовані для вирішення складних завдань, розв'язання багаторівневих проблем та швидкої адаптації до інновацій у професійній діяльності. Успішне їх вирішення неможливе без ґрунтовної підготовки, що включає не лише знання та навички з фахових дисциплін, але й володіння проєктно-технологічним мисленням.

Підготовка майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності стає все більш актуальною. Це зумовлено низкою факторів:

- Зростання складності дизайн-проєктів: сучасні дизайн-проєкти часто мають комплексний характер та потребують системного підходу до їх реалізації.

- Широке впровадження проєктних технологій: проєктні технології використовуються в різних галузях дизайну, що робить їх необхідним інструментом для успішної роботи дизайнера.

- Необхідність розвитку компетенцій проєктної культури: проєктна культура включає в себе сукупність знань, навичок та особистих якостей, які необхідні для ефективної роботи в команді та реалізації складних проєктів.

В ході підготовки висококваліфікованого дизайнера постає об'єктивна проблема оптимального співвідношення навчальних дисциплін, що забезпечують оволодіння професійними знаннями і вміннями щодо їх готовності до застосування проєктних технологій в професійній діяльності а також створення конкурентоспроможних методик навчання і сучасних програм підготовки майбутніх фахівців з урахуванням вітчизняного і

світового досвіду та на кожному етапі використовувати певні методи та технології навчального процесу, що відповідають меті навчання та рівню підготовки студентів для подальшого розвитку дизайну в Україні.

Проблема використання проектних технологій та формування творчих проєктувальних умінь у студентів вищих закладів освіти досліджена в працях видатних науковців-педагогів, митців, філософів, дизайнерів-педагогів, художників (М.Бердяєв, Ф.Гегель, С.Гольдентрих, І.Кант, В.Андрєєв, Г.Амонімашвілі, В.Алфімов, Ю.Бабанський, Б.Богоявленська, В.Загвязинський, В.Лозова, Л.Макрідіна, Б. Неменський, Є.Антонович, О.Бойчук, І.Волкотруб, В.Даниленко, А.Воронін, В.Зайцев, В.Погорельчук, Л.Соколюк, Ю.Сомов, Н.Трегуб, А.Чебикін, О.Шило, В.Шорохов, Л.Холмянський, В.Даниленко, І.Демченко, О.Маслицька, І.Мужикова) та інших.

Методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності ґрунтуються на комплексному підході, який поєднує теоретичні та практичні аспекти. Теоретичну основу дослідження складають праці зарубіжних і українських вчених з проблем проєктування, дизайну, педагогіки та психології.

Серед зарубіжних дослідників слід виділити: Дж. Келлі (G. Kelly) – теорія конструктивів; С. Шеннон (C. Shannon) – теорія інформації; Г. Саймон – теорія прийняття рішень; Т. Саати (T. Saaty) — метод аналітичних ієрархій; Р. Гант (R. Gantt) – метод критичного шляху; В. Хехт (W. Knecht) – теорія проєктування; Л. Бейкер (J. Baker) – дизайн-мислення тощо. Ці дослідники розробили, обґрунтували та апробували різні концептуальні методичні інструментальні аспекти проєктної діяльності та дизайну.

Важливий внесок у розвиток методології підготовки дизайнерів зробили українські вчені: Є. Омельницька – теорія проєктування, В. Прусак – компетентнісний підхід до підготовки дизайнерів, Л. Оружа – розвиток дизайн-освіти, В. Тименко – інноваційні методи навчання дизайну. Дослідження цих вчених дозволяють сформулювати системне уявлення про

методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Для вивчення стану опрацювання проблеми дослідження джерельну базу умовно згруповано у такі категорії: наукова література з проблем проєктування та дизайну («Design Thinking: A Very Short Introduction» E. Lupton, «Ghjatcsqyf lbpfqy-jcdsnf» В. Тименко, «Основи дизайну» О. Пискун); педагогічна та психологічна література з проблем підготовки дизайнерів («The Psychology of Design Thinking» Bryan Reed, «Педагогіка дизайну» О. Коваленко, «Психологія дизайну» І. Малиновська); методична література з використання проєктних технологій у навчанні дизайнерів («Project-Based Learning in Design Education» Michael T. Swafford, «Використання проєктних технологій у навчанні дизайнерів» Л. Жаркова, «Інноваційні методи навчання дизайну» С. Алексєєва); офіційні документи («The Bologna Process and Design Education in Europe» European Design Education Network, «Концепція розвитку освіти України на період 2015 – 2025 років» МОН України, «Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року» КМУ) та матеріали з проблем дизайнерської освіти.

Таким чином, актуальність дослідження зумовлена:

- процесом формування професійних компетенцій, та потребою суспільства у дизайнерах готових до застосування проєктних технологій в професійній діяльності, котрі безперервно змінюються, і відсутністю для цього науково обґрунтованих педагогічних умов і дидактичних підходів;

- суперечністю, яка склалася між інтенсивним розвитком професійно-технологічної дизайн-діяльності в Україні та її недостатнім науково-теоретичним обґрунтуванням з одного боку та потребами виробництва і суспільства у фахівцях котрі готові до застосування сучасних проєктних технологій в своїй діяльності.

Існуюча суперечність, соціальна та педагогічна значущість і недостатня розробленість зазначеної проблеми зумовили вибір теми дисертаційної

роботи: **«Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності».**

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження є складником комплексних науково-дослідних робіт Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука, а також тема дисертації узгоджена із загальною проблемою дослідження кафедри Теоретичних дисциплін та професійної освіти «Теоретичні і методичні засади формування професійної компетентності з етнодизайну у студентів закладів вищої мистецької освіти» (державний реєстраційний номер РК № 0119U001091). Тему дисертації затверджено на засіданні вченої ради Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука (витяг з протоколу №02/20-21 від 15 жовтня 2020 р.), в Міжвідомчій раді з координації досліджень у галузі освіти, педагогіки і психології Національної академії педагогічних наук України (витяг з рішення № 5 від 30 листопада 2020р.).

Відповідно до обраної теми визначені мета, завдання, об'єкт і предмет дослідження.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, розробити та експериментально підтвердити ефективність моделі формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Відповідно до поставленої мети основними **завдання дослідження є:**

1. Здійснити системний аналіз теорії і практики формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

2. Уточнити сутність ключових понять і категорій дослідження: «компетентність», «фахова компетентність», «фахова готовність дизайнерів», «проєктні технології».

3. Визначити структуру, критерії та показники готовності майбутніх майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

4. Обґрунтувати, розробити та апробувати модель формування готовності дизайнерів та застосування проєктних технологій у майбутній професійній діяльності.

Об'єкт дослідження: формування фахової готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності.

Предмет дослідження: модель формування готовності застосування проєктних технологій у професійній діяльності майбутніх дизайнерів.

Методи дослідження: На різних етапах наукового пошуку для розв'язання поставлених завдань і досягнення мети дослідження використовувався комплекс загальнонаукових і педагогічних методів, які взаємодоповнювали один одного та забезпечували можливість комплексного пізнання об'єкта та предмета дисертації:

- *теоретичні* - термінологічний аналіз для визначення ключових понять дисертаційного дослідження; теоретичний аналіз наукових джерел для розроблення структури формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, визначення педагогічних умов і принципів формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності; аналіз навчальних програм, нормативної, науково – методичної документації з проблем професійної підготовки майбутніх дизайнерів з метою виявлення чинників формування необхідних фахових компетенцій, педагогічних технологій для розроблення й уточнення сутності формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності й обґрунтування моделі її формування; прогнозування ефективності впровадження розробленої моделі в систему підготовки майбутніх дизайнерів закладів вищої освіти;

- *емпіричні* – анкетування, інтерв'ювання, бесіди, тестування, виконання творчих завдань, розв'язання педагогічних завдань, проектування й моделювання педагогічних і проблемних ситуацій, методики психолого-педагогічної діагностики (психолого-педагогічне спостереження, аналіз продуктів діяльності, метод експертних оцінок, самооцінка) для виявлення основних характеристик процесу формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності; педагогічний експеримент (пошуковий, констатувальний і формувальний етапи) для перевірки та оцінювання ефективності моделі підготовки майбутніх дизайнерів;

- *методи математичної статистики* для кількісного та якісного аналізу результатів експериментальної роботи, їх статистичної обробки для визначення їх вірогідності.

Наукова новизна і теоретичне значення дослідження полягає у тому, що вперше:

– *здійснено* системний аналіз теорії і практики формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

– *уточнено* сутність ключових понять і категорій дослідження («компетентність», «фахова компетентність», «фахова готовності дизайнерів», «проєктні технології» та ін.);

– *визначено* структуру, критерії та показники готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

– *спроектовано* структурно-функціональну модель формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, *визначенні* методи та педагогічні умови її ефективної реалізації;

– *розроблено* авторську програму «Проєктні технології», призначену для вдосконалення професійної підготовки і, відповідно, формування готовності

майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

- *створено* чат-бот на основі платформи штучного інтелекту blackbox для ефективного впровадження проєктних технологій у професійну діяльність майбутніх дизайнерів;

- *подальшого розвитку* набули питання навчально-методичного забезпечення формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, зокрема завдяки широкому застосуванню цифрових технологій.

Теоретичне значення дисертаційного дослідження полягає в науковому обґрунтуванні сучасного підходу до формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Практичне значення результатів дослідження полягає у розробленні навчально-методичного забезпечення, необхідного для реалізації структурно-функціональної моделі формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, зокрема:

- *уточнено й удосконалено* зміст навчальних дисциплін майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності;

- *розроблено* авторську програму «Проєктні технології», призначену для вдосконалення професійної підготовки і, відповідно, формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, короткий термінологічний словник «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності», система творчих завдань для самостійної роботи студентів, критерії оцінювання дизайн-проєктів та ін.

Матеріали дослідження можуть використовуватися науково-педагогічними працівниками закладів вищої освіти з метою удосконалення професійної підготовки майбутніх дизайнерів шляхом відбору інноваційних

методик, технологій і засобів навчання за розробленими критеріями, а також у процесі складання нових навчальних планів і програм.

Упровадження результатів дослідження. Основні положення та результати дослідження впроваджено в освітній процес АРТ Академії імені Сальвадора Далі (довідка за № 081 від 23.02.2024 р.), Відкритому міжнародному університеті розвитку людини «Україна» (довідка за №724 від 20.02.2023 р.), Відокремленого підрозділу «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв» (довідка за №365/30-81 від 04.11.2023 р.), Запорізькому національному університеті (довідка за №01/01-13/11 від 12.03.2024 р.), (див. Додаток Р).

Особистий внесок автора у спільних публікаціях такий: у статті [546], підготовленій спільно з О. Васкевич, автором обґрунтовано методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження обговорювалися й отримали позитивну оцінку на науково-практичних конференціях різного рівня, а саме:

1) *міжнародних*: V Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД. Київ, 2023 р., доповідь: «Цифрове мистецтво»); VI Міжнародна науково-практична конференція «Естетичні засади розвитку педагогічної майстерності викладачів мистецьких дисциплін» (УДПУ імені Павла Тичини. Умань, 2023 р., доповідь «Проєктні технології в графічному дизайні»); 2nd International Scientific Conference «Role of Science and Education in Sustainable Development» (5-6.04.2021 р., м. Катовіце, Республіка Польща, доповідь: «Project technologies in design. Pedagogical aspect.»).

2) *всеукраїнських*: III Всеукраїнська конференція «Народне мистецтво Бойківщини: історія та сучасність» (ДПУ ім. І. Франка, 11.05.2023 р., м. Дрогобич, доповідь: «Проєктні технології у професійній діяльності дизайнерів, як складова освітнього процесу»); Всеукраїнська науково-

практична конференція «Сучасна мистецька освіта: досвід, проблеми та перспективи» (КДАДПМД ім. М. Бойчука, 22.04.2021р., м. Київ, доповідь: «Використання арт педагогіки для формування готовності дизайнерів до професійної діяльності.»); Всеукраїнська науково-практична конференція «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України» (КУБГ. Київ, 11.04.2023, тема доповіді: «Використання середовищного підходу для навчання майбутніх дизайнерів».); Всеукраїнська науково-практична конференція «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі» (ЖДУ ім. І. Франка, 12.10.2022. Житомир, тема доповіді: «Українська ідентичність в графічному дизайні студентів закладів вищої мистецької освіти».

3) *регіональних*: методологічний семінар «Українська ідентичність» (24.10.2023 р., м. Київ, доповідь «Національна ідентичність в проєктах сучасних українських дизайнерів»).

Публікації. Основні положення та результати дисертаційного дослідження викладені у 9 публікаціях автора, з яких: 3 одноосібні статті у фахових наукових виданнях, 1 – у спільній фаховій публікації, 1 стаття, що додатково відображає наукові результати дослідження, 4 тези доповідей у матеріалах конференцій.

Структура та обсяг дисертації. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків до них, загальних висновків, списку використаних джерел (201 найменування, з них 16 – іноземною мовою), 15 додатків (на 47 сторінках). Загальний обсяг дисертації складає 225 сторінки друкованого тексту, основний зміст викладено на 155 сторінках. Робота містить 10 таблиць і 8 рисунків.

Розділ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ТА МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Сутність поняття «компетентність» та «фахова компетентність» у дизайн-освіті

Проблема розвитку компетентностей для формування креативної особистості набуває важливості на рівні держави. Це впливає з потреби удосконалення професійної освіти та створення умов для розвитку творчої грамотності студентів під час навчання. Насущність цієї проблеми також полягає в розширенні знань, умінь і навичок у сферах мистецтва, графіки та дизайну, а також в збереженні цінних традицій академічного мистецтва.

Поняття «компетентісна освіта» виникло у США на основі аналізу педагогічного досвіду провідних вчителів. Термін «компетентісний підхід» був розроблений американськими вченими у 60-х роках минулого століття і був введений у професійні освітні програми в США в 70-х роках, а також у Великобританії та Німеччині в 80-х роках [1]. Компетентісний підхід отримав подальший розвиток у 1997 році у програмі «Визначення та відбір компетентностей: теоретичні й концептуальні засади» (звана «DeSeCo») в рамках Федерального статистичного департаменту Швейцарії та Національного центру освітньої статистики США й Канади [2].

У літературі з питань навчання та науки поняття «підхід» використовується у різних контекстах, таких як «професійний підхід», «індивідуальний підхід», «компетентісний підхід», «гендерний підхід» і т.д. Зазвичай дослідники не визначають цей термін як окреме поняття. «Підхід» описує сукупність методів та прийомів у навчанні, а також спосіб розгляду певного явища, об'єкта або процесу та його вплив на інших осіб [3, 4]. Згідно

з визначенням І.А. Зимньої, «підхід» - це певна позиція чи точка зору, яка спрямована на дослідження, проектування та організацію освітньої діяльності. Підхід ґрунтується на конкретній ідеї або концепції та зазвичай зосереджується на одній чи кількох ключових категоріях.

У нашому дослідженні ми розглядатимемо поняття «підхід» у контексті його використання в дизайн-освіті. Відповідно до цього визначення, «підхід» у педагогіці вважається особливою формою пізнавальної та практичної діяльності, що включає в себе аналіз педагогічних явищ з певного ракурсу, виступає стратегією вивчення освітнього процесу та визначає позицію педагога. Мета нашого дослідження полягає у формуванні готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. Отже, підхід, який ми використовуватимемо, можна назвати компетентнісним підходом. За визначенням, компетентнісно-орієнтований підхід є методом організації навчально-виховного процесу, спрямованим на отримання особистістю певного обсягу знань і досвіду, які дозволяють їй робити висновки, переконливо висловлювати власні думки та діяти адекватно у різних ситуаціях.

Ми вважаємо, що компетентнісний підхід у закладах вищої освіти спрямований на всебічний розвиток і підготовку студента до його майбутньої професійної діяльності. Цей підхід не тільки передбачає формування студента як компетентного фахівця, але й як високо вихованої, освіченої особистості. Він передбачає, що студент отримує як знання, уміння та навички, так і здатність до постійного самовдосконалення, самоосвіти, здатність приймати креативні рішення та розвиток гуманістичних цінностей.

Компетентнісний підхід у дизайн-освіті націлений на розвиток та удосконалення різноманітних видів компетенцій та компетентностей у студентів. Таким чином, одним із завдань нашого дослідження є розкриття сутності термінів «компетенція» та «компетентність» та встановлення взаємозв'язку між ними. Для більш глибокого розуміння різноманітності та різних тлумачень цих понять, ми звернемося до тлумачних та

енциклопедичних джерел. Наприклад, слово «*compete*» у латиноукраїнському словнику інтерпретується як «відповідати, бути здатним відповідати», а «*competentia*» - як відповідність, узгодженість. У словнику іноземних слів «компетентність» означає обізнаність, поінформованість, авторитетність; «компетенція» - це коло повноважень організації або особи; сфера питань, в яких дана особа має певні знання, досвід та повноваження. [5, с. 282]. «*Competence*», у перекладі з англійської мови, виражає уміння, здатність або компетентність. Англійські тлумачні словники надають цим термінам наступні значення: достатність, відповідність, здатність виконувати певну роботу, завдання або обов'язок; загальні навички та уміння, розумові здібності. [6, с. 200]. Згідно з великим тлумачним словником сучасної української мови, компетенція - це глибоке розуміння певної сфери або області; сукупність повноважень, які має конкретна організація або особа. Компетентний - це той, хто володіє достатнім рівнем знань у певній галузі; кваліфікований, маючи глибоке розуміння та досвід у певній області. [7, с. 445]. У окремих дослідженнях терміни «компетенція» і «компетентність» вважаються взаємозамінними (Дж. Равен), тоді як в інших роботах вони чітко відрізняються. За Н.В. Нагорною, це невідповідність виникла через неправильний переклад рекомендацій Ради Європи, коли англійське «*competency*» помилково переводилося як «компетенція». Ця ситуація спричинена тим, що для одного англійського терміну - «*competency*», існують два українські еквіваленти: «компетенція» і «компетентність» [8, с. 266]. За М.С. Голованем, у англомовних джерелах також використовується слово «*competency*», яке має ті ж самі значення, що і «*competence*».

Крім цього, з урахуванням аналізу етимологічних джерел та інформації з тлумачного словника, «*competency*» має латинське походження від «*competentia*», що свідчить про необхідність перекладу його як «компетенція» [9, с. 225]. Н.В. Бібік також вказує на одну з причин неточного перекладу з іноземної мови: «запозичення термінології із зарубіжних видань через неточність перекладу призвело до численних непорозумінь у з'ясуванні явищ,

які не є новими ні для української термінологічної традиції, ні для педагогічної дійсності» [10, с. 46].

На підставі аналізу наукових джерел, розкриємо основні концепції щодо розуміння термінів «компетенція» та «компетентність». Так, під терміном «компетенція» дослідники розуміють:

1. Сукупність взаємопов'язаних якостей особистості (знання, уміння, навички, способи діяльності), необхідних для якісної, продуктивної діяльності у певній сфері [11, с. 44-48];

2. Інтегративне поняття, що включає такі аспекти як готовність до цілісного виконання завдання; готовність до оцінки, дії та рефлексії [12, с. 22];

3. Об'єктивна категорія, що охоплює рівень знань, умінь і навичок, а також ставлення особи у певній сфері діяльності, визнаний у суспільстві (за результатами дискусій в рамках проекту ПРООН «Освітня політика та освіта «рівний рівному»);

4. Відчужена, задалегідь встановлена вимога до підготовки особи, що охоплює якості та потенційні здібності особи, а також вимоги до знань та досвіду діяльності у конкретній сфері [9, с. 224-233.].

Поняття «компетентність» можна розглядати як:

- це може бути характеристика особистості або збірність якостей, що відображають мінімальний рівень досвіду в конкретній сфері діяльності;

- здатність ефективно використовувати набуті знання та досвід у конкретних умовах, враховуючи зовнішні обставини. Це загальна здатність особистості, що базується на її знаннях, досвіді, цінностях і здібностях, і виявляється в умінні встановлювати зв'язок між знанням і ситуацією, не обмежуючись конкретними знаннями або навичками;

- здатність ефективно та креативно використовувати знання та навички у взаємодії з іншими людьми, яка відбувається як у соціальних ситуаціях, так і у професійних обставинах. Це поняття логічно впливає із ставлення до цінностей та здатності перетворювати навички у знання. (Quality education and competencies for life);

- ступінь готовності до використання знань, умінь і навичок у різних обставинах;

- здатність компетентно здійснювати різноманітні дії, виконувати завдання або роботу на високому рівні. Це об'єднання знань, вмінь і поглядів, що дозволяє особистості ефективно діяти або виконувати певні функції, спрямовані на досягнення певних стандартів у своїй професійній галузі або конкретній сфері діяльності;

- вміння поєднувати відповідні знання і вміння, що дає можливість обґрунтовано оцінювати цю сферу і ефективно працювати в ній. Це володіння людиною відповідною компетенцією, яке охоплює його особисті погляди на неї та предмет своєї діяльності.

Згідно з В.О. Калініним, компетентність є ширшим терміном, що визначає рівень професіоналізму особистості, і її досягнення полягає у здобутті відповідних компетенцій, які є цілями професійної підготовки фахівця [13, с. 8]. Однак М.С. Головань стверджує, що «компетентність» пов'язана зі змістом сфери діяльності, тоді як компетентність завжди оцінюється в контексті особистості та її здатності якісно виконувати певну роботу. Дані терміни «знаходяться у різних площинах» [9, с. 230]. О.В. Кучай вказує, що компетентність - це володіння людиною відповідною компетенцією, яка включає його особисте ставлення до неї та до предмета діяльності людини [11, с. 45]. Хоча поняття «компетентність» і «компетенція» можуть бути розмежовані у визначенні, вони разом відображають цілісність і інтегровану сутність, як результат освіти і діяльності людини.

Враховуючи думку вищезгаданих дослідників щодо визначення термінів «компетентність» і «компетенція», ми приходимо до висновку, що для нашого дослідження необхідно чітко відрізнити ці поняття з метою об'єктивізації емпіричних та статистичних даних, які ми будемо використовувати протягом всього процесу вивчення теми. Таким чином, ми погоджуємося з твердженням, що «компетентність» і «компетенція» - взаємопов'язані поняття, які відображають рівень професійної майстерності особистості та її

здатність до виконання конкретних професійних завдань. Ми також згодні з тим, що їх об'єднання і рівне значення, тлумачення та використання є недопустимим, оскільки розрізнення цих понять дозволяє більш точно розуміти та аналізувати професійні якості особистості.

Отже, ми вирішили використовувати тлумачення, згідно з яким *компетенція* - це сукупність взаємозалежних характеристик особистості, таких як знання, вміння, навички, методи діяльності, а також вимоги до рівня знань і досвіду в певній сфері. У свою чергу, *компетентність* - це здатність застосовувати знання та вміння, спроможність якісно виконувати дії, виконувати завдання або роботу. В рамках цього дослідження ми будемо керуватися уявленням про компетенцію як частину професійної компетентності, досягнення якої є основною метою всіх методів та підходів, які ми пропонуємо.

В сучасному світі ключовим показником готовності дизайнера до професійної діяльності є його професійна компетентність - комплекс характеристик професіонала, який відображає його рівень знань, навичок, досвіду та соціально-етичні переконання [14].

На жаль, у вітчизняній педагогічній науці досі практично не проводились глибокі дослідження щодо невід'ємної складової професійної підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Тому науково-практичні пошуки способів формування готовності студентів до застосування проєктних технологій у професійній сфері залишаються особливо актуальними. Також важливими є дослідження психолого-педагогічних чинників, які впливають на розвиток творчої особистості та виховання бажання студентів творити й розвиватися.

Основними причинами актуалізації цієї проблеми є відсутність загальноприйнятої структури компетенцій у наявних педагогічних дослідженнях, відсутність теоретичних засад цього процесу, які б відображали сутність та можливості його вдосконалення, а також відсутність системного підходу до формування знань, умінь і навичок з проєктних технологій у даній

галузі. Недолік також полягає в недостатньому змістовому наповненні та недостатньому навчально-методичному інструментарії.

Таким чином, нашою метою є опис і пояснення основних методологічних напрямів формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у своїй професійній практиці. Разом з цим виникає необхідність обґрунтувати сутність фахової компетентності майбутніх дизайнерів та викласти оптимальні методичні підходи до формування готовності до використання проєктних технологій у професійній сфері.

Для вирішення поставлених завдань використовуються наступні методи дослідження: теоретичний, який включає аналіз та вивчення психолого-педагогічної, філософської, спеціалізованої та художньої літератури з метою визначення та обґрунтування поняття фахової компетентності майбутніх дизайнерів щодо застосування проєктних технологій у професійній діяльності; та праксиметричний, спрямований на оцінку ефективності поетапного впровадження методики розвитку фахових компетентностей майбутніх дизайнерів з метою застосування проєктних технологій у професійній практиці.

Багато зарубіжних науковців, так і науковців в Україні звертали і продовжують звертати увагу на проблему дослідження фахової компетентності: О. Пасько, Л. Ващенко, А.Бровченко, М. Жалдак, І. Зязюн, М. Корнілова, О. Локшина, Н. Ничкало, О. Овчарук, О. Пометун, А. Хуторський, О. Савченко, С. Сисоєва, О. Семенов та ін. Питання компетентності у дизайн-освіті вивчали такі українські науковці як О. Бойчук, О. Васіна, В. Запорожченко, С. Мільчевич, В. Неня, О. Пальцун та ін. [15, с. 6-15].

Організація дослідження концепції «компетентність» включає виконання основних завдань:

– *методологічна функція*, що полягає у визначенні проблематики, формулюванні мети й завдань дослідження, установленні вихідних положень та порівнянні з попередніми дослідженнями;

– *методична функція*, яка спрямована на розроблення загального логічного плану дослідження, визначення методів збору й аналізу інформації, розроблення процедур дослідження та порівняльного аналізу результатів;

– *організаційна функція*, що забезпечує розробку системи процесів дослідження, публікацію результатів та інші організаційні аспекти.

Компетентнісно-орієнтований підхід, відповідно до визначення, орієнтований на організацію навчально-виховного процесу з метою надбання особистістю певної суми знань і досвіду, що дозволяють їй робити висновки, переконливо висловлювати власні думки і діяти адекватно у різних ситуаціях. На нашу думку, використання компетентнісного підходу у вищій мистецькій освіті спрямоване на всебічний розвиток і підготовку студента до його професійної діяльності не лише як компетентного фахівця, але й як висококваліфікованої, освіченої особистості. Цей підхід передбачає отримання студентом не лише знань, умінь та навичок, а й здатності до постійного самовдосконалення, самоосвіти, прийняття креативних рішень та розвитку гуманістичних цінностей. Розвиток компетентності студента у дизайн-освіті спрямований на освоєння основних компетенцій, художньо-графічних умінь, знань і навичок, а також на переформатування способу мислення у межах проектно-технологічної професійної діяльності.

При вивченні проблеми формування фахової компетентності важливо враховувати три основні складові: спеціалізована і методична компетентність, особистісна компетентність і соціальна компетентність. Варто зауважити, що неможливо відокремлено розвивати будь-який з цих видів компетентності. Інтегрований підхід дозволяє здобути всі три компоненти фахової компетентності. Згідно з П. Фаульштіхом, компетентність складається з чотирьох елементів: спеціальної, методичної, соціальної та рефлексивної (самоаналізу). Німецькі дослідники розглядають формування компетентності у контексті розвитку ключових навичок під час підвищення кваліфікації. Автор підручника «Педагогічна майстерність», І. Зязюн, стверджує, що фундаментом педагогічної майстерності є фахова компетентність. Знання

викладача націлені як на предмет, який він викладає, так і на студентів, розуміння психологічних особливостей останніх. В процесі підготовки до заняття, викладач уважно вивчає його зміст та методику, беручи до уваги специфіку сприйняття студентами різної підготовки, а також власні можливості [16, с. 349].

Отже, зміст фахової компетентності включає в себе розуміння предмета, методику його викладання, а також педагогічні та психологічні аспекти. С. Гончаренко стверджував, що розвиток методичної майстерності викладача не полягає в простому наданні йому великої кількості готових методичних посібників або у широкому використанні готових занять. Викладачеві перш за все потрібні фундаментальні знання у базовому предметі, а також висока рівень загальної культури та добре опрацьована дидактична компетентність [17, с. 30]. М. Лапенюк вказує, що зміст професійної компетентності викладача визначається не лише стандартною моделлю компетентності, яка є описом кваліфікаційних характеристик і відображає систему науково обґрунтованих професійних знань, умінь і навичок. «Нова модель компетентності викладача — це науково обґрунтований склад професійних знань, умінь, навичок, серед яких треба визначити конструктивні та гностичні, аналітичні, проєктивні, рефлексивні, організаторські, комунікативні вміння, культуру педагогічного спілкування, розвинену педагогічну техніку» [18, с. 22; 19, с. 485–489]. Враховуючи критерії емоційного спілкування Р.Каркуфф визначає чотири рівні фахової компетентності:

- *найнижчий*: викладач ігнорує емоційні вияви студентів, що спричиняє їхню ворожість; його слова не відображають його власні почуття; він не проявляє щирості, крім випадків, коли критикує когось;

- *другий*: викладач реагує не на реальні почуття студента, а на ті, які він припускає, іноді виявляє щирість, але уникає вираження позитивних емоцій;

- *третій*: викладач реагує на поверхневі почуття студента, але робить це достатньо точно і часто; він не боїться виражати як позитивні, так і негативні емоції, але не підтверджує їх словами (проявляє емоції невербально);

- *четвертий*: викладач миттєво розпізнає навіть ті почуття студента, які він старається приховати, щоб допомогти йому зрозуміти причини своїх емоцій; він щиро реагує на обидва рівні - вербальний і невербальний, виявляючи як позитивні, так і негативні реакції, при цьому ніколи не ушкоджує почуття власної гідності студента [20, с. 77-80]. Згідно з критеріями результативності педагогічної діяльності, М. Лапенко встановлює 5 рівнів фахової компетентності педагога: репродуктивний (дуже низький), адаптивний (низький), локально-моделюючий (середній), системно-моделюючий (високий) та творчий (найвищий) [10, 18].

На початку ХХ століття випускникам достатньо було знань, які вони здобували в освітньому закладі, на протязі всього свого професійного життя, але сучасному молодому фахівцеві їх вистачає лише на 3-5 років. Це пов'язано з швидким розвитком дизайн-освіти, яка принесла нові ідеї, які необхідно вивчити і втілити на практиці [21]. Потреби суспільства та потреби закладів вищої освіти не завжди співпадають, тому професійна підготовка майбутніх дизайнерів вимагає перегляду та удосконалення системи підвищення кваліфікації викладачів [22, 23]. За оцінками американських економістів, кожний рік професійні та теоретичні знання фахівців оновлюються на 20% та 5% відповідно. В Сполучених Штатах навіть існує своєрідний показник, який вимірює застарілість знань фахівців - «період напіврозпаду компетентності», що означає, що їхня компетентність зменшується на 50% через появу нової інформації. Протягом останніх років цей період стрімко скорочується, і наразі становить приблизно 2,5-3 роки. Отже, післядипломна освіта повинна сприяти формуванню нових методів обміну інформацією, змінювати характер ментальних структур та перетворювати форми суспільного світосприйняття. Більшість викладачів вже мають дипломи, що свідчить про їхню професійну компетентність. Однак усі розуміють, що диплом - лише початок кар'єри, а не кінцева точка.

Важливо зауважити, що процес досягнення компетентності для викладача передбачає проходження кількох етапів розвитку, які можна умовно

увияти як чотири сходи. Перший етап - це утримання в межах власної галузі знань, де викладач стикається з відповідним набором питань. Другий етап, який можна назвати креативно-технологічним, відзначається появою впевненості і виникненням нових ідей. На третьому етапі викладач почувається вільним у своїй професії та випробовує власний досвід. На останньому етапі він досягає вершини своєї компетентності. Але якщо викладачу зупинитися і прожити до пенсії на накопичених знаннях, знову може виникнути некомпетентність. Таким чином, питання застосування компетентнісного підходу до освіти дорослих - це, по суті, питання про «страховки від професійного застою» [24].

У сучасній освіті виникає важливе питання: як викладачам художньо-дизайнерських дисциплін слід змінити свою професійно-педагогічну діяльність, щоб відповідати вимогам сьогодення та забезпечити якість мистецької освіти [25].

Особистісні компетенції, у свою чергу, включають загально-культурні та культуротворчі, а соціальні складаються з художньо-комунікативних і соціально-практичних аспектів. Ці компетенції є інтеграційним критерієм ефективності освіти, який охоплює змістовий, процесуальний, аксіологічний та креативний компоненти [26, с. 8-10]. Йдеться про набуття компетенцій студентом, який отримує загальну дизайн-освіту, але ці сформовані інтеграційні критерії потребують подальшого розвитку як під час отримання вищої мистецької освіти, так і під час практичної діяльності за межами навчального закладу.

Потреба у розгляді терміну «компетенція» (паралельно з терміном «компетентність») обумовлена тим, що європейські освітні документи акцентують увагу саме на понятті «компетенція». В. Хутмахер у своїй доповіді «Ключові компетенції для Європи» у 1996 році визначив необхідність чіткого розмежування понять «компетентність» та «компетенція» [27]. Найбільш широко ці поняття викладені в Рекомендаціях Європарламенту та Ради ЄС «Про основні компетенції для навчання протягом усього життя» [14, 23, 28,

29]. У цьому документі визначені наступні ключові компетенції особистості: мовна компетенція; мовна компетенція у іншомовному середовищі; загальні знання в галузі науки та техніки; цифрові навички; навички навчання; соціальні та громадянські навички; ініціативність та практичність; культурна освіченість та виразність.

Як можна зрозуміти з вищенаведеного, остання точка безпосередньо відноситься до розвитку фахової компетентності у майбутніх дизайнерів; водночас інші зазначені компетенції у різній мірі є частиною освітньо-кваліфікаційних характеристик цих фахівців. Більше того, в тлумаченнях цих компетенцій Європарламент та Рада ЄС вказують на необхідність розвивати в кожній особі «критичне мислення, творчість, ініціативність, вміння вирішувати проблеми, оцінювати ризики, приймати рішення та конструктивно керувати емоціями» [30], що безпосередньо відповідає головній меті та завданням арт-педагогіки як методу професійної підготовки майбутніх фахівців у мистецьких галузях.

Ще один документ з освітньої сфери Європи - робоча програма Єврокомісії «Ключові компетентності для навчання протягом життя. Європейська довідкова система» - вводить і роз'яснює поняття «ключові компетентності», що розглядаються як фундамент культурного, соціального та людського капіталу. Культурний капітал означає особистісний потенціал і постійний розвиток. Соціальний капітал визначається активною громадянською позицією та інтеграцією у суспільство. Людський капітал передбачає належний рівень професійного заняття [18, 30].

Потреба у впровадженні ключових компетентностей викликана, на нашу думку, іншими факторами, крім існуючої розгалуженої системи компетентностей особистості, яка, наприклад, в моделі Дж. Равена містить 143 пункти. Натомість, ключові компетентності групують цю велику кількість в загальні категорії. Дж. Равен визначив ряд компетентностей особистості, які, на нашу думку, є важливими для формування фахової компетентності майбутніх фахівців дизайну: 1) уміння чітко розуміти цінності та установки

щодо конкретних цілей; 2) включення емоцій у процес діяльності; 3) готовність та здатність до самостійного навчання; 4) схильність до розмірковувань про майбутнє та вміння абстрагуватися; 5) самостійність та оригінальність мислення; 6) критичне мислення; 7) готовність працювати над складними завданнями, що викликають занепокоєння; 8) відкритість до суб'єктивних оцінок; 9) готовність використовувати нові ідеї та інновації для досягнення поставлених цілей. [31, с. 419–424].

В процесі аналізу поняття компетентностей, що є тотожними компетенціям, крім ключових, І. Зимня пропонує розрізняти професійні (навчальні) та соціальні компетентності. Таким чином, в концепції І. Зимньої відзначаються три основні групи компетентностей:

- *ключові* – ті, що забезпечують нормальне функціонування особи в соціумі;

- *професійні і навчальні* – формуються та виявляються в процесі навчання та професійної діяльності;

- *соціальні* – визначають взаємодію особи з суспільством та іншими людьми.

При розгляді поняття загальнокультурної компетентності важливо виділити кілька компонентів:

- *вміння адекватно осмислювати ситуацію* у контексті відповідних культурних шаблонів;

- *проблемно-практичний компонент* - це здатність адекватно розпізнавати ситуації, факти, та явища, а також вміння ефективно встановлювати та досягати цілей та завдань у відповідності з конкретними культурними умовами;

- *комунікативний аспект* - це здатність до ефективного спілкування в ситуаціях культурного контексту, з урахуванням відповідних норм поведінки, що характерні для представників різних культурних груп і соціальних шарів [11].

Крім термінів «компетентність» і «компетенція», також варто розрізняти поняття «компетентність» і «кваліфікація». Кваліфікація відрізняється від компетентності тим, що вона визначає рівень та вид професійної підготовки, яка надає фахівцеві формальні основи для виконання певних професійних обов'язків на робочому місці. Рівень компетентності фахівця не обов'язково відповідає його рівню кваліфікації, оскільки компетентність передбачає наявність відповідного досвіду виконання професійної діяльності [3]. Крім того, слід розрізняти поняття «компетентність» і «майстерність». Професійна майстерність охоплює комплексне знання виробничого або будь-якого іншого професійного процесу, а також вміння його реалізувати та впровадити. Фахова компетентність може розглядатися як якість, характеристика або стан фахівця, які гарантують його відповідність вимогам конкретної професії, стандартам кваліфікації, спеціальності або спеціалізації. Фахову компетентність можна визначити як сукупність професійних знань, умінь та способів виконання професійних обов'язків [11]. О. Шестопалюк вважає, що основними чинниками, що сприяють розвитку фахової компетентності, є організаційно-управлінські аспекти (такі як плани і програми професійної підготовки, розклади навчального процесу, та матеріально-технічне забезпечення), навчально-методичні підходи (відбір змісту професійної підготовки, інтегровані курси, та втілення ключових ідей у навчальному процесі), технологічні інновації (використання активних методів навчання, передових технологій тощо), і психолого-педагогічні аспекти (системна діагностика рівня компетентності студентів, мотиваційне стимулювання, а також рефлексія на кожному етапі навчання).

У сучасній педагогічній науці досліджується проблема компетентності у різних контекстах: відносно керівників управлінського профілю, здатності фахівців до ефективних комунікацій, а також соціальних аспектів компетентності. Науковці часто використовують терміни «компетентність» і «компетенція» як синоніми, хоча в літературі можна знайти різні пояснення цих понять. Зокрема:

- *компетенція* охоплює комплекс знань, умінь, навичок та якостей фахівця, які стосуються конкретної сфери предметів, явищ або процесів, що входять до певної професійної діяльності;

- *компетентність* визначає рівень володіння окремими якостями або сукупністю компетенцій, а також особистісне ставлення до цих компетенцій та до предмета власної професійної діяльності.

Ми дотримуємося цієї класифікації у нашій науковій роботі.

Оглядаючи широкий спектр професійних, особистісних і соціальних компетенцій можна виділити найбільш загальні, на нашу думку, такі:

1. Соціальні та політичні компетенції - це здатність брати на себе відповідальність у різних суспільних ситуаціях та приймати рішення в громадському житті.

2. Загальнокультурні компетенції - заважають поширенню нетерпимості, сприяють міжкультурній та міжособистісній толерантності, готовності жити в культурно різноманітному середовищі.

3. Комунікативні компетенції - визначають рівень володіння мовленням, вербальною і невербальною комунікацією, комунікабельність, професійні та особистісні навички спілкування.

4. Інформаційно-технологічні компетенції - пов'язані з рівнем володіння сучасними інформаційними технологіями, усвідомленням їх значення та можливих обмежень.

5. Освітні компетенції - це рівень здатності до навчання протягом усього життя.

Ми вважаємо, що серед важливих професійних характеристик фахівців у галузі мистецтва можна виділити наступні:

1. Психологічні якості - вони включають емпатію, емоційність, відкритість, толерантність, розвинену інтуїцію, високий рівень уяви та уявлення, а також стресостійкість.

2. Інтелектуальні якості - до них можна віднести рефлексивність, швидкість реакції, креативність, спостережливість та образне мислення.

3. Поведінкові характеристики - сюди входить комунікабельність, здатність до імпровізації, вміння релаксувати, вирішувати конфлікти та самостійність.

Взявши до уваги різноманітний підхід до визначення фахової компетентності, ми можемо сформулювати основне поняття нашого дослідження. Отже, за нашим уявленням, «фахова компетентність» - це складна характеристика особистості фахівця в області дизайну, що включає в себе різноманітний набір (комплекс) компетенцій. Ці компетенції є результатом засвоєння знань, умінь, навичок, професійно-особистісних якостей та мотивації для мистецько-професійної діяльності, що формується за допомогою проєктних технологій.

1.2. Етапи формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у фаховій підготовці

Сучасні мистецькі заклади вищої освіти активно впроваджують ідеї та принципи компетентнісного підходу, орієнтуючись на вимоги Болонської угоди, спрямованої на узгодження, унормування та структурування європейських систем вищої освіти. Впровадження ідей компетентнісного підходу в освітню практику спочатку викликало неоднозначну реакцію в мистецько-педагогічному середовищі [32]. Про цю проблему із певним скептицизмом і водночас цілком обґрунтовано зазначали як відомі дослідники, так і практики, наголошуючи на суперечливості ідеї стандартизації художньої творчості, її унормування й алгоритмізації (О. Боднар [33], А. Дяченко [34], Д. Кржавич [35], С. Мигаль [36], В. Прусак [37], О. Тригуб [38], О. Фурса [39] та ін.). Окремі автори вважають достатньо суперечливою ідею впровадження компетентнісного підходу саме в процес фахової підготовки майбутніх дизайнерів. У цьому контексті непохитну і цілком визначену позицію зайняли Н. Авер'янова і Л. Гук [40], Є. Антонович [41], В. Даниленко [42, 43], Л.

Оршанський та І. Котик [44], А. Руденченко [45], В. Томашевський [46], М. Яковлєв [47] та ін., наголошуючи на необхідності надання дизайнерам більшої свободи творчості, потребу у відході від репродуктивного процесу, мінімізацію стереотипів, стандартів, наперед заданих моделей і зразків.

З іншого боку, слід визнати, що в змісті фахової підготовки майбутніх дизайнерів певний ступінь «стандартизації» все ж є необхідним, насамперед стосовно формування базових мистецьких знань й умінь, без оволодіння яких дизайнерська діяльність в принципі стає неможливою. Власне метою дослідження стало означення етапів і способів формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у фаховій підготовці, що передбачає більшу свободу творчості, креативність у розв'язанні завдань, пошук індивідуального стилю, набуття власного дизайнерського «почерку», майстерності.

Мабуть не викликає заперечень думка, що однією з головних тенденцій розвитку сучасного суспільства є підвищення інтересу до естетичної та матеріальної сторін людського життя. Люди прагнуть купувати якомога більше гарних, якісних товарів, щоб відповідати сучасним естетичним смакам, помітно зростаючим вимогам до речей і предметів, що оточують людину, гармонійно облаштувати своє житло, місце роботи, відпочинку тощо. Відтак діяльність дизайнерів спрямовується передовсім на задоволення естетичних потреб людей, моделювання комфортного й естетично довершеного середовища людського буття. Як наслідок, дизайн, з одного боку, створює сучасну культуру, використовуючи накопичений досвід попередніх поколінь, а з іншого – є важливим інструментом розвитку творчого потенціалу особистості, синтезуючи досягнення у галузях мистецтва, науки і техніки. Розвиток дизайну передбачає орієнтацію на зростаючі естетичні потреби і вимоги людей до якості та зовнішнього вигляду речей і довкілля, тому він не може відставати від розвитку науки і технологій, розроблення та впровадження нових матеріалів і способів естетизації навколишнього середовища [48]. Ці процеси діалектично цілісні, тісно взаємопов'язані,

взаємно визначають один одного. З цього погляду, саме вища художня освіта відіграє ключову роль у формуванні образу сучасної професії дизайнера та набуті майбутніми дизайнерами комплексу професійних компетенцій.

Слід наголосити, що професійна діяльність дизайнера передбачає акумулювання знань із найрізноманітніших наукових галузей – від геології та географії, історії та біології до екології, економіки, ергономіки. Такий діапазон професійних знань дизайнера пов'язаний з тим, що предметами його діяльності є широкий набір природних середовищ та об'єктів нерухомості, просторів і рекламних конструкцій, а це передбачає глибоку обізнаність у питаннях географії, екології, економіки, ергономіки, архітектури, будівельної справи, інженерії тощо, адже знання цих наукових галузей дає змогу ухвалювати правильні проєктні рішення, знаходити найраціональніші та найестетичніші варіанти розв'язання творчого завдання. Дизайнер за допомогою художніх засобів і образів структурує візуальне середовище, що оточує людину, створює для неї психологічно комфортну атмосферу. Міра оволодіння студентами спеціальними професійно-орієнтованими знаннями й уміннями, сформованість практичного досвіду художньо-проєктної, конструкторської, технологічної діяльності зумовлюють їхню успішність у майбутній професії дизайнера [49, 50].

Обґрунтування найбільш раціональних етапів і способів формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів пов'язане з трьома найважливішими сферами самосвідомості особистості – емоційно-вольовою, когнітивною та діяльнісно-практичною. Природно, що для кожної з цих сфер необхідний специфічний набір засобів, що забезпечують набуття компетенцій, їх інтеріоризацію та переведення у стійкі професійні знання, вміння та здатності.

Зауважимо, що поняття «компетенція» безпосередньо пов'язане з такими поняттями, як «компетентний» і «компетентність». В Академічному словнику української мови «компетентний» визначається як такий, що «має достатні знання в якій-небудь галузі; який з чим-небудь добре обізнаний;

тямущий; який ґрунтується на знанні; кваліфікований» [51]. Як зазначає В. Петрук, «експерти країн Європейського Союзу (J. Specters, M. Teja) компетентність розглядають як здатність ефективно і творчо застосовувати знання та вміння в міжособистісних відносинах. Поняття «компетентність» відповідно до Міжнародного департаменту стандартів для навчання та освіти містить в собі знання, вміння, навички й ставлення, що дають змогу особистості ефективно діяти або виконувати функції, спрямовані на досягнення певних стандартів у професійній галузі або певній діяльності» [52, с. 15]. Більшість учених компетентність трактують як синтез когнітивної, інформаційної, етичної, соціальної та комунікативної складових, підкреслюючи тим самим її інтеграційну роль в освіті. У Великому тлумачному словнику сучасної української мови компетенція – це «гарна обізнаність із чим-небудь; коло повноважень певної організації або особи» [53, с. 445]. Відтак у контексті дослідження під професійними компетенціями нами розуміється заздалегідь задані соціальні вимоги (норми) до фахової підготовки майбутніх дизайнерів, необхідні для ефективної продуктивної діяльності в цій виробничій сфері.

З-поміж багатьох видів і форм організації освітнього процесу, мабуть, найпродуктивнішим із погляду формування у майбутніх дизайнерів професійних компетенцій є проектування, у межах якого відбувається відпрацювання цілісного комплексу фахових знань й умінь, нагромадження досвіду творчої діяльності, поглиблення уявлень про історію мистецтва загалом та дизайну зокрема, збагачення знань про стилістичні особливості, виражальні засоби, творчу індивідуальність дизайнера тощо.

Особливість дизайнерського проектування полягає у створенні об'єктів дизайну, що інтегрують утилітарно-практичне та художнє начала, забезпечують досягнення єдності користі та краси, утилітарного й естетичного. У процесі вивчення ключової професійно-орієнтованої навчальної дисципліни «Проектування» у студентів-дизайнерів передовсім формуються і розвиваються фахові вміння та навички проєктної роботи у

стилеутворенні, розробленні проєктів з використанням графічних констант і способів їхнього варіативного застосування, формоутворенні знаків і символів, створенні знакових систем, поліваріантних розробок композицій, стильових комплексів, піктографічних зображень і систем інформаційно-комунікаційної орієнтації, архітектонічному, композиційному, конструктивному розв'язанні творчих завдань тощо [54, 55]. Це дуже важливі елементи, з яких власне складається набір професійних компетенцій майбутніх дизайнерів як передумова їхньої професійної готовності та здатності до самостійної творчої діяльності.

Практика показує, що з-поміж багатьох шляхів ефективного формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у межах навчальної дисципліни «Проектування» виявляється можливим і цілком доречним використання різноманітних форм, методів, прийомів, освітніх технологій і засобів, які дають змогу реалізовувати індивідуальний та диференційований підходи, спиратися на реальні можливості студентів і набутий ними досвід творчої діяльності, враховувати інтереси майбутніх дизайнерів, їхні особисті вподобання, смакові переваги, схильності, стильове розмаїття пластичної мови та художніх форм. Під час вивчення цієї дисципліни використовуються традиційні й інноваційні освітні технології: лабораторно-практичні заняття, технології пояснювально-ілюстративного, інформаційного, професійно й особистісно-орієнтованого, проектного, змішаного навчання, колективної мисленнєвої діяльності, організації творчої самостійної роботи над проєктами тощо. Частина занять проводиться в інтерактивній формі у вигляді інтелектуальних розминок, «мозкових атак», презентацій з використанням різних допоміжних засобів і наступним обговоренням, переглядом слайд-шоу, відеофільмів. Крім того, використовуються такі форми організації занять, як колективне розв'язання творчих завдань, робота в малих групах, моделювання виробничих процесів і ситуацій, рольові ігри тощо [56, 57].

Виконання завдань з навчальної дисципліни «Проектування» – це цілісний художньо-проектний процес, який дає змогу розвинути у студентів-

дизайнерів творчі здібності, закріпити проєктні вміння і навички, розширити спеціальні базові та додаткові загальнокультурні знання, поглибити досвід творчої самореалізації. Програмні завдання мають розташовуватися в логічній послідовності з дотриманням дидактичного принципу «від простого – до складного», а робота кожного студента досягати певної закономірності – поетапного «сходження» до вершин дизайнерської майстерності.

На початковому етапі виконуються прості графічні серії, що ґрунтуються, наприклад, на типових ілюстраціях й однакових шрифтових блоках, які відображають основні композиційні закони та принципи. Поступово завдання ускладнюються, а проєктні роботи виконуються з урахуванням постановки та розв'язання нових, більш складних проєктних завдань, які дають змогу формувати в майбутніх дизайнерів досвід не лише проєктної, а й дослідницької діяльності в різних сферах і напрямках проєктування, розвивати навички створення комплексних конструктивних, графічних, шрифтових, структурно-об'ємних форм, застосування складних композиційних ходів, більш глибокої смислової й аналітичної інтерпретації візуальної комунікації на основі вільного володіння технічними засобами та цифровими технологіями. Студенти набувають навичок творчого підходу до дизайнерського процесу, пошуку нової оригінальної стильової, графічної, художньої мови, а також демонструють стійкий досвід створення авторських об'єктів дизайну. На першому етапі необхідно організувати правильне засвоєння студентами ключових понять, базових знань і професійно значущої інформації, а також освоєння способів і методів професійного дизайн-мислення. На цьому етапі необхідно намагатися розкрити креативні здібності майбутніх дизайнерів, сприяти виявленню ними свободи композиційного самовираження. Не менш важливим є розвиток умінь користуватися об'ємно-просторовими засобами моделювання, оскільки саме вони допомагають поєднати логіку й уяву студента.

На наступному етапі фахової підготовки важливу роль відіграє накопичення необхідної кількості професійних знань, становлення

інтелектуальних здібностей і практичних навичок роботи з технологіями формоутворення за схемою «занурення в контекст», розвиток умінь створювати комплексні проекти, складати рецензії й анотації, оформлювати виставкові експозиції тощо. На інших етапах фахової підготовки слід вдосконалювати навички систематизації, поглиблення й узагальнення набутих практичних знань завдяки використанню технологій тренінгу професійно-комунікативних умінь.

Отже, особливість формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у фаховій підготовці полягає у реалізації таких основних етапів і відповідних до них форм діяльності:

1. *Забезпечення студентів необхідними професійними знаннями в межах теоретичних занять.* Форми діяльності: лекційні заняття, просвітницькі лекторії, практичні семінари, теоретичні базові курси, самоосвіта.

Цей етап характеризується типовим для системи вищої освіти отриманням інформації. Студенти-дизайнери мають знати, чим конкретно займатимуться, у чому полягає їхня професійна діяльність і які результати можна отримати на практиці. Це вкрай важливо на початковому етапі, оскільки надалі формування професійних компетенцій ґрунтуватиметься саме на цих фундаментальних знаннях. Студентам необхідно донести найбільш точну, вивірену та корисну теоретичну інформацію, підтверджуючи її актуальність і доцільність на яскравих прикладах у галузі світового дизайну.

Професія дизайнера багатогранна, специфічна і ресурсовитратна, вимагає від фахівця високого рівня теоретичних знань не лише в галузі дизайну, а й мистецтвознавства, культурології, природничих наук, психології, менеджменту, економіки, екології, ергономіки, інженерії та ін. Існуючи в цілісній нерозривній системі, вони дають змогу виокремити максимум користі для практичній діяльності, проте їхній надлишок може призвести до певної дисоціації – зміни професійних орієнтирів. Це пов'язано з різноманітністю отриманої інформації загалом, а особливо в дизайн-діяльності.

Цифровізація освітніх механізмів призводить до необхідності набуття студентами навігаційних і пошукових навичок у цифровому інформаційному просторі. Крім того, вони здобувають знання не лише на традиційних лекціях, а й на цифрових освітніх майданчиках, відео-курсах, інтерактивних заняттях, тренінгах тощо. Це також зумовлює необхідність викладачеві на високому рівні володіти цифровою грамотністю, адже саме завдяки цьому студенти позитивно сприймають усі вкраплення цифрових технологій в освітній процес та беруть активну участь у заняттях із використанням цифрових технологій.

Розвиток загальної ерудованості, інтелекту, вміння оперування практичним матеріалом, формування власних алгоритмів розумового опрацювання отриманої інформації, становлення системи загальних і локальних (спеціальних) знань – це основні результати ефективно виконаного першого етапу, досягнення яких забезпечує фундаментальну основу для розвитку професійних компетенцій майбутніх дизайнерів.

2. Забезпечення умов для набуття студентами практичних умінь і навичок у межах практичних занять. Форми діяльності: практикуми, тренінги, творчі завдання, самостійна і групова проєктна діяльність, навчальна та виробнича практики.

Цей етап характеризується високим ступенем вмотивованості студентів-дизайнерів до практичної реалізації дизайн-проєктів. Це пов'язано зі зверненням уваги на авторитетних викладачів-дизайнерів, які вміють передати свій досвід фахівцям-початківцям. Студенти завжди орієнтуються на творчих викладачів, виявляючи більший інтерес до освітнього процесу. Особливо це стосується виробничої практики, коли студенти використовуючи набуті теоретичні знання, вчаться застосовувати їх на практиці. Незважаючи на велику кількість творчих завдань і самостійних робіт (звісно дизайн-освіта передбачає виконання великого обсягу практичних занять), студентам необхідне «підтвердження» правильності їхнього професійного вибору в галузі чи напрямі дизайну. Саме творча проєктна діяльність формує систему самостійних навичок, які допомагають майбутнім дизайнерам у самореалізації

та самоідентифікації [58]. Студенти, готуючи проєкти, роздумують над концепцією, самостійно займаються її реалізацією. Як наслідок – задіюються механізми мотивації, оскільки підсумковий результат – проєкт, зазвичай, сприймається його розробниками як «вершина творіння» і реалізується за допомогою застосування сукупності набутих професійних компетенцій.

3. *Інтеграція основ психології спілкування, навичок ефективної комунікації в освітньому процесі.* Форми діяльності: заняття з основ загальної психології, психології міжособистісної комунікації, психології кольору та світла та інших видів психології, пов'язаних із дизайнерською діяльністю.

Такі заняття важливі для формування комунікаційного потенціалу студента, адже дизайнер – це фахівець, який доволі часто безпосередньо комунікує із клієнтами (замовниками). Для цього йому необхідно знаходити «потрібні» слова (наприклад, пояснювати складні художні та технічні терміни адаптованими виразами), розуміти бажання замовників (наприклад, замовник може не знати всі відтінки будь-якого кольору і пояснює дизайнеру за допомогою суб'єктивного асоціативного ряду, що може бути незрозумілим і стане «каменем спотикання» у реалізації проєкту), застосовувати весь свій активний словниковий запас для найбільш ефективної комунікації. На цих заняттях активізуються мисленнєві та творчі процеси, виникає потреба (хоча б у межах заняття) перевіряти навички комунікації та тестувати їх у практичний спосіб [59]. Студенти-дизайнери гостро потребують таких занять ще й для запобігання емоційному вигоранню, яке може настати у процесі професійної підготовки.

4. *Формування у студентів професійної самосвідомості.* Цей етап є завершальним і водночас таким, що інтегрує всі попередні етапи, оскільки саме професійна самосвідомість визначає ступінь вмотивованості фахівця, рівень сформованості його професійних компетенцій, якість результатів професійної діяльності. Професійна самосвідомість впливає на самовизначення в системі професійної діяльності, а також на самооцінку, самоідентифікацію та самоактуалізацію. Це своєрідна «шкала здатностей»

студентів, яку вони самі й вибудовують. Майбутні дизайнери мають чітко розуміти своє місце в колективі (дизайн-студії), оскільки від цього залежать їх комунікативні здібності та ефективність цих здібностей. Студентам необхідно обрати чіткий напрям у дизайн-діяльності та працювати виключно над ним доти, доки не досягнуть відчутного успіху. Оскільки у дизайні чимало видів і напрямів (інтер'єрний, цифровий, графічний, книжковий, іміджевий, архітектурний, ландшафтний та ін.), цей процес може викликати певні складнощі, проте є фундаментально значущим у межах формування та розвитку професійних компетенцій.

1.3. Аналіз теоретичних джерел з проєктних технологій у професійній підготовці майбутніх дизайнерів закладів вищої освіти.

Суть професійної педагогічної діяльності полягає в створенні середовища, яке сприяє пошуку та втіленню новаторських методик та форм у навчально-виховному процесі. Тому вивчення, узагальнення, створення та поширення передового педагогічного досвіду завжди були актуальними, але в контексті реформування системи освіти стають надзвичайно важливими.

На сьогоднішній день дизайн швидко розвивається як сучасна інтердисциплінарна галузь з гуманітарними, мистецькими та технологічними підгалуззями. Місце дизайну в системі професійної дизайн-освіти залишається поки що не визначеним.

Аспекти сучасних проблем у сфері дизайн-освіти в Україні були частково розглянуті в наукових дослідженнях О. Боднар [60], О. Бойчук [61], І. Голод [62], В. Даниленко [63], В. Єльков [64], Ю. Легенький [65], С. Мигаль [66], Е. Мисько [67], С. Рибін [68; 69; 70], М. Селівачов [71; 72], О. Фурса [73; 74] Р. Шмагало [75; 76], М. Яковлев [77; 78] та ін.

На сьогодні в Україні існує 59 закладів вищої освіти, які пропонують навчання за спеціальністю 022 «Дизайн». Протягом останніх років було

створено більше 30 відділень і факультетів дизайну, і приблизно третина з них знаходиться в інженерних (технічних, технологічних) університетах. Це вказує на позитивний розвиток технологічного дизайну, але одночасно породжує низку проблем, пов'язаних з необхідністю розробки моделі дизайн-освіти, що охоплює питання підготовки дизайнерів з урахуванням особливостей проєктних технологій. Аналіз практики професійної підготовки майбутніх дизайнерів підтверджує, що у закладах вищої освіти недостатньо уваги приділяється вивченню проєктних технологій. З іншого боку, це означає, що викладачі повинні мати відповідну компетентність у сфері розвитку як зарубіжних, так і вітчизняних проєктних технологій у дизайні.

На сучасному етапі розвитку професійної дизайн-освіти в Україні комплексна та системна підготовка майбутніх дизайнерів здійснюється на основі різноманітних теоретичних та методичних підходів, що застосовуються у Харківській та Львівській мистецьких академіях, Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, а також у Національному університеті технологій і дизайну, Київському столичному університеті імені Бориса Грінченка, Транспортному університеті та інших закладах. Розвиток дизайн-освіти у нашій країні визначається впливом різноманітних факторів, в основі яких лежать зовнішні чинники, на які студенти, викладачі та загальна професійна спільнота мають обмежений вплив. Ці фактори, щодо розвитку дизайн-освіти, є необмеженими, і серед них можна виокремити соціальні потреби, вимоги ринку праці, очікування роботодавців та важливість дизайну як науки, мистецтва і ключового елемента виробництва.

Важливо відзначити, що Львівська Національна академія мистецтв єдиний державний заклад вищої освіти в Україні, який спеціалізується на підготовці висококваліфікованих фахівців у галузі дизайну, використовуючи проєктні технології та враховуючи досвід відомих дизайн-шкіл з Австрії, Польщі та інших країн Європи. Ідея створення мистецької академії у Львові виникла ще наприкінці XIX століття, і цей сучасний навчальний заклад

вважається спадкоємцем кращих традицій і досягнень художньої освіти, які відбулися на західноукраїнських землях. Його історія налічує Художньо-промислову школу (засновану у 1876 році), Вільну академію мистецтв (засновану у 1905 році), Мистецьку школу Олекси Новаківського (створену у 1923 році) та інші навчальні заклади, які першими спробували методики дизайн-освіти.

Сучасні умови соціально-економічного розвитку вимагають нових підходів до підготовки майбутніх фахівців у галузі дизайну в установах вищої освіти. Основними тенденціями у світовій освіті стають удосконалення основ, збільшення гуманістичної складової, підвищення значення духовності та загальнокультурного розвитку, формування системного мислення студентів у складних технологічних і соціальних контекстах, розвиток соціальної та професійної мобільності, а також активне використання проєктних методів. Однією з основних вимог на сучасному ринку праці є здатність особистості до продуктивної діяльності в різноманітних життєвих ситуаціях. Проєктні методи вважаються ключовими у XXI столітті і очікується, що вони будуть головними драйверами науково-технічного прогресу протягом найближчих десятиліть. Інформатизація освіти є складовою цього глобального процесу. Однією з актуальних проблем є розробка освітніх програм, дисциплін та курсів, спрямованих на модернізацію традиційних методів навчання та впровадження проєктних технологій з метою підвищення якості навчального процесу у закладах вищої освіти та формування високого рівня професійної компетентності випускників у відповідності з вимогами ринку праці.

Використання традиційних і проєктних технологій у навчанні сприяє ефективній взаємодії між студентами та навчальними засобами, забезпечує взаємозв'язок і діалог між учасниками навчального процесу та спрощує його управління, що може бути складним у традиційних системах навчання.

Використання проєктних технологій не обмежується простою заміною традиційних підходів у професійній підготовці фахівців у галузі мистецтва за спеціальністю 022 «Дизайн», але є лише її технологічним доповненням.

Проектні технології дають можливість комбінувати процеси вивчення, закріплення та контролю засвоєння навчального матеріалу.

Крім того, проектні технології сприяють збільшенню мотивації до навчання, розвитку креативного мислення та економії навчального часу; інтерактивність і мультимедійна наочність допомагають у кращому представленні матеріалу і відповідають вимогам ринку «сучасних мистецьких послуг».

Однак проектні технології не витісняють традиційні методи і прийоми підготовки фахівців у галузі мистецтва; вони допомагають наблизити методику навчання до вимог сьогодення. З цією метою розширюється використання нових проектних освітніх технологій у сфері освіти, що базуються на сучасних комп'ютерних технологіях та нових інтерактивних методах, таких як комп'ютерні навчальні програми та технічні засоби на базі інформаційних технологій.

В сучасний час Україна настільки потребує відродження культури та мистецтва на ринку послуг, що підготовка відповідного кадрового потенціалу, включаючи фахівців з дизайну, стає ключовим аспектом забезпечення культурних процесів в країні.

Як було відзначено раніше, дизайн на сьогодні є складною системою художньо-конструкторської діяльності, що виникла в постіндустріальному суспільстві. Цей процес проникає в усі сфери життя, стаючи необхідною складовою культури суспільства, і впливаючи на життєве середовище людини, сприяючи гармонізації її взаємин з природою.

Протягом тривалого періоду часу дизайн-освіта розвивалася у двох напрямках - гуманітарно-художньому та науково-технічному, які існували як «дві культури», відносно відокремлені одна від одної, але мають спільне коріння.

Важливо враховувати, що можливості методів дизайну у сфері виробництва ще не досліджені та не використовуються достатньо повноцінно. Підвищення якості підготовки дизайнерів, особливо в контексті техніко-

технологічних аспектів, є необхідним. Це призводить до неузгодженості у співпраці дизайнерів з конструкторами та іншими фахівцями суміжних галузей, що заважає досягненню остаточного ефекту дизайнерського проєктування.

Незважаючи на те, що спеціальність «Дизайн» офіційно включена до класифікатора спеціальностей і має організаційну підтримку від творчої Спілки дизайнерів України, а також існують дизайн-ергономічні ради, дизайн все ще не визнається як повноцінна складова виробничо-економічної діяльності. Це прямо впливає на умови підготовки фахівців у цій сфері, їх адаптацію на робочому місці, широкий спектр характеристик дизайну та розвиток його спеціалізацій.

Відомо, що початки дизайнерської освіти в Україні можна прослідкувати до старовинних традицій трудового навчання у ремісничих майстернях, народних промислових центрах, іконописних малярнях, де досвідчені ремісники, народні майстри або монахи-митці передавали свої знання учням. Імовірно, саме звідти походить і мистецька педагогіка.

Виділимо дві концептуальні проблеми: роз'єднаність предметів один від одного та відірваність предметів від реального життя. Остання є основною перепорою між дизайнером та зовнішнім світом, оскільки більшість навчання спрямована на складання екзаменів та отримання оцінок, а не на використання набутого досвіду на практиці. Студенти, які не розуміють цього, зазнають ризику відчуження від справжнього мистецтва, оскільки система освіти орієнтована на оцінювання дизайнера за кількісними параметрами відвідування, виконання завдань та бездумне повторення комбінацій, які, на думку «системних фахівців», є найшвидшим шляхом до професійного росту дизайнера.

Останнім часом все більш поширеними стали різноманітні курси та онлайн заняття з дизайну. Це свідчить про недоліки державної системи дизайн-освіти, через що студенти шукають інші альтернативи. Основна

проблема всіх цих курсів, яка наразі заважає їм повністю замінити державні виші, - це їх короткостроковість.

Для успішного розвитку української дизайн-освіти важливо поєднувати креативність національного мистецького й педагогічного досвіду з європейською практикою дизайну. Однак деякі ключові аспекти дизайн-освіти, такі як соціально-економічні культуротворчі основи, філософія вищої дизайн-освіти, сучасні проєктні технології та роль дизайнера як творчого суб'єкта культури, залишаються недостатньо дослідженими.

Надзвичайно важливим є також вивчення національних особливостей українського дизайну, що робить актуальним аналіз досвіду зарубіжної, зокрема європейської дизайн-освіти. Освітньо-культурний синтез естетичного й раціонального, художнього й утилітарного, є ключовим для розвитку дизайн-освіти та визначення та підтримки майбутніх фахівців у цій галузі.

Незважаючи на актуальність сучасної дизайн-освіти, її системний й обґрунтований аналіз до цього часу не отримав достатнього висвітлення у вітчизняній педагогічній науці та практиці вищої освіти.

Вивчення походження, історичний шлях розвитку дизайн-освіти та особливості підготовки майбутніх фахівців дизайну у закладах вищої освіти докладно описано в працях: Л. Оршанський та Р. Силко [79], П. Татіївський [80], В. Даниленко [81], О. Фурса [82] та ін. Окремі актуальні проблеми дизайн-освіти увиразнено в працях А. Бровченка [83], Г. Максименко [84], В. Прусака [85], В. Тиценка [86], А. Руденченко [87], В. Титаренко [88], С. Чирчик [89], О. Пасько [90], [91], [92]. Дослідники зауважують, що в сучасній дизайн-освіті ХХІ століття важливо не тільки орієнтувати майбутніх фахівців на сприйняття цілісного світу, але також на проєктування нової реальності, де краса поєднується зі структурною логікою в архітектурному творчості та просторовому формуванні художників-конструкторів у різних сферах життя українського суспільства. Дизайн має стати не просто засобом взаємодії особистості з оточуючим середовищем, але і важливим компонентом навчальної програми, яка об'єднує мистецтво та технології для студентів

різних спеціальностей, таких як педагогіка, мистецтво, техніка, культурологія і т. д.

Порівняльний аналіз дизайн-освіти у різних країнах свідчить, що ведучими дизайнерськими системами були британська, німецька, італійська та американська. Але на сьогодні перевагу набувають дизайнерські системи «азійських тигрів», таких як Китай, Тайвань, Сінгапур, Південна Корея, Японія. У цих країнах дизайн-освіта визначається як система інтелектуальних змістів, спрямованих у майбутнє.

Для західних країн питання дизайн-освіти часто розглядається окремо і вирішується відокремлено, тоді як в Японії практично кожен фахівець (робітник, інженер, конструктор) є природженим дизайнером та творцем естетично привабливих речей. Економічний успіх Японії в більшій мірі залежить від японського народу, його працьовитості та творчості, які не лише гарно працюють, але й створюють продукцію з високими естетичними характеристиками і функціональними властивостями, які відповідають потребам споживачів.

У сучасній українській системі дизайн-освіти, заснованій на принципах особистісно зорієнтованого та компетентнісного навчання, важливим аспектом є взаємодія різних інформаційно-особистісних, інформаційно-соціальних та навчально-педагогічних середовищ. Це повинно бути головною теоретичною основою навчального процесу у всіх галузях дизайну. Покладаючи акцент на базову підготовку з різноманітних аспектів мистецтва, таких як малюнок, живопис, композиція, кольорознавство, анатомія, історія мистецтва та інші, також необхідно приділяти увагу проєктним технологіям.

Порівняльний аналіз особливостей застосування проєктних технологій у системах підготовки дизайнерів в США, Франції та Україні вказує на різні підходи та тенденції у використанні цих технологій у кожній з країн.

Так, у Сполучених Штатах проєктні технології широко використовуються в підготовці дизайнерів, охоплюючи 70-80% всіх дисциплін. Велике різноманіття проєктів, таких як навчальні, дослідницькі,

практико-орієнтовані та творчі, дозволяє студентам здобувати різнобічний досвід. Оцінка студентів із дисципліни часто ґрунтується на портфоліо, яке складає 50% загальної оцінки. Система оцінювання реалізується через 5-бальну або 100-бальну шкалу (Оружа, 2010).

Франція показує менш поширене використання проєктних технологій, охоплюючи 50-60% дисциплін. В основному акцент робиться на навчальних проєктах, а дослідницькі та творчі проєкти використовуються рідше. Оцінка студентів враховує портфоліо та оцінку викладача, які мають вагу 40% та 20% відповідно. Система оцінювання використовує 100-бальну шкалу (Ginestie, 2002).

Україна відзначається найнижчим рівнем використання проєктних технологій, серед досліджуваних країн, які стосуються лише 30-40% дисциплін. Перевага також надається навчальним проєктам, а дослідницькі та творчі проєкти застосовуються рідше. Оцінка студентів залежить від портфоліо та оцінки викладача, які мають вагу 30% та 30% відповідно. Система оцінювання використовує як 5-бальну, так і 100-бальну шкалу (Алексеева, 2018).

Таким чином, використання проєктних технологій в системах підготовки дизайнерів найрозвиненіше у США, де воно має системний та всебічний характер. У Франції та Україні спостерігається тенденція до збільшення використання цих технологій, але є певні недоліки та виклики, які потребують уваги та вирішення.

На сьогодні, проблема підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності в системі української вищої освіти включає наступні аспекти:

- обмежений доступ до сучасних інструментів і технологій (деякі навчальні заклади можуть не мати достатнього обладнання або доступу до оновлених програм та інструментів, які використовуються в професійній галузі);

- недостатня практична підготовка (фокус на теоретичних аспектах без належної практичної підготовки може змінити здатність випускників ефективно використовувати проєктні технології у реальних сценаріях);
- відсутність індивідуального підходу (у навчальних програмах може бути обмежена увага до індивідуальних потреб студентів або можливостей розвитку їхніх унікальних талантів і навичок);
- низька інтеграція з іншими дисциплінами (дизайн в сучасному світі часто вимагає співпраці з різними галузями та областями, а недостатня взаємодія може призвести до обмеження розуміння контексту і вимог реальних проєктів);
- відсутність акценту на критичне мислення і проблемне вирішення (проєктна діяльність вимагає не лише технічних навичок, але і здатності аналізувати та розв'язувати проблеми);
- неактуальність змісту курсів (швидкі зміни в індустрії дизайну можуть призводити до втрати актуальності вмінь та знань, які отримують студенти під час навчання).

Впровадження змін, описаних вище, може здатися складним завданням. Однак, активна співпраця між освітніми установами та дизайн-індустрією, оновлення навчальних програм та забезпечення доступу до сучасних технологій та ресурсів роблять це цілком можливим.

Наразі система дизайн-освіти в Україні перебуває на етапі модернізації. Паралельно з державними закладами вищої освіти з'являється багато приватних та комерційних. З урахуванням тенденцій розвитку національної економіки важливо впроваджувати курси з дизайну, розділи проєктних технологій, екологічного аналізу, ергономіки та комп'ютерного моделювання в інженерні навчальні заклади. Це стане складовою частиною комплексної програми дизайн-освіти в Україні. Потрібно продовжувати вивчення принципів та методологічних засад підготовки дизайнерів у спеціалізованих навчальних закладах та впроваджувати спецкурси з дизайну до програм суміжних спеціальностей, враховуючи нові соціально-економічні умови.

Сучасне становище дизайну полягає в тому, що він визнаний як важлива і впливова галузь мистецтва. Дизайнери працюють у різних сферах людської діяльності, і без їхнього вкладу важко уявити собі сучасний світ. Зараз дизайн можна розділити на декілька напрямків, а саме: промисловий, графічний, дизайн середовища та дизайн інформаційних технологій.

Промисловий дизайн – це творча робота, спрямована на розробку виробів, що мають як високі експлуатаційні, так і естетичні характеристики. Ця галузь охоплює проектування різних предметів для їхнього виготовлення масовими методами, таких як побутові речі, промислові прилади, транспортні засоби, меблі, одяг і т.д. Промисловий дизайн має велике значення для економічного розвитку країни, тому що в ньому проводяться наукові дослідження, розробляються нові технології та впроваджуються передові матеріали.

Графічний дизайн використовує графіку для створення інформаційних продуктів, які призначені для масового поширення через поліграфію, кіно, телебачення. Також він створює графічні елементи для промислових виробів і предметів середовища. Графічний дизайн має різні форми, такі як газетно-журнальна графіка, дизайн публікацій, товарні знаки, пакування тощо.

Дизайн середовища визначається як проектування комплексних об'єктів, що враховує взаємодію людини з природою, предметно-просторовим і соціокультурним оточенням для створення гармонійного середовища, яке відповідає місцевому ландшафту. Цей тип дизайну включає розробку цивільних і житлових комплексів у міському середовищі та інші проекти.

Дизайнер середовища, який володіє як витонченим смаком, так і сучасними технологіями, вдається до всіх аспектів середовища: світла, кольору, текстури, щоб зробити його зручнішим, естетичнішим і гармонійним. Для нього ключово важливо забезпечити функціональність та ергономічність при реалізації найкреативніших проектів.

Дизайн інформаційних технологій (ІТ) спрямований на створення комфортного середовища для людини на основі наукових досліджень і

вивчення її життєвих потреб. Це галузь дизайну, практика художньо-технічного оформлення та представлення різної інформації з урахуванням ергономіки, функціональних можливостей, психологічних критеріїв сприйняття інформації людиною, естетики візуальних форм представлення інформації і деяких інших факторів.

Штучний інтелект (AI) стає все більш важливим у сфері дизайну, надаючи можливість автоматизувати рутинні завдання та допомагаючи дизайнерам реалізувати свій творчий потенціал. Хоча спочатку це може здатися загрозою для професії, проте AI може виступати в ролі асистента, що дасть можливість дизайнерам більше сконцентруватися на творчості.

Багато часу затрачається на пошук дизайнерських рішень, що поєднує в собі творче та логічне мислення. Штучний інтелект (AI) представляє собою систему, яка здатна видавати передбачувані результати у найкоротший термін після аналізу тисяч і мільйонів показників. Водночас, AI відкриває перед дизайнерами ряд можливостей, які сприяють ухваленню більш обґрунтованих та ефективних рішень, роблячи їхню роботу простішою:

- забезпечує відповідність проєктів останнім трендам, дозволяючи дизайнерам сконцентруватися на загальній концепції. AI виконує значну частину складної роботи, звільняючи дизайнерів від рутини та надаючи більше можливостей для креативності;

- замість витрачання багато годин на аналіз безлічі даних, AI може швидко знайти вказівку для пошуку рішення у правильному напрямку;

- AI оптимізує робочий процес, аналізуючи величезні обсяги даних і пропонуючи рішення протягом хвилин. Потім дизайнер може обрати найбільш підходящий варіант.

Перед усім, використання Штучного інтелекту має на меті алгоритмізувати творчість. Можливості штучного інтелекту у сфері графічного дизайну вже використовувалися деякими компаніями. Наприклад, у 2017 році в Італії було випущено 7 мільйонів різних дизайнів банок Nutella,

кожен з яких був унікальним, альтернативами створення яких був штучний інтелект (див. Додаток Н).

Новаторський підхід дизайну дозволяє набувати все більш виразних, національних рис, і навіть досягти рівня індивідуальності, спрямовуючись на конкретного користувача. Твори дизайну не тільки відображають душу свого часу, а часто перевершують його, адже дизайнери вміло вгадують майбутнє, виходячи не з фантазій, а з реальних перспектив завтрашнього дня.

Таким чином, дизайн стає складною міжгалузевою проєктно-художньою діяльністю, що поєднує знання з природничих наук, техніки, гуманітарних дисциплін та творчу уяву, спрямовану на формування предметного середовища в усіх сферах людської діяльності. Дизайнер повинен не лише створювати естетично привабливий продукт для задоволення потреб користувача, але й володіти глибокими знаннями у проєктуванні, конструюванні та технологіях виробництва. Тому поєднання мистецтва, інженерної думки, проєктних технологій та інформаційних технологій є ключовим при підготовці дизайнерів.

Для того щоб успішно спроектувати промисловий виріб, дизайнер повинен мати глибокі знання у сфері проєктування з урахуванням принципів ергономіки та екології, здатність провести якісний аналіз форми та конструкції майбутнього виробу, його деталей та способів їх з'єднання, забезпечивши їхню перспективу реалізації. Крім цього, важливі спеціальні знання з матеріалознавства, винахідництва, ергономіки, маркетингу, а також наукові й проєктні методи створення нової продукції (див. рис. 1.3.1).



Рис. 1.3.1. Взаємодоповненість технічної і художньої творчості в проєктувальній діяльності дизайнерів

Використання проєктних технологій у дизайні не лише задовольняє матеріальні потреби, а й відтворює національні традиції, духовні цінності та характер епохи у дизайнерській формі та декорі. Функції дизайну, що є системними і відповідають за творчу діяльність, включають різноманітні аспекти: конструктивні, пізнавальні, виховні, евристичні, комунікативні, гедоністичні та інші. Основні напрями дослідження включають історію розвитку дизайну як мистецтва та культурно-естетичного явища, його взаємодію з іншими видами мистецтва, роль у формуванні естетичних уявлень людини, соціокультурні та функціональні аспекти дизайну, структурні особливості та основні принципи.

Оволодіння основами проєктних технологій у дизайні дає можливість студентам переглянути цінності, вирішувати нові завдання та розкривати взаємодію мистецтва і техніки, а також формувати естетичне сприйняття різних історико-етнографічних регіонів. Одним з пріоритетних напрямів

наукових досліджень є вивчення сутності та змісту проєктних технологій, їх структури, умов формування готовності майбутніх дизайнерів до їх застосування.

Розвиток мережі експериментальних майданчиків та експериментальна робота щодо трансформації модульних проєктних технологій відповідно до ролі та місця в навчальній програмі є важливими. Також важливо вдосконалювати відбір та впровадження сучасних проєктних технологій на основі різних підходів і критеріїв, а також оцінювати їхню ефективність та безпеку в умовах інтегративного навчання.

Підготовка фахівців у галузі дизайну з використанням проєктних технологій у закладах вищої освіти стає більш продуктивною за умови гуманізації навчально-виховного процесу. Гуманітарна освіта відіграє важливу роль у трансляції культурних цінностей та формуванні національно-культурного світу, що дозволяє розглядати її як ефективний інструмент формування цілісної особистості.

Висновки до першого розділу

Основаючись на поглядах дослідників щодо визначення термінів «компетентність» і «компетенція», ми приходимо до висновку, що в даному дослідженні важливо розрізняти ці поняття для об'єктивності емпіричних та статистичних даних, які будуть використовуватися протягом всього процесу дослідження. Таким чином, ми погоджуємося з тим, що «компетентність» і «компетенція» - взаємопов'язані концепції, які відображають рівень професійності особистості та її здатність виконувати певні професійні обов'язки. Ми також погоджуємося з тим, що об'єднувати ці поняття та прирівнювати їх між собою є неприпустимо, оскільки їх розрізнення дозволяє точніше розуміти та досліджувати професійні якості особистості. Ми вирішили використовувати таке визначення, що компетенція - це сукупність

взаємозалежних якостей особистості, включаючи знання, уміння, навички, способи діяльності, а також вимоги до знань та досвіду діяльності у певній галузі. З іншого боку, компетентність - це здатність застосовувати знання та вміння, виконувати завдання або роботу. У межах нашого дослідження ми будемо керуватися уявленням про компетенцію як частину фахової компетентності, ефективне формування якої є основною метою всіх форм і методів, які ми пропонуємо.

Аналіз наукових джерел свідчить про те, що вміння вчитися включає в себе не лише володіння методами навчання, а й здатність та готовність працювати з різноманітною інформацією, створювати нові знання, визначати цілі та обирати стратегії для їх досягнення. Це також означає активне вивчення прийомів, методів та стратегій, формування установок для ефективної організації навчання та раціонального використання знань у різних сферах життя. Вміння навчатися базується на усвідомленні своїх можливостей, недоліків та прогалин у знаннях. Коли стикаєшся з завданням, яке здається надто складним для миттєвого вирішення, важливо знаходити засоби поповнення своїх знань новим досвідом, пройшовши шлях наукового дослідження. На жаль, навчання студентів принципам роботи людського мозку, включаючи навички ефективного навчання, часто опускається в закладах вищої освіти, включаючи мистецькі [93; 94].

Таким чином, можна ствержувати про складну системну взаємозалежність всіх компонентів, які формують професійні компетенції, і їх вплив на професійну та особистісну самосвідомість майбутніх дизайнерів, а також на результативність творчої проєктної діяльності. У процесі фахової підготовки особливе значення має системна реалізація таких основних етапів: 1) забезпечення студентів необхідними професійними знаннями на теоретичних заняттях; 2) надання умов для набуття студентами практичних навичок під час практичних занять; 3) інтеграція основ психології спілкування та навичок ефективної комунікації в освітній процес; 4) формування у студентів професійної самосвідомості.

Ці кроки охоплюють всі ключові аспекти професійної діяльності майбутніх дизайнерів, дозволяючи звернутися до кожного з них: етичного, професійного, особистісного та соціокультурного. Крім того, наведені форми педагогічної роботи зі студентами допомагають пояснити важливість та необхідність формування професійних навичок, виявити специфічні особливості кожного напрямку дизайну та сприяють успішній адаптації студентів у майбутній професійній сфері.

Враховуючи сучасні реалії використання проєктних технологій у закладах вищої освіти, важливо забезпечити неперервну освіту для майбутніх дизайнерів та проходження стажування для викладачів з цієї галузі. Результати проведених досліджень свідчать, що фахівці у галузі дизайну в сучасних умовах, зокрема в умовах антиглобалізму, повинні набути компетенцій в сфері дизайну за допомогою проєктних технологій.

Вітчизняні заклади вищої освіти досі не мають чіткого концептуального уявлення про спільну мету дизайнерської діяльності, включаючи навчання з використанням проєктних технологій майбутніх дизайнерів. Тому є доцільним розроблення педагогічних умов для формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, включаючи програмні та навчально-методичні аспекти в курсі «Проєктні технології», а також інтегруючи в нього теми з педагогіки та середовищної педагогіки.

Ключові положення першого розділу дисертації відображено в таких публікаціях:

1. Мешко А. М. Проблематика підготовки майбутніх дизайнерів в умовах соціально-економічних змін. *Науково-практичне видання*. Вища школа. Київ, 2021. №1-2(198). С. 116.

2. Мешко А. М., Руденченко А. А., Войцехівська І. О. Цифрове етномистецтво. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну». КНУТД. Київ, 2023. С. 375-378.

3. Мешко А. М., Бровченко А.І. Українська ідентичність в графічному дизайні студентів закладів вищої мистецької освіти. «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Житомир, 12.10.2022 р. / Житомирський державний університет ім. І. Франка. Житомир, 2022. С. 10-13.

4. Мешко А. М. Використання арт педагогіки для формування готовності дизайнерів до професійної діяльності. Сучасна мистецька освіта: досвід, проблеми та перспективи. Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 22.04.2021 р. / Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, 2021. С. 121-124.

5. Мешко А. М. Використання середовищного підходу для навчання майбутніх дизайнерів. «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 11.05.2023 р. / Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ, 2023. С. 70-74.

6. Мешко А. М. Особливості педагогічного процесу майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності. Вісник післядипломної освіти. Київ, 2024. № 27 (56). С. 84-97. [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)

Розділ 2

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Сутність понять «фахової готовності дизайнерів» та «проєктних технологій»

Мистецтво у XXI столітті представляє собою динамічну область практики, де відбуваються постійні обговорення та наукові дослідження. Велика кількість ключових тем породжує нові ідеї та стимулює академічні дискусії.

Сучасне мистецтво використовує різноманітні матеріали та технології. До них відносяться новітні електронні засоби, такі як цифрове мистецтво та інтернет; програми штучного інтелекту; академічні дисципліни, такі як живопис, які і досі залишаються популярними серед дизайнерів та художників; а також матеріали та техніки, які раніше були пов'язані з ремеслами, але сьогодні переосмислюються для вираження нових концепцій. Багато митців постійно поєднують різні стилі та форми мистецтва, використовуючи різноманітні графічні програми для досягнення своїх творчих цілей та ідеї.

Сучасна мистецька сцена різноманітна: від великих проєктів з величезними бюджетами та рекламою до скромних, але значущих ініціатив, які акцентують увагу на процесі, емоціях та індивідуальному підході. Сучасні ідеї в дизайні також відображають зміни у комунікаціях та технологіях: в різних куточках світу митці використовують місцеву культуру та історію, або стають частиною глобальної візуальної спільноти.

Однією з ключових характеристик художньої арени у XXI столітті, а також багатьох інших сфер життя, є вплив глобалізації - збільшення швидкості

зв'язку та взаємодії людей та інформації у просторі й часі. Кожна людина, яка має доступ до інтернету, може бути в курсі подій в Токіо, Парижі, Львові або Венеції. Активне переміщення дизайнерів через кордони та океани призвело до змішування впливів, стилів та фахової термінології [95].

Багато вчених активно обговорюють значення та наслідки глобалізації. Чи може глобалізація мати економічну та політичну силу для реалізації свободи в суспільстві? Чи різняться вплив глобалізації в різних країнах світу? Як вона впливає на культурну ідентичність та творчість художників? Чи визначає сучасні глобальні тенденції дизайн?

У ХХІ столітті дизайн перетворився на міждисциплінарне поле дослідження, що використовує комплексний підхід до розуміння того, як поєднуються стилі та форми мистецтва. Наука, політика, культура споживання та багато інших галузей мають відношення до дизайну. Підходячи до використання дизайну у сучасному світі, ми бачимо, що це не є новим явищем. Навпаки, дизайн є продовженням традиційного мистецтва, але у більш сучасних формах. Початки дизайну у різних галузях мистецтва можна відстежити, розглядаючи еволюцію художньо-дизайнерської діяльності різних культур [96].

Готовність є ключовим аспектом успішного виконання будь-якої діяльності, сприяючи збереженню позитивного настрою, уваги та пам'яті, а також підтримці швидких та обґрунтованих рішень. Вона дозволяє ефективно використовувати знання, досвід та особисті якості, забезпечуючи контроль і адаптацію діяльності в разі зустрічі з перешкодами. Згідно з висловлюванням С. Алексєєва, готовність майбутніх дизайнерів до професійної діяльності є вирішальним фактором їхнього успіху і охоплює такі аспекти, як свідомість про дизайнерські завдання, моделі поведінки, знання особливостей діяльності та реалістична оцінка власних здібностей в контексті майбутніх викликів [96, с. 21]. З іншого боку, готовність до професійної діяльності передбачає індивідуалізований результат освітньої програми у закладах вищої освіти, здатність та вміння особи виконувати конкретні види дизайнерської роботи.

Ми погоджуємося з концепцією У. Аристової, що професійна готовність до діяльності не є вродженою властивістю, а виникає в результаті спеціальної підготовки, яка включає в себе ряд аспектів, таких як набуття фахових знань, розвиток основних психічних функцій, професійна орієнтованість освіти, виховання та самовиховання, а також професійне самовизначення [97, с. 18]. У зв'язку з цим готовність до будь-якої професійної діяльності передбачає наявність таких особистісних якостей, як позитивне ставлення до професійної діяльності, наявність сприятливих психічних станів для виконання професійних завдань, а також значний рівень знань, умінь і навичок щодо здійснення основних професійних функцій. Таким чином, в закладах вищої освіти закладається фундаментальна база знань, необхідних для реалізації професійної діяльності, яка потребує подальшого розвитку. У таких умовах формування фахової готовності в навчанні стає особливо актуальним у підготовці майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій, оскільки це дозволяє компенсувати недостатність знань, необхідних для професійного розвитку. Готовність до вирішення різноманітних завдань у сфері дизайну вимагає від майбутніх дизайнерів активного прагнення до самовдосконалення, здатності до самостійних дій у змінних умовах та здібності систематично освоювати навчальний матеріал. Тому успіх у впровадженні проєктних технологій безпосередньо залежить від усвідомлення майбутніми дизайнерами необхідності набуття додаткових знань: уміння планувати та передбачати послідовні кроки для знаходження відповідей на виникаючі запитання; вміння відбирати із раніше набутих знань, актуалізувати їх та співставляти з конкретною проблемою; бажання знаходити відповіді на питання та оволодівати новими знаннями; створення умов для задоволення потреб у самоосвіті [98]. З нашої точки зору, розвиток вмінь та навичок у застосуванні проєктних технологій визначає професійну готовність та здатність адаптуватися до змін, що виникають у світі нових дизайнерських знань. Узагальнюючи, професійна готовність, як підкреслює Є. Антонович, розвивається в контексті спеціальних методик самостійної навчальної

діяльності. Це означає здатність виявляти прогалини в особистих знаннях і вміннях, формувати запити на інформацію, оцінювати необхідність певної інформації для власної діяльності, здійснювати пошук інформації за допомогою різних засобів та отримувати дані з різноманітних джерел, що представлені на різних носіях [99, с. 208]. Спільно зазначено, що готовність майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій ґрунтується на власному досвіді самоосвіти та бажанні студентів розширити свій освітній потенціал, що спрямоване на підвищення їх конкурентоспроможності на ринку праці (див. Додаток Е). Отже, роль закладів вищої освіти у формуванні цінностей серед випускників щодо професійної діяльності та усвідомлення важливості фахової підготовки для постійного професійно-особистісного розвитку стає набагато більшою. У зв'язку з цим, завдання формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій конкретизується наступним чином: врахування індивідуальних характеристик особистості майбутніх дизайнерів; стимулювання позитивного та зацікавленого ставлення до самонавчання та самовдосконалення; сприяння формуванню адекватної самооцінки готовності до самонавчання та власних здібностей; підтримка розвитку навичок самостійного використання осмислених знань, переконань і принципів у практичній діяльності.

При розгляді освіти у контексті професійного самовизначення, О. Джура розуміє фахову готовність як сукупність різноманітних складових: мотиваційно-цільового, змістовно-операційного, технологічного та оцінювально-рефлексивного. Ці компоненти характеризуються нерівномірним розвитком та взаємозв'язком, оскільки зміна одного з них є передумовою для розвитку будь-якого іншого.

Отже, мотиваційно-цільовий компонент готовності описується особистісними і професійними цінностями, процесом формулювання цілей, які підтримують самовдосконалення та особистісний розвиток.

Змістовно-операційний компонент включає в себе систему наукових знань, умінь та навичок, оволодіння якими сприяє різносторонньому розвитку майбутнього фахівця.

Технологічний компонент визначає умови впливу на професійний саморозвиток, тоді як оцінювально-рефлексивний містить об'єктивну оцінку, здатність критично оцінювати власні досягнення, результати, проводити саморефлексію у процесі самовдосконалення [100, с. 104]. А. Ашеров та В. Логвіненко ідентифікують різні структурні компоненти готовності особистості до фахового розвитку. Конкретно, вони розглядають когнітивний компонент, який включає у себе уявлення та концепції щодо сутності, методів і форм освіти, а також структуру, особливості та умови діяльності. Мотиваційно-ціннісний компонент розглядається як система цілей, установок, потреб і мотивів освіти. Діяльнісний компонент відображає володіння прийомами та операціями освітньої діяльності, методами пошуку, відбору та обробки необхідної інформації для самовдосконалення. Рефлексивний компонент передбачає аналіз ситуацій професійного розвитку, оцінку особистісно-професійних якостей і компетенцій, а також саморегуляцію процесу їхнього вдосконалення [101, с. 111]. Враховуючи специфіку самоосвітньої діяльності, І. Єременко визначає компоненти фахової готовності наступним чином: мотиваційно-смісловий, когнітивний, організаційно-діяльнісний та оцінювально-рефлексивний. Мотиваційно-смісловий компонент обумовлює потребу у фаховій готовності, сприяє позитивному ставленню і зацікавленості у фаховій діяльності, забезпечує наявність самомотивації та усвідомлення особистої та соціальної важливості фахової діяльності. Когнітивний компонент охоплює наявність системи знань (загальноосвітніх, предметних і професійних), вмінь і навичок у сфері фахової діяльності, готовність і здатність до постійного самовдосконалення. Організаційно-діяльнісний компонент відображає володіння знаннями і навичками планування, організації та регулювання освітнього процесу, використання сучасних методів пізнання та застосування результатів фахової

діяльності у конкретних ситуаціях. Рефлексивний компонент визначає здатність до аналізу та оцінки власної діяльності [102, с. 100].

Враховуючи все вищезазначене, готовність майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій можна розглядати як складне особистісне утворення. Механізм цієї готовності полягає у розвитку діалектичного мислення, яке дозволяє перетворювати інформацію з різних областей, узагальнювати, систематизувати і класифікувати її з метою вирішення професійних завдань і отримання загальнокультурних і загальнопрофесійних компетенцій [103].

Формування фахової готовності дизайнерів включає ряд основних складових, які сприяють їхньому професійному розвитку та навчанню. Ось декілька основних складових формування фахової готовності дизайнерів:

1. *Технічні знання і навички*: майбутній дизайнер повинен володіти розумінням технічних аспектів своєї професії, таких як робота з графічними програмами, знання конструкції і матеріалів, розуміння принципів ергономіки та інженерних рішень.

2. *Творчий потенціал і уява*: майбутній дизайнер повинен мати розвинуту уяву і здатність генерувати нові творчі ідеї, концепції та дизайнерські рішення. Уява допомагає їм бачити можливості там, де інші бачать лише обмеження.

3. *Комунікативні навички*: майбутній дизайнер повинен вміти ефективно спілкуватися з клієнтами, колегами та іншими зацікавленими сторонами. Це включає вміння слухати і розуміти потреби клієнта, а також чітко виражати свої ідеї і концепції.

4. *Знання про тенденції і стилі*: майбутній дизайнер повинен бути в курсі останніх тенденцій і стилів у своїй галузі. Це допомагає їм створювати сучасні та збалансовані дизайнерські рішення.

5. *Аналітичні здібності*: майбутній дизайнер повинен вміти аналізувати інформацію, визначати проблеми і розробляти стратегії їх вирішення. Аналітичні навички дозволяють їм розуміти контекст і потреби проєкту.

6. *Дослідницький підхід*: майбутній дизайнер повинен бути готовим вивчати нові ідеї, технології та методи, щоб постійно покращувати свої навички і знання (див. рис. 2.1.1).



Рис. 2.1.1. Складові формування фахової готовності дизайнерів

Ці складові разом сприяють формуванню фахової готовності дизайнерів і дозволяють їм успішно виконувати професійну діяльність.

Таким чином, можна визначити готовність майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій як результату процесу, спрямованого на самореалізацію та особистісне самовизначення. Цей процес сприяє розвитку емоційної, інтелектуальної, професійної та мотиваційної сфер їхньої діяльності, а також безпосередньому розвитку їхніх особистісних якостей.

Проєктні технології в області дизайну є одними з передових методик навчання, що комбінують теоретичні знання з їх практичним використанням для вирішення конкретних життєвих або професійних завдань.

Концептуальні та теоретичні положення проєктних технологій в українській педагогіці досліджують Н. В. Борисова, Т. В. Качеровська, О. Е. Коваленко, О. М. Пехота, Г. М. Романова, С. О. Сисоєва та інші.

У сучасній освіті «метод проєктів» розглядається як засіб організації самостійної діяльності студентів, спрямований на вирішення завдань

навчального процесу. Цей метод інтегрує в собі проблемний підхід, групові методи, а також рефлексивні, презентаційні, дослідницькі та пошукові методики. Він також розглядається як засіб досягнення освітньої мети за допомогою докладної розробки проблеми (технології), яка повинна мати конкретний, відчутний практичний результат, представлений у відповідній формі. Проектне навчання студентів - це технологія активної самостійної пізнавальної діяльності, спрямована на творчу самореалізацію особистості студента та підвищення його професійної підготовки у закладі вищої освіти. Вона передбачає роботу над проектом як практику особистісно-орієнтованого навчання у процесі конкретної роботи майбутнього фахівця з дизайну, базуючись на його власному виборі та інтересах.

Метод проектів ґрунтується на ідеї, що проект відображає суть прагматичного підходу, орієнтованого на отримання результатів у вирішенні практичних або теоретично значущих проблем. Ця проектна технологія надає кожному учаснику навчального процесу можливість розвивати свої пізнавальні інтереси, вміння самостійно конструювати знання та орієнтуватися в інформаційному просторі.

Участь у проектній діяльності передбачає проходження студентом етапів планування, аналізу, синтезу та активної діяльності, що сприяє його духовному та професійному розвитку. Працюючи над проектом, студент може виявити свою індивідуальність та обрати спосіб вирішення завдання. Через участь у проектній діяльності відбувається самореалізація, усвідомлення власних можливостей, вирішення власних проблем, створення власного стилю дій та організація навчального середовища.

В цілому, за допомогою проектної діяльності змінюється тип взаємодії між викладачем і студентом, переходячи у форму партнерства.

Переваги проектних технологій у дизайні включають широке використання новітніх інформаційних технологій, без яких ефективність сучасної освіти неможлива, оскільки ми живемо в епоху інформаційного суспільства. У зв'язку з розвитком технологій минулої ідеї набуття освіти один

раз і назавжди. Тепер освіта є неперервною, що передбачає висококваліфікованому фахівцю бажання й вміння постійно поповнювати свій багаж знань через самостійне навчання, використання інтернету та інформаційних технологій. Це означає пізнавальну самостійність, яка є ще однією рисою, яку розвивають проєктні технології. Інформаційні технології в рамках проєктних технологій використовуються передусім для пошуку інформації у процесі виконання проєкту. Це допомагає студентам вміти знаходити потрібну інформацію, аналізувати її, узагальнювати та презентувати.

На основі викладеного матеріалу, можна підсумувати, що проєктні технології сприяють розвитку студента як свідомо, так і підсвідомо. Під підсвідомим розвитком можна розуміти закріплення навичок самостійного вибору, розвиток творчих здібностей, формування відчуття відповідальності і незалежності, бажання самореалізуватися, встановлення мотивації, визначення сфери власних інтересів, підтримку розвитку впевненості в собі. Щодо свідомого розвитку, сюди входить здобуття певних компетенцій, наряду з комунікативними, таких як аналіз інформації, презентація проєкту, обдуманий вибір інструментів для вирішення проблеми, встановлення та формування відносин з партнерами і викладачем на більш демократичних засадах та інше. Універсальність проєктних технологій полягає в тому, що вони не обмежені жодною конкретною дисципліною і можуть застосовуватися для будь-яких спеціальностей, будь-якого віку, на всіх рівнях освітньої системи та в навчанні всіх дисциплін, включаючи всі курси з фахової підготовки дизайнерів.

Важливо розуміти, що поняття проєкту є досить гнучким, і його слід розрізняти від інтерактивних методів, таких як обговорення, дискусії, презентації, брейнстормінг, кейси, дебати та інші. Проєкт, зазвичай, складається з кількох етапів, а інтерактивні методи можуть бути використані на різних етапах як інструменти виконання проєкту. Це можна розглядати як ще одну перевагу проєктних технологій, оскільки вони дозволяють залучати

різноманітний інтерактивний інструментарій, тим самим додатково стимулюючи розвиток комунікативних навичок студентів.

Серед складнощів використання проєктних технологій у дизайні (цілком конкретно в них можна виявити складнощі, тільки якщо викладач не вміє їх подолати), можна виокремити певну загрозу втрати контролю з боку викладача. Хоча важливе значення має зменшення ролі викладача у процесі виконання проєкту, він все ж повинен контролювати процес шляхом ретельного планування всіх етапів роботи. Враховуючи одну з цілей проєктної діяльності, а саме – розвиток креативного мислення і творчості, неможливо уявити проєктування без певного ступеня свободи для студентів [104]. Але при відсутності чіткого плану така творча робота може перетворитися на марноспоживання часу для виконання проєкту, який не принесе очікуваного результату, а лише стане розважальним.

Необхідно врахувати й мотивацію. Студент, який недостатньо зацікавлений на початковому етапі проєктної роботи, мабуть, не буде брати в ній участь з ініціативи, а навіть якщо і приєднається, то не зможе від цього отримати значних переваг. Тому перед впровадженням проєктної діяльності важливо для викладача переконатися, чи готові студенти до цього та, можливо, заохотити їх до роботи, стимулювати їхню внутрішню та процесуальну мотивацію за допомогою таких інтерактивних методик, як дебати, обговорення, рольові ігри та інше.

Загальним висновком слід підкреслити універсальність проєктних технологій і їхню придатність для застосування у викладанні практично будь-яких дисциплін для підготовки майбутніх фахівців у галузі дизайну. Проєктні технології в дизайні відіграють ключову роль у розвитку сучасного дизайну, забезпечуючи злагоджене поєднання технічної експертизи та творчості. Вони дозволяють дизайнерам створювати інноваційні та естетично привабливі продукти, які відповідають сучасним вимогам та потребам ринку. Таким чином, використання проєктних технологій стає необхідною складовою успішної навчання майбутніх фахівців з дизайну.

2.2. Критерії та рівні сформованості готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності

На підґрунті структурних компонентів, які враховують професійну спрямованість педагогічної освіти та потреби у формуванні професійних якостей майбутніх дизайнерів, покладено основу для оцінювання ефективності формування готовності до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Оцінка ґрунтується на ряді критеріїв, які мають кілька розумінь. Т.М. Байраба та О.Я. Савченко розглядають критерії як конкретні ознаки, що виступають мірниками оцінювання об'єктів. Згідно з І.Ф. Ісаєва, критерії - це характеристики, за якими проводиться оцінка та судження. Н.В. Баловсяк вважає, що критерії - це якості або властивості об'єкта, які дають змогу робити висновки щодо його рівня розвитку. В контексті нашого дослідження поняття «критерії» тлумачимо як ознаки, за якими здійснюється оцінка досліджуваного об'єкта або явища, що визначають його справжній стан та рівень розвитку [105].

Для визначення ефективності формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій можна використовувати різноманітні методи, такі як спеціальні тести, моніторинг, експертні оцінки, анкетування, аналіз навчальних документів, спостереження та бесіди. Критерії ефективності в цілому, а також кожен окремий елемент цих критеріїв, дозволяють зробити висновок про успішність підготовки майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у закладах вищої освіти. Шляхом використання цих критеріїв ми оцінюватимемо ефективність формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій та відслідковуватимемо їх зміни на різних етапах навчання. [106].

Ми визначаємо ефективність формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій шляхом оцінки 12 спеціальних (фахових, предметних) компетенцій. Рівень сформованості цих компетенцій визначає ефективність підготовки майбутніх дизайнерів до

використання проєктних технологій. Ми розглядаємо три рівні сформованості компетенцій: високий, середній і низький. Для оцінки прояву показників кожного критерію ми розглядаємо їх структуру на трьох рівнях: високому, середньому і низькому (див. табл. 2.2.1):

Таблиця 2.2.1

| <i>Назва</i> | <i>Рівень сформованості та критерії</i> |
|--|---|
| 1. Вміння застосовувати сучасні методики проєктування різноманітних об'єктів дизайну, включаючи одиночні, комплексні та багатофункціональні | Рівень сформованості компетенції визначається успішними результатами проєктування об'єктів дизайну, які студент вирішує під час занять. Критерії оцінки включають швидке та самостійне вирішення студентом поставлених завдань з проєктування, виявлення творчого мислення та досягнення вдалих результатів – це високий рівень. Якщо студент успішно вирішує завдання, але потребує певного нагляду з боку викладача, то оцінка буде середнього рівня. Низький рівень проявляється в невмінні виконати завдання самостійно або в його низькій якості, і потребує постійної допомоги викладача. |
| 2. Навички виконання формоутворення, макетування та моделювання об'єктів дизайну | Рівень сформованості компетенції визначається шляхом досягнення успішних результатів у формуванні, макетуванні та моделюванні об'єктів дизайну. Критерії оцінки включають швидке та самостійне вирішення студентом завдань з формоутворення, макетування та моделювання, виявлення творчого мислення та досягнення вдалих результатів – це високий рівень. Якщо студент успішно вирішує завдання, але потребує певного нагляду з боку викладача, то оцінка буде середнього рівня. Низький рівень проявляється в невмінні виконати завдання самостійно або в його низькій якості, і потребує постійної допомоги викладача. |
| 3. Здатність до композиційної побудови об'єктів дизайну | Оцінка рівня компетенції базується на розумінні знань з композиції, умінні створювати як прості, так і складні композиції, розумінні основних принципів композиції та здатності поєднувати їх для поліпшення загального враження від об'єкта компонування. Критерії оцінки такі: якщо студент може створити виразну та привабливу композицію самостійно, здатний змінювати статичну композицію на динамічну та навпаки, проявляє оригінальність у виборі підходів та має творчий підхід до кожного завдання - оцінка високого рівня; якщо студент здатен створити вдалу та міцну композицію з допомогою консультації викладача, то оцінка - середній рівень; якщо |

| | |
|--|---|
| | студент не вміє виконати завдання або виконує його на низькому рівні і потребує допомоги викладача, то оцінка - низький рівень. |
| 4. Вміння застосовувати проєктну графіку у професійній діяльності | Оцінка рівня компетенції здійснюється за можливістю студента створити проєктний графічний малюнок вручну на папері або на комп'ютері з урахуванням основних принципів композиції та перспективи, відповідно до поставленого завдання. Критерії оцінки такі: якщо студент здатний самостійно створити динамічну та ефектну графічну візуалізацію за допомогою простих засобів малюнка без допомоги викладача, то оцінка - високий рівень; якщо студент може виконати завдання з проєктної графіки з допомогою викладача на достатньому рівні, то оцінка - середній рівень; якщо студент не може виконати завдання або виконує його на низькому рівні і потребує допомоги викладача, то оцінка - низький рівень. |
| 5. Розуміння історії українського та світового мистецтва і дизайну та їх використання у художньо-проєктній роботі | Сформованість компетенції оцінюється за знаннями студента з історії українського та зарубіжного мистецтва і дизайну, які перевіряються за результатами тестів з цих предметів, а також за його практичними навичками у виконанні завдань у відповідному стилі, якщо це необхідно. Критерії оцінки такі: якщо студент має високий рівень теоретичних знань і може виконати завдання у вказаному стилі без консультацій з викладачем, то йому ставиться високий рівень; якщо студент має середній рівень теоретичних знань і виконує завдання у вказаному стилі з допомогою викладача, то оцінка - середній рівень; якщо студент має низький рівень теоретичних знань і не може виконати завдання у вказаному стилі або робить це на низькому рівні, то оцінка - низький рівень, і йому допомагає викладач. |
| 6. Знання та вміння застосовувати спеціальні техніки та технології відповідно до спеціалізації у проєктній та художній діяльності | Рівень сформованості компетенції визначається здатністю студента у певній спеціалізації використовувати потрібні матеріали та технології для виконання завдань з дотриманням відповідних стандартів (наприклад, використання різних видів тканини та текстилю для дизайнерів одягу) і володінням техніками, що необхідні для вузькоспеціалізованих завдань (наприклад, ліногравюра). Критерії оцінки такі: якщо студент у певній спеціалізації вміло використовує технології, пов'язані із його професійною галуззю, і високоякісно використовує потрібні матеріали для завдань у конкретній техніці, то йому ставиться високий рівень; якщо студент робить роботу за |

| | |
|--|--|
| | <p>матеріалом на задовільному рівні та володіє техніками роботи на достатньому рівні, але потребує консультації з технології та матеріалів, то оцінка - середній рівень; якщо студент не може виконати завдання з використанням спеціалізованих матеріалів, технік та технологій або виконує його на низькому рівні тільки з допомогою викладача, то оцінка - низький рівень.</p> |
| <p>7. Вміння користуватися сучасним програмним забезпеченням для створення дизайн-об'єктів</p> | <p>Рівень сформованості компетенції характеризується вмінням студента володіти базовими пакетами 3D чи 2D та використанням комп'ютерної техніки для виконання наданих завдань, залежно від спеціалізації. Критерії оцінки такі: у випадку, коли студент використовує комп'ютер та програмне забезпечення на високому рівні для виконання завдань, які потребують його використання, і виконує завдання без додаткової консультації викладача, йому виставляється високий рівень; якщо студент володіє програмним забезпеченням та пакетами 2D чи 3D на просунутому рівні і виконує завдання без допомоги викладача, йому також ставиться високий рівень; якщо студент користується комп'ютером та програмним забезпеченням на середньому рівні та потребує консультації викладача, оцінка - середній рівень; у разі, коли студент не володіє необхідним програмним забезпеченням або виконує завдання на низькому рівні із допомогою викладача, йому ставиться низький рівень.</p> |
| <p>8. Здатність вирішувати колористичні аспекти у дизайні об'єктів</p> | <p>Рівень засвоєння компетенції визначається високим рівнем теоретичних знань студента з кольорознавства (за результатами тестування) та його вмінням застосовувати прийоми, отримані під час курсу «Проектні технології», для творчого та ефективного вирішення поставлених завдань. Критерії оцінки включають наступне: високий рівень колористичного вирішення поставлених завдань - високий рівень; середній рівень колористичного вирішення поставлених завдань - середній рівень; низький рівень вирішення колористичних завдань - низький рівень.</p> |
| <p>9. Вміння зображувати навколишнє середовище та людей за допомогою пластичної анатомії, малюнка та живопису</p> | <p>Ступінь володіння компетенціями визначається на основі теоретичних і практичних знань студента з предметів «Пластична анатомія», «Рисунок» і «Живопис», які оцінюються за результатами виконання творчих завдань. Критерії оцінки включають наступне: високий рівень уявлення постаті людини через використання рисунку та живопису, високий рівень зображення об'єктів навколишнього середовища за допомогою рисунку та</p> |

| | |
|---|---|
| | живопису - високий рівень; середній рівень уявлення постаті людини через рисунок та живопис, середній рівень зображення об'єктів навколишнього середовища за допомогою рисунку та живопису - середній рівень; низький рівень уявлення постаті людини через рисунок та живопис, низький рівень зображення об'єктів навколишнього середовища за допомогою рисунку та живопису - низький рівень. |
| 10. Застосування знань прикладних наук у професійній діяльності відповідно до спеціалізації | Рівень володіння компетенціями визначається здатністю студента використовувати знання, отримані під час навчання, для виконання творчого завдання (конкурсного або змагального характеру) у часи позанавчальних заходів (в залежності від обраної спеціалізації). Критерії оцінки включають наступне: високий рівень виконання завдання (оцінка результатів творчого завдання) - високий рівень; задовільний рівень виконання завдання (оцінка результатів творчого завдання) - середній рівень; низький рівень виконання завдання (оцінка результатів творчого завдання) - низький рівень. |
| 11. Досягнення успіху в професійній кар'єрі, розробка та представлення візуальних презентацій та портфолію власних робіт, володіння підприємницькими навичками для дизайн-діяльності | Оцінка рівня компетентності ґрунтується на здатності студента скласти власне портфолію та резюме, а також на вмінні представити себе та свою роботу. У рамках експерименту, оцінка цього критерію проводилася через аналіз портфолію та резюме студента, які вони створювали під час тестування. Критерії оцінки включали в себе наступне: наявність адекватно підібраних робіт та грамотно складене резюме - високий рівень; резюме з деякими пропущеними пунктами або оформлене неправильно, а також задовільне портфолію - середній рівень; роботи, які підібрані неадекватно чи неестетично, неправильно складене резюме, а також відсутність необхідної інформації - низький рівень. |
| 12. Готовність до постійного навчання | Ступінь розвиненості компетентності визначається на основі обсягу та рівня самостійної діяльності, яку студент виконує позанавчальними заняттями. Оцінка рівня відбувалась на основі опитування. Критерії оцінки: висока кількість самостійної роботи в позанавчальний час (4-6 годин) – високий рівень; достатня кількість самостійної роботи в позанавчальний час (2-4 години) – середній рівень; мала кількість самостійної роботи в позанавчальний час (1-2 годин) – низький рівень. |

Як засвідчує аналіз практики підготовки, майбутні дизайнери виявили достатньо середній рівень сформованості необхідних фахових компетенцій. Проте, введення додаткового курсу «Проектні технології» внесло позитивні зміни. Прикладом цього є досвід професійної підготовки майбутніх дизайнерів АРТ Академії імені Сальвадора; Відкритому міжнародному університеті розвитку людини «Україна»; Відокремленому підрозділі «Миколаївської філії Київського національного університету культури і мистецтв» та Запорізькому національному університеті.

Увага викладачів до підготовки майбутніх дизайнерів до професійної діяльності з використанням проектних технологій проявляється у спостереженні за змінами, що відбуваються у процесі навчання. За результати опитування виявляється, що лише 14% викладачів докладно вивчають динаміку розвитку студентів, 69% використовують аналогічні завдання та 17% не відповіли на це питання. Це свідчить про те, що зміни у професійній підготовці майбутніх дизайнерів привертають увагу лише обмеженої кількості викладачів і потребують більшої уваги у педагогічній практиці.

З огляду на важливість розвитку проектних технологій у професійній підготовці майбутніх дизайнерів, ми досліджували їхнє ставлення до цього аспекту їхньої професійної діяльності. В результаті опитування ми встановили, що більшість опитаних вважають, що формування готовності до використання проектних технологій може сприяти розвитку їхніх професійних навичок.

Розглядаючи переваги проектних технологій навчання, майбутні дизайнери вказують, що особисто вони ще не розуміють, як саме можна використовувати формування готовності у своїй професійній діяльності за допомогою проектних технологій. За результатами опитування, 84% студентів закладів вищої освіти мають аналогічну думку, від 13% було отримано позитивну відповідь та 3% не надали чітку відповідь. Таким чином, згідно з їхньою власною оцінкою, значна кількість студентів факультету дизайну потребує значної педагогічної допомоги у розумінні значення формування

готовності до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Серед основних проблем використання готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності можна виділити недостатнє розуміння їхньої фахової компетентності, відсутність необхідного досвіду з проєктними технологіями у рамках компетентнісної освіти, неузгодженість найважливіших функцій проєктних технологій у професійному розвитку, а також абсолютне нерозуміння структури формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій.

Багато майбутніх дизайнерів рідко задумуються про важливість формування готовності до використання проєктних технологій у своїй професійній діяльності. Більшість опитаних майбутніх дизайнерів не впевнена у якості формування їх знань, умінь та навичок, необхідних для проєктних технологій у процесі їх майбутньої професійної діяльності.

Зауважено, що незважаючи на труднощі, з якими стикаються майбутні дизайнери у використанні проєктних технологій у своїй професійній діяльності, вони проявляють інтерес до цього аспекту і вважають його перспективним і важливим. Психологічно вони налаштовані на максимально широке застосування проєктних технологій у процесі свого навчання. Більшість опитаних майбутніх дизайнерів (84%) мають позитивне ставлення до цього питання.

Це свідчить про те, що формування фахових компетенцій майбутніх дизайнерів є доцільним і може бути організованим з урахуванням їх потенційних можливостей та з метою впровадження знань, умінь і навичок у загальну систему застосування проєктних технологій.

За думкою майбутніх дизайнерів, заклади вищої освіти повинні активніше використовувати можливості проєктних технологій як основного інструменту для формування професійної компетентності. Для цього важливо розширювати вивчення традиційних мистецьких предметів, таких як рисунок, живопис, композиція, інтегрувати в навчальний процес сучасні методи

створення дизайн-продуктів. Також важливо акцентувати увагу на комп'ютерних технологіях як ключовому інструменті для створення привабливих і конкурентоспроможних продуктів. Методи навчання повинні бути інтерактивними, а також створювати необхідні бази даних і програмно-методичні матеріали, які враховують специфіку діяльності майбутніх дизайнерів.

Переважна кількість майбутніх дизайнерів (75%) планує в подальшій діяльності використовувати запропоновану структуру застосування проєктних технологій як допоміжний інструмент для успішного професійного розвитку.

Протягом шестимісячного курсу «Проєктні технології», учасники слухали лекції щодо ролі проєктних технологій у формуванні спеціальних (фахових) навичок та виконували творчі завдання з використанням проєктних технологій. Вони проходили усні та письмові тести та працювали з різними методами проєктних технологій. Поєднання системного аналізу, інтерактивності та динаміки у навчальному процесі дозволяло майбутнім дизайнерам відчувати себе активними учасниками та розвивати свої професійні здібності. Розуміння структури власної професійної компетентності та проєктних технологій допомагло їм успішно вирішувати навчальні завдання, встановлювати пріоритети, виокремлювати основне і розвивати навички учіння та самоосвіти. Більшість учасників ділилися своїм досвідом щодо формування конкретних навичок, виокремлення основного з інформаційного потоку та накопичення знань і вмінь для розвитку професійної компетентності через позанавчальну дизайн-діяльність.

У процесі формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій, їм надавалась можливість самостійно оцінювати свою професійну компетентність, не спираючись на готові рішення чи оцінки, які були надані зовні і на які вони не мали впливу. Це сприяло їхньому особистісному зростанню та розвитку професійних навичок через активне залучення до навчальної діяльності.

Попит на сучасні методи підготовки майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій підтверджується зростанням активності викладачів педагогічних та фахових дисциплін у закладах вищої освіти. Вони виявили бажання активно застосовувати педагогічні підходи, спрямовані на використання проєктних технологій у підготовці майбутніх дизайнерів. [107; 108].

Серед суб'єктивних показників, що свідчать про результативність визначених нами освітніх принципів у підготовці майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій, важливе місце займають оціночні судження як викладачів, так і студентів. Вони висловлюють свою думку та розсудження щодо необхідності та доцільності такого підходу до структурування фахової компетентності, його відповідності сучасним вимогам і готовності до застосування проєктних технологій під час навчання.

За думкою більшості викладачів які займаються викладанням дисциплін з дизайну, педагогічні принципи формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій відповідають сучасним вимогам вищої освіти і дозволяють ефективно вирішувати цю проблему. Серед основних показників ефективності цього підходу, за думкою викладачів, є наступні: чітко визначена мета, завдання, напрямки і функції педагогічного впливу на формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій; залучення майбутніх дизайнерів як активних учасників у формування власної професійної компетентності, від їхнього зацікавленого та відповідального ставлення залежить успішний розвиток власної професійної кар'єри; передача майбутнім дизайнерам необхідного досвіду структурування, оцінки та інтерпретації їхніх власних фахових компетенцій; залучення до діалогу під час спілкування, вивчення та творчості; використання найважливіших методів стимулювання та підтримки мотивації майбутніх дизайнерів.

Виявлено, що курс «Проєктні технології» успішно поєднує різноманітні методи навчальної діяльності, раніше залучені до дизайнерських предметів,

такі як педагогіка та психологія, і сприяє розвитку пізнавального інтересу, що відіграє важливу роль серед аспектів творчої діяльності. Цей курс завжди пов'язаний з позитивними емоціями стосовно навчання, з наявністю внутрішнього мотива, що надихає на самостійну ініціативу в пошуку ідеї та самостійності у її висуненні.

У зв'язку з цим особливо важливо включення завдань із творчими компонентами у навчальний процес, що об'єднує різноманітні знання та види навчальної діяльності з метою створення нового інтегрованого результату та розвитку здатностей до творчого вияву себе у проєктній роботі. Самостійне проведення творчих пошуків у процесі виконання практичних завдань дозволяє сформувати навички самоосвіти та здатність працювати з різними додатковими матеріалами для аналізу графічного представлення об'єктів, модифікації та вдосконалення їх форми, поліпшення зовнішнього вигляду, розуміння та виконання графічних ілюстрацій, моделюванні виробів, інтер'єрів та інших видів прояву удосконалення творчого процесу [109].

2.3. Структурно-функціональна модель готовності до застосування проєктних технологій майбутніх дизайнерів у професійній діяльності

Багатовимірний та комплексний аналіз проблеми підготовки фахівців у галузі «дизайн» свідчить про те, що в сучасних умовах існує потреба у розробці нової теоретико-методологічної концепції для застосування проєктних технологій у вищій освіті.

Побудова структури моделі готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій ґрунтується на методологічних принципах та державних освітніх стандартах, враховуючи сучасні наукові підходи. Аналіз наукових джерел дозволяє чітко визначити методологічні засади для підготовки майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Цей аналіз дозволяє розглядати проблему з різних

підходів: компетентнісного, діяльнісного, особистісно-орієнтованого, системного, практико-орієнтованого та інноваційно-технологічного.

Компетентнісний підхід ґрунтується на двох основних принципах. По-перше, це формування у майбутніх дизайнерів необхідних професійних та загальних компетенцій за допомогою розробки навчальних програм та курсів, що сприяють їх розвитку. Це охоплює знання та розуміння принципів проєктування, навички генерування та оцінювання ідей, уміння проєктування та прототипування, а також критичне мислення, креативність, інноваційність та інші загальні навички. По-друге, це використання інтерактивних та практичних методів навчання.

Діяльнісний підхід передбачає організацію навчального процесу з активною участю майбутніх дизайнерів. Це включає виконання проєктів та завдань, які максимально наближені до реальних умов професійної діяльності, а також рефлексію та самоаналіз власної діяльності. Формування у майбутніх дизайнерів здатності до самостійної проєктної діяльності виявляється у їх здатності виявляти та формулювати проблеми, розробляти та реалізовувати проєкти, а також оцінювати їхні результати [110].

Особистісно-орієнтований підхід у навчанні дизайну базується на увазі до індивідуальних особливостей майбутніх дизайнерів, таких як їх стиль навчання, рівень підготовки, інтереси та мотивація. Він передбачає створення умов для розвитку творчого потенціалу та самореалізації майбутніх дизайнерів через створення атмосфери довіри та підтримки, надання можливості вибору та прийняття рішень, та заохочення до креативності та інновацій.

Системний підхід до підготовки майбутніх дизайнерів розглядає їх як цілісну систему, взаємозв'язок різних компонентів навчального процесу, узгодженість цілей, завдань, методів та форм навчання. Він забезпечує системний підхід до формування компетенцій майбутніх дизайнерів, таких як знання, навички та особисті якості, необхідні для успішного використання проєктних технологій.

Практико-орієнтований підхід орієнтує навчальний процес на практичне застосування проєктних технологій через виконання практичних завдань та проєктів, співпрацю з реальними замовниками, участь у конкурсах та фестивалях проєктів. Він сприяє формуванню у майбутніх дизайнерів навичок роботи в реальних умовах, таких як вміння спілкуватися з замовниками, працювати в команді та дотримуватися термінів та бюджету.

Інноваційно-технологічний підхід у навчанні ґрунтується на застосуванні передових методів та технологій, таких як дизайн-мислення, прототипування, 3D-моделювання та віртуальна реальність. Він спрямований на підготовку майбутніх дизайнерів до роботи в змінних умовах, розвиваючи їхню здатність адаптуватися до нових викликів та проблем і генерувати інноваційні рішення, а також розвиваючи навички дослідницької роботи.

Розглядаючи ці підходи в комплексі, можемо створити ефективну систему підготовки майбутніх дизайнерів до роботи з проєктними технологіями. Ця система базується на формуванні необхідних компетенцій, організації навчального процесу як проєктної діяльності та врахуванні індивідуальних особливостей та потреб кожного студента [104].

Також важливо враховувати основні принципи, такі як неперервність, фундаменталізація, демократизація, гуманізація, системність, культурна відповідність тощо.

Виходячи з методологічної бази та державних освітніх стандартів, ми встановлюємо, що результат формування готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності та компетентності у застосуванні проєктних технологій виражається у двох аспектах – готовності до професійної діяльності і компетентності.

Для побудови нашої моделі, розглянемо поняття «модель» як змістове обґрунтування методу пізнання, відомого як моделювання.

Моделювання - це теоретичний метод наукового пізнання, що полягає у відтворенні характеристик деякого об'єкта на іншому об'єкті, спеціально створеному для вивчення, що називається моделлю.

Модель - це самостійний об'єкт, який перебуває в певній відповідності з об'єктом, що досліджується, здатний замінити останній у деяких відносинах і надає певну інформацію, яка передається за певними правилами відповідності на об'єкт, що моделюється.

Модель (у педагогічному контексті) передбачає розробку та використання моделей, які формуються шляхом спостереження в процесі навчання та спостереження за об'єктом під час його функціонування: дозволяє оцінити значущість властивостей цілісності та виявити властивості системи. [111, с. 462].

Науковий підхід до проблеми професійної дизайн-освіти базується на концептуальних засадах вищої освіти та передбачає розгляд цієї проблеми як цілісного системного явища з докладним визначенням цілей, структури, принципів, змісту та функцій.

Модель готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності з використанням проектних технологій втілюється через різні її компоненти: мотиваційно-особистісний, творчо-інноваційний, змістово-діяльнісний, рефлексивний. Вона включає теоретико-методологічний, змістово-мотиваційний, організаційний, методичний та рефлексивний блоки.

Перш за все, у рамках структурного базису моделі готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проектних технологій визначимо ціль педагогічного процесу. Аналіз наукової літератури, присвяченої даній проблемі, здійснений авторами, такими як Є. Антанович, У. Арістов, Г. Гребенюк, В. Даниленко, С. Зінченко, Г. Максименко, О. Отич, С. Рибін, О. Рудницька, В. Симоненко, П. Татіївський, Л. Троєльнікова, О. Трошкін, О. Фурса, О. Хмелевський, А. Чебикін, В. Щербина, Ю. Яворик та інші, дозволив визначити цілі, що відповідають різноманітним аспектам професійної підготовки: повному засвоєнню знань у галузі мистецтва, функціонально-технологічних процесів, конструкцій та матеріалів, новітніх технологій, розумінню ролі форми, перспективи, пластики, значення світла, кольору, текстури та фактури в проєкті, володінню технологіями формування

цілого з окремих елементів і засобів його організації, особливостями художнього моделювання, принципами органічного поєднання образу та форми з функціональністю та конструктивністю та багато іншого.

Засоби системного проектування стали основою методології у розробці моделі готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій. Ця модель ґрунтується на методах і принципах системного аналізу. Наш наступний крок полягатиме у визначенні та обґрунтуванні цільового компонента запропонованої моделі, який включає потреби особистості, соціальне замовлення, освітні державні стандарти та суб'єкти професійної взаємодії (див. рис. 2.3.1).

Соціальне замовлення вищої школи визначається значною інноваційною динамікою сучасного ринку праці, що ставить нові вимоги до випускників закладів вищої освіти у сфері дизайну. Таким чином, у контексті майбутніх фахівців з дизайну, що використовують проєктні технології, ми говоримо про особливі результати їхньої професійної підготовки, де знання є необхідною, але недостатньою умовою для досягнення високої якості освіти – про «професійну компетентність». Формування цієї компетентності у майбутніх дизайнерів пов'язане з особливим попитом суспільства на висококваліфікованих фахівців.

Таким чином, соціальне замовлення визначає мету моделі готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій. Особисте ставлення людини до професійної діяльності та її результатів визначає суб'єктивний характер цієї мети.

У нашій моделі освітнього процесу головними учасниками є викладачі та студенти закладу вищої освіти, які виступають у ролі керівників, що вдосконалюють методи навчання та оцінюють якість навчання.

Концептуальні принципи системності і цілісності у формуванні професійних навичок в галузі дизайну розглядаються згідно з класичною моделлю «мета – засіб – результат». Це охоплює інтеграцію отриманих знань та вмінь у сфері проєктних технологій студентів для вирішення професійних

завдань, акцент на науковій складовій у формуванні цілей професійної підготовки дизайнерів, а також науково-дослідницький підхід у забезпеченні якості професійної підготовки. Ці принципи реалізуються через використання критеріїв вибору навчальних моделей для розв'язання професійних завдань у сфері дизайну.



Рис. 2.3.1. Модель готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій

Такий підхід до навчання має бути розглянутий у контексті комплексної системи, що поєднує традиційні та інноваційні методи та засоби, взаємно доповнюючи один одного.

Блок теоретико-методологічний у моделі описує закономірності професійного становлення студентів у дизайн-освітньому процесі у закладі вищої освіти, базуючись на наступних принципах:

- забезпечення фундаментальної професійної підготовки.
- використання сучасних підходів до мистецької освіти.
- застосування компетентнісного підходу у навчально-виховному процесі.
- впровадження навчально-цільових методів моделювання в дизайні, відображених у розробці навчальних моделей, що охоплюють різноманітні аспекти професійних завдань у дизайні.

Додатково, розробка авторської моделі обґрунтовує умови, які сприяють ефективності професійного розвитку студентів у закладі вищої освіти.

Оскільки професійне становлення майбутніх дизайнерів відбувається у процесі дизайн-освіти, що включає змістові, процесуальні, організаційні та результативні аспекти, структура моделі професійного становлення студентів містить п'ять взаємопов'язаних блоків: змістово-мотиваційний, теоретико-методологічний, методичний, діагностично-контрольний.

Блок змістово-мотиваційний являє собою методи, форми та засоби, які стимулюють зацікавленість студентів у професійній діяльності та процесі навчання, оскільки мотивація має вирішальне значення для успішності майбутньої професійної діяльності та є важливим підтримуючим фактором. Взаємозв'язок між мотивацією та різними видами дизайн-діяльності є ключовим для розвитку професійної компетентності у майбутніх дизайнерів. Під час вивчення, наприклад, навчальної дисципліни «Проектні технології», це відображається у виборі студентами творчих завдань, бажанні виконувати додаткові завдання та подоланні труднощів, що виникають у процесі творчої навчальної роботи.

Надання студентам творчої волі у виборі методів та шляхів досягнення професійних результатів підвищує їх мотивацію. Кожен студент прагне бути активним учасником освітнього процесу, відчувати прийняття у колективі, мати відчуття поваги до його думки та відсутність тиску зі сторони викладача.

На даному етапі особливу вагу має педагогічна підтримка майбутнього дизайнера, аналіз професійних та життєвих ситуацій, адекватне оцінювання власних можливостей, особистої позиції та мотивації до самовдосконалення у професійній сфері. Наприклад, програма виробничої практики дозволяє студентам отримати початкові навички професії, вміння розробляти схематичне зображення різних типів дизайну та використовувати для цього сучасні графічні програми (наприклад, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Figma, 3D Studio MAX, PRO100, Aston dizayn тощо).

Змістова частина розкриває сутність процесу професійного становлення, у якій різновиди діяльності майбутніх дизайнерів (такі як проєктна, художньо-графічна, конструкторська, технічна, технологічна, організаційно-управлінська, контролююча, дослідно-експериментальна) відображають конкретний зміст діяльності.

Все це в сукупності забезпечує діяльнісне втілення професійного становлення студентів, визначає педагогічні методи, прийоми, підходи та засоби, що забезпечують формування професійної компетентності студентів у процесі дизайн-освіти.

Методичний блок, у своєму комплексі, забезпечує методика розвитку проєктної культури студентів. При цьому методи, прийоми, засоби та форми включають мистецький компонент і становлять методичні механізми реалізації мети та змісту дизайн-освіти, а також досягнення результату – професійно-компетентного студента.

До основних засобів, які сприяють формуванню готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній сфері, включаються:

Активні навчальні матеріали, такі як наочні таблиці, посібники, зразки робіт, підручники, навчальні посібники, перегляд творчих ескізів на комп'ютері, приклади кращих робіт студентів із методичних ресурсів, а також спеціальне обладнання за фахом.

Технічні засоби навчання, що включають електронні книги, відеотехніку, інтернет, мультимедійні засоби навчання.

Організаційно-педагогічні інструменти, такі як навчальні плани, система завдань, комплекс навчально-методичного забезпечення, нормативно-контрольні засоби, оцінювання та планування процесу навчання.

Наприклад, для поліпшення процесу формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній сфері під час вивчення дисципліни «Проєктні технології» можна використовувати різноманітний комплекс навчальних методів, таких як наочні, репродуктивні, проблемні, дослідницькі, метод модульної системи, а також метод проєктів. Для контролю навчальної діяльності студентів можуть застосовуватись такі методи, як підсумкові оцінки, рубіжний контроль, групові обговорення, творчі виставки, тестові запитання, метод експертної оцінки, оцінка робіт за критеріями і показниками, а також спостереження за процесом зображення та виставки робіт студентів.

У рефлексивному блоці ми виокремили структурні компоненти професійного становлення, а також критерії та показники сформованості готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності.

Мотиваційно-особистісний аспект передбачає стимулювання висловлювання художніх концепцій, усвідомлення, коригування та формування ціннісного ставлення до навчання та професійної діяльності, а також розвиток проєктної культури. На цьому етапі проводиться оцінка наявного рівня проєктної культури у студентів, формування їхнього ціннісного підходу до її розвитку та усвідомлення значення мистецтва у соціальних та професійних ідеалах.

Творчо-інноваційний аспект передбачає набуття студентами професійно значущих знань, вмінь і навичок, що сприяють розвитку проєктної культури у процесі дизайн-освіти у вищому закладі освіти. На цьому етапі студенти активно залучаються до інноваційної навчально-пізнавальної діяльності, яка передбачає засвоєння теоретичних аспектів мистецтвознавства, соціально-культурних, композиційно-художніх та технологічних аспектів формування гармонійного, естетичного сучасного дизайну. Вони вивчаються використовувати художні засоби у дизайнерській діяльності, розвивають комунікативні вміння, необхідні для адекватної соціальної взаємодії. Міждисциплінарні навчальні програми дозволяють розглядати історичну та соціокультурну сутність проєктно-художньої діяльності [59]. Всі отримані професійно значущі знання, вміння та навички сприяють розвитку проєктної культури студентів у процесі дизайн-освіти.

Компонент змістової діяльності має на меті формування комплексу компетенцій у розвиненій особистості на основі здобутих знань, вмінь і навичок шляхом їхньої рефлексії, отримання зворотного зв'язку та моніторингу. Механізм зворотного зв'язку у навчальному процесі забезпечує взаємодію процесів здобуття інформації, результатів проєктної діяльності та особистої поведінки, що дозволяє студентові своєчасно коригувати свою діяльність для розвитку проєктної культури.

Через творчу самостійну діяльність та рефлексію власного досвіду студент переходить від потенційної когнітивної компетенції до актуальної особистісної якості - компетентності [112; 113]. Це включає формування професійно значущих знань, вмінь та якостей естетичної культури особистості, які виявляються у таких видах діяльності, як художньо-графічна, проєктна, конструкторська, технічна, технологічна, організаційно-управлінська, контрольна та дослідно-експериментальна.

Наступним компонентом є *рефлексивний*, в якому розвиток системи визначається як якісна, позитивна зміна, що забезпечує її більшу ефективність (набуття системою нових функцій). Основні ознаки розвитку такої системи

включають якісний характер змін, їхню спрямованість і незворотність [114]. Рефлексивний блок включає стандартизовані засоби об'єктивного контролю рівня професійної підготовки студентів, критерії та показники, діагностику та математичні методи. [115, с. 59-95.].

Наприклад, участь студентів у конкурсах створює ситуацію, яка максимально наближена до їхньої майбутньої професійної діяльності. Це дає можливість самостійно здійснювати проектування від етапу генерації ідеї до підсумкового втілення проекту в макеті, розвиває здатність до антиципації (прогнозування результату своєї діяльності ще до реалізації проекту), розвиває оціночні вміння і порівнює навчальну діяльність з вимогами майбутньої дизайн-діяльності. У такому контексті педагог виступає у ролі консультанта.

Важливим етапом роботи над проектною ситуацією є навчально-рефлексивні діагностичні завдання (вправи на самооцінку та взаємооцінювання), які дозволяють оцінити отримані результати. Основою для цих завдань є запитання, які можуть бути підготовлені як самими студентами, так і сформульовані викладачем [116].

Специфіка дизайнерської діяльності, що поєднує в собі художника і винахідника, крім навчально-рефлексивних завдань, часто включає і реальне конструювання. Навчально-рефлексивна ситуація у вправах такого типу спрямована на розвиток логічних здібностей студентів у процесі синтезу оптимального рішення з наявними технічними можливостями, що є важливою складовою професійної підготовки майбутніх дизайнерів.

Висновки до другого розділу

При аналізі наукової літератури щодо проектних технологій у педагогічному контексті, варто відзначити деякі ключові аспекти. Проектні технології відображають соціальний процес, що пов'язаний з духовно-практичним освоєнням середовища та сприяє втіленню суті діяльності й гуманістичному підходу у формі емоційно-образної взаємодії, що забезпечує

естетичне сприйняття світу. Використання проєктних технологій у дизайнерській сфері дозволяє реалізувати культурологічну функцію особистості, що визначається як здатність до творення культури.

У контексті даного дослідження важливо відзначити, що проєктні технології у дизайні, які відображаються у художньому сприйнятті, пізнанні, втіленні та рефлексії, перетинаються з концепцією візуальної комунікації і можуть служити інструментом для її розвитку. Візуальна комунікація - це процес організації інформації у формі образів, який сприяє знаходженню рішень або полегшує їх розуміння. Це інструмент для вирішення проблем і ефективного передавання інформації. Вчені, математики, економісти, архітектори тощо регулярно використовують візуальну комунікацію для знаходження та поділу своїх рішень.

Під час загального аналізу проблеми готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій ми визначили, що ця проблема може бути розглянута як особливий аспект людської діяльності, для якого характерні наступні аспекти: наявність загальної художньо-естетичної спрямованості особистості та потреба у графічному мистецтві; існування концепції, ідеї або завдання; соціокультурна або особистісна значущість цієї діяльності; наявність сприятливих умов для її здійснення; особисті передумови, такі як спеціальні здібності і психологічні якості, а також новизна та оригінальність як процесу, так і результату.

Під час курсу «Проєктні технології» ми розглядали проєктні технології як комплекс традиційних основних дисциплін у підготовці дизайнера будь-якого напрямку: малюнок, живопис, композиція, а також предмети, що безпосередньо пов'язані з ними, такі як проєктування та композиція.

Мета курсу «Проєктні технології» полягає в тому, щоб описати студентам структуру готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій і розкрити основні методи та форми формування їх фахової компетентності в процесі навчання спеціальних дисциплін.

Ефективність готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій можна визначити за допомогою спеціальних тестів, моніторингу, методу експертної оцінки, анкетування, аналізу навчальної документації, спостережень та бесід.

Критерії ефективності готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій, як загально, так і кожен окремий елемент визначених критеріїв, дозволяють зробити висновок про ефективність їх готовності до застосування проєктних технологій у вищих закладах освіти.

За допомогою цих критеріїв ми будемо визначати ефективність формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій і відстежувати їх зміни на різних етапах навчання.

Серед критеріїв ефективності готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій ми розглядаємо сформованість 12 спеціальних (фахових, предметних) компетенцій.

Як засвідчує аналіз практики підготовки, майбутні дизайнерів виявили достатньо середній рівень сформованості необхідних фахових компетенцій. Проте, введення додаткового курсу «Проєктні технології» внесло позитивні зміни. Прикладом цього є досвід професійної підготовки майбутніх дизайнерів в АРТ Академії імені Сальвадора; Відкритому міжнародному університету розвитку людини «Україна»; Відокремленому підрозділі «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв»; Запорізькому національному університеті.

За думкою майбутніх дизайнерів, використання потенціалу проєктних технологій у закладах вищої освіти повинно бути більш ефективним для формування їх фахової компетентності. Це можна досягти за допомогою ретельного вивчення традиційних мистецьких дисциплін, таких як рисунок, живопис, і композиція, а також використання сучасних методів створення дизайн-продуктів. Крім того, важливо більш широко впроваджувати комп'ютерні технології як головний інструмент для створення привабливих та конкурентоспроможних продуктів. Інтерактивні методи вивчення матеріалу

також мають бути практиковані, а також створювати необхідні бази даних і програмно-методичні засоби для формування фахової компетентності з урахуванням потреб майбутніх дизайнерів [59]. Зауважимо, що значна більшість (84%) планує в подальшій професійній діяльності користуватися запропонованою структурою готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій як підґрунтя для успішного професійного зростання.

Протягом шестимісячного курсу «Проєктні технології» майбутні дизайнери прослухали лекції щодо готовності до застосування проєктних технологій у формуванні їх фахових компетенцій, пройшли усні та письмові тести і займалися різними видами проєктних технологій. Сполучення системного аналізу, інтерактивності та динаміки у навчальному процесі сприяло тому, що майбутні дизайнери відчували себе активними учасниками навчання та могли розкрити свої професійні здібності.

Використання проєктних технологій визначає успіх у роботі дизайнера. Впровадження цих методів у навчальний процес готує майбутніх фахівців до реальних викликів дизайн-індустрії, розвиваючи необхідні компетенції та навички. Дотримання методологічних засад підготовки майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності має ряд переваг: підготовка до реальної роботи (володіння проєктними технологіями готує молодих дизайнерів до практичної діяльності в реальних умовах, де вони стикаються з жорсткими термінами, бюджетами та вимогами); адаптація до змін (динамічний характер дизайн-індустрії вимагає гнучкості та адаптивності, а проєктні технології дають дизайнерам необхідні інструменти для роботи в змінних умовах); розвиток аналітичного мислення (процес проєктування потребує аналітичного мислення, логіки та системного підходу, що розвивається завдяки вивченню проєктних технологій) та підвищення конкурентоспроможності (навчання проєктним технологіям дозволяє молодим дизайнерам здобути знання та навички, які роблять їх більш конкурентоспроможними на ринку праці).

Ми вважаємо, що перспективами подальших наукових досліджень є створення методологій для оцінки ефективності проєктних технологій.

Ключові положення другого розділу дисертації відображено в таких публікаціях:

1. Мешко А. М., Васкевич О. Є. Використання проєктних технологій при підготовці майбутніх викладачів дизайну. Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ, 2022. № 87. С.63-67. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.87.13>

2. Мешко А. М. Методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Наука і техніка сьогодні. Київ, 2024. № 2 (30). С.597-608. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2\(30\)-597-608](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2(30)-597-608)

3. Мешко А. М. Особливості педагогічного процесу майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності. Вісник післядипломної освіти. Київ, 2024. № 27 (56). С. 84-97. [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)

Розділ 3.

ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРЕМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

3.1. Програма і методика дослідно-експериментальної роботи з формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності

Під час професійної підготовки майбутніх дизайнерів особливо важливим стає розгляд питань, пов'язаних з методологічним забезпеченням розвитку їхніх педагогічних здібностей у контексті формування готовності до використання проєктних технологій у професійній діяльності.

Усвідомлення важливості цього аспекту та необхідності його ефективного вирішення спонукало нас до аналізу ряду завдань науково-педагогічного характеру. Зокрема, ми розглядали виділення основних параметрів методологічного забезпечення процесу формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій та визначення педагогічних принципів для їх ефективного впровадження [117].

Використання проєктних технологій у навчанні є одним з ключових засобів освітньо-виховного впливу, спрямованим на оптимізацію процесу готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності. Наше дослідження виокремлює найважливіші параметри педагогічного забезпечення цього процесу, такі як аксіологічний, психологічний, гносеологічний, культурологічний та організаційний аспекти [118; 119; 120].

Аксіологічний аспект педагогічного забезпечення відображає програмно-цільове спрямування формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Проте це питання ще не отримало достатньої уваги в системі формування готовності

майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій і залишається без належного педагогічного супроводу. Викладачі дизайну часто вважають доцільним застосовувати проєктні технології у навчанні, проте фактично структура формування фахових компетенцій існує лише на папері. Існуюча практика використання проєктних технологій у навчанні потребує суттєвого оновлення та доповнення педагогічними рішеннями, спрямованими на формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності.

Важливо зауважити, що формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у їх професійній діяльності є комплексним педагогічним процесом, який має значний вплив на їх особистість, розвиток та формування. Ефективне використання проєктних технологій у навчанні дозволяє викладачам закладам вищої освіти досягати певних успіхів у збагаченні знань майбутніх дизайнерів, розширенні їх наукового світогляду та розвитку професійно важливих умінь і навичок. Спираючись на можливості проєктних технологій, викладачі закладів вищої освіти відкривають можливість оптимізувати процеси навчання та самоосвіти студентів, сприяють їх професійному зростанню, розумінню структури власної професійної компетентності та здатності ідентифікувати слабкі місця у власних компетенціях [110]. Вони надають студентам можливість розв'язувати завдання, що стоять перед ними у майбутній професійній діяльності, а також вміти визначати пріоритетні завдання для професійного самовдосконалення.

Рівень успішності розв'язання проблеми формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів значною мірою залежить від того, наскільки викладачі усвідомлюють цінність проєктних технологій. Тому важливо налагодити програмно-цільове спрямування у формуванні готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій.

Психологічний аспект цього питання пов'язаний з розвитком у майбутніх дизайнерів зацікавленого підходу до формування їх готовності до

використання проєктних технологій у професійній діяльності. Це обумовлено тим, що професійні здібності людини впливають на її інтереси, мислення, уявлення та інші психологічні якості, які розвиваються залежно від її зацікавленості та потреб у професійному зростанні.

Результати аналізу існуючої практики навчання в закладах вищої освіти показують, що студенти різною мірою зацікавлені у використанні проєктних технологій. Деякі демонструють активний підхід та розвивають свій потенціал, тоді як інші залишаються пасивними та очікують на відповідний напрямок від викладачів. Останнім потрібна допомога в формуванні зацікавленого та відповідального ставлення до використання проєктних технологій у своїй професійній діяльності.

Соціально-гуманістичні та теоретичні аспекти розвитку педагогічних технологій в Україні визначалися протягом тривалого періоду та базувалися на педагогічних концепціях та ідеях численних вчених. Однак лише у ХХ столітті ці технології були систематизовані та обґрунтовані у працях відомих педагогів, таких як Г. Ващенко, Г. Врецьони, М. Галущинський, О. Іванчук, С. Русова, В. Сухомлинський, К. Ушинський, Я. Чепіга, С. Шацький, І. Ющишин та інші.

Перед розробкою та впровадженням нових педагогічних технологій у вищих закладах освіти України проводилися спеціальні дослідження, що розширювали область проблем сучасної психолого-педагогічної науки. Питання, пов'язані з педагогічною освітою, розглядалися багатьма авторами з різних позицій, таких як питання про її неперервність (І. Зязюн, В. Луговий, В. Майборода, О. Мороз та інші), про формування та розвиток педагогічної майстерності і творчості (І. Зязюн, В. Моляко, В. Паламарчук, М. Поташник, В. Семиченко, С. Сисоева та інші), а також про формування особистісної культури (В. Гриньова, В. Кан-Калик, Н. Ничкало, Н. Рудницька) та інші аспекти.

Існує багато різновидів тлумачень поняття «педагогічна технологія», що залежать від наукового, процесуально-описового або процесуально-

діяльнісного підходів. Проте, їхньою загальною ознакою є створення оптимальних умов для вирішення різних навчально-виховних завдань. У 1986 році Організацією Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури (ЮНЕСКО) після численних наукових дебатів було прийняте офіційне визначення: «Педагогічна технологія - це системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти».

Основою для формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій є розвиток основних (фахових) компетенцій майбутніх дизайнерів. Це включає здобуття практичних знань, умінь і навичок під час навчання, спрямованого на підготовку майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у своїй професійній діяльності [121].

Під час проведення дослідження встановлено, що основними методами формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій є наступні:

- забезпечення необхідних умов для засвоєння студентами знань про проєктні технології та основні (фахові) компетенції;
- розвиток основних (фахових) компетенцій через традиційні мистецькі дисципліни, такі як рисунок, живопис, композиція;
- формування у студентів мотивації для самостійної роботи та використання отриманих творчих знань, умінь і навичок у власній практичній діяльності поза навчальним закладом;
- встановлення взаємозв'язку між навчальною програмою майбутніх дизайнерів (в залежності від спеціалізації) та сучасними вимогами до професійних обов'язків фахівця конкретного профілю.

Для досягнення цих цілей необхідно вирішити ряд дидактичних завдань, зокрема:

- забезпечити засвоєння студентами основних компетенцій під час вивчення проєктних технологій;
- розвинути вміння студентів оцінювати рівень сформованості конкретних фахових компетенцій, а також загальної фахової компетенції;
- стимулювати мотивацію студентів до використання отриманих знань з проєктних технологій у власній професійній або творчій діяльності;
- організувати навчальний процес відповідно до структури фахових компетенцій з урахуванням специфіки спеціалізації майбутніх дизайнерів;
- встановити взаємозв'язок між навчальними завданнями з проєктних технологій та основними (фаховими) компетенціями;
- поєднати традиційні методи навчання студентів мистецького профілю з сучасними досягненнями технологічного прогресу;
- розвивати навички візуальної комунікації;
- сприяти формуванню позитивного ставлення студентів до дизайн-діяльності.

У процесі готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій необхідно створити умови для практичного застосування набутих знань, умінь та навичок у творчій діяльності. Саме через теоретичне та практичне навчання з використанням проєктних технологій студенти засвоюють основні знання та навички у виконанні проєктів, що є важливою частиною їхньої фахової компетентності та ефективним засобом особистісного розвитку майбутніх дизайнерів. Розроблена модель готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій є прогностично-гіпотетичною та потребує дослідно-експериментальної перевірки. Також, творча діяльність студентів під час формування фахової компетентності та використання проєктних технологій сприяє їхньому творчому розвитку. Тому, для дослідження важливо визначити не лише ефективність моделі готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій, а й вплив таких технологій на розвиток їхніх фахових компетенцій та творчих здібностей.

У науково-методичній літературі під методами навчання розуміються «основні шляхи та способи, за допомогою яких студенти засвоюють певні знання, вміння та навички». Метод виступає як засіб реалізації єдності об'єктивної та суб'єктивної сторін навчального процесу, формуючи його як цілісну педагогічну систему. Об'єктивна та суб'єктивна сторони навчального процесу відображаються у дидактичних цілях, на досягнення яких спрямовані методи навчання [122; 123].

Методи навчання складаються з певних етапів та структурних компонентів, які включають дидактичні та методичні прийоми. Метод зазвичай має загальні позитивні наслідки щодо засвоєння студентами знань, умінь і навичок, тоді як прийом розв'язує конкретне, визначене навчальне завдання. Під прийомом розуміється конкретна дія викладача чи студента, яка має характер завершеності і призводить до досягнення певної навчальної мети або вирішення окремого навчального завдання [124].

Для досягнення цієї мети у ході дослідно-експериментальної роботи були використані традиційні методи педагогічних досліджень: теоретичні, емпіричні та статистичні. Аналітичний метод використовувався на протязі всього етапу дослідження для визначення кількісних і якісних показників результатів педагогічного експерименту. На основі загальноприйнятих критеріїв та показників застосовувалися системи діагностичних процедур, таких як спостереження, опитування, анкетування, тестування тощо. Найбільший акцент робився на результати діагностики на початковому та завершальному етапах експерименту.

Дослідно-експериментальна робота складалася з кількох етапів, які відбувалися протягом періоду з 2020 по 2023 роки, і відповідно до поставлених завдань включала в себе наступні етапи експерименту: аналітичний, формувальний та контролюючий (див. таб. 3.1.1).

Таблиця 3.1.1.

Етапи експериментальної роботи

| Назва етапу експериментальної роботи | <i>Зміст експериментальної роботи</i> |
|---|--|
| Аналітичний | Аналіз літературних джерел з питання компетентнісного підходу в навчанні студентів закладів вищої освіти з метою узагальнення та теоретичного обґрунтування загальної моделі готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій. |
| Формувальний | <p>Розробка моделі готовності майбутніх дизайнерів до виконання професійних завдань з використанням проєктних технологій. Розробка системи критеріїв для оцінювання рівня розвитку основних компетенцій майбутніх дизайнерів. Визначення поточного стану навчання майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти; аналіз готовності кафедр та окремих викладачів до проведення відповідної роботи; виділення експериментальних та контрольних груп і проведення діагностики обраної проблеми.</p> <p>Створення методики формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності, яка базується на теоретичній моделі цієї готовності. Ця методика і її вдосконалення впроваджуються в навчально-виховний процес вищих закладів освіти під час вивчення художньо-графічних дисциплін</p> |
| Контролюючий | Оцінка ефективності використання розробленої методики шляхом порівняння діагностичних результатів за певними критеріями. Проведення аналізу отриманих результатів, а також узагальнення висновків з формувального етапу експерименту. |

Аналітичний (перший) етап. Упродовж 2020 року було проведено теоретичний аналіз проблеми, спонуканий нестачею відповідності між компетенціями та навичками випускників закладів вищої освіти, що спеціалізуються в галузі дизайну, і вимогами сучасного ринку праці для фахівців у цій галузі. Фактично, в закладах вищої освіти продовжують навчати майбутніх дизайнерів за радянською парадигмою, і не враховують сучасні тенденції у комп'ютеризації, глобалізації та стрімких змінах як у сфері ринку

дизайну, так і в методиках навчання сучасних спеціалістів. Спільна ситуація між державними закладами вищої освіти та європейськими школами дизайну, які набирають популярності, стала проблемою сучасної дійсності у сфері дизайну.

Дизайн-освіта в Україні зіткнулася з парадоксальною ситуацією: з одного боку, є високий рівень підготовки художників у традиційних галузях в мистецьких вишах (хоча слід відзначити, що сучасні дизайнери не отримують таку ж традиційну підготовку, як художники-живописці або графіки), проте існуючі навчальні програми вважаються застарілими через динамічні зміни у сучасних тенденціях дизайну. З іншого боку, незалежні школи та курси, що надають комп'ютерні навички та постійно оновлюються відповідно до сучасних тенденцій, не мають достатнього потенціалу для розвитку необхідних традиційних графічних умінь, знань та навичок [125]. Проведений аналіз наукової та навчально-методичної літератури на даному етапі дослідження виявив ряд важливих аспектів:

- виявлено значні протиріччя між змістом підготовки фахівців у галузі дизайну та вимогами та тенденціями на ринку праці для цього профілю. Були визначені прогалини в змісті основних професійних освітніх програм;

- розроблено програми для заповнення цих прогалин, з метою формування необхідних компетенцій в широкому розумінні «фахової компетентності»;

- сформувані напрямки удосконалення педагогічної програми.

Крім того, було визначено об'єкт, предмет, мету та завдання дослідження, сформульовано робочу гіпотезу. Проведено аналіз психолого-педагогічної, мистецтвознавчої, теоретичної та практичної наукової літератури, концептуальних положень щодо творчого розвитку особистості на засадах компетентнісного підходу. Досліджено нормативно-правові документи з питань професійної освіти, навчально-методичні матеріали та навчально-програмну документацію, що стосуються формування готовності

майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій.

Також були вивчені вимоги, що ставляться перед сучасним фахівцем, зокрема перед майбутнім дизайнером, а також була осмислена актуальність проблеми. Розроблений план експериментальної роботи, напрямки проведення експерименту, обрані методи дослідження. Визначений діагностичний інструментарій експериментального дослідження.

На кожному етапі застосовувався комплекс методів як теоретичного, так і емпіричного характеру досліджень. Етап попередньої аналітичної роботи, також відомий як пошуково-підготовчий, охоплював широкий спектр теоретичних та емпіричних питань, пов'язаних із визначенням теоретико-методологічних підходів та методичної бази дослідження. Це є одним з найважливіших етапів будь-якого дослідження, оскільки він спрямований на визначення логіки та структури експерименту, його етапів, вибір процедур експериментальних досліджень, розроблення програми експерименту, а також пакету прикладних програм для обробки та аналізу статистичних даних дослідження [126; 127]. На цьому етапі експериментальної роботи застосовувався комплекс методів дослідження та теоретичних підходів з метою аналізу масиву наукової інформації та розробки теоретичної моделі готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій.

1. Використання історіографічного підходу дозволило провести аналіз розвитку проблеми компетентнісно-орієнтованого навчання майбутніх дизайнерів з метою виявлення загальних тенденцій, закономірностей, суперечностей та перспектив для сучасної науки. В рамках історичного підходу в дослідженні були використані методи історико-порівняльного аналізу та логічного аналізу.

2. Системний підхід був використаний при дослідженні компетентності як міжнаукового явища, а також під час аналізу процесу формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій та у

побудові структури їхньої готовності. Під час аналізу фахової компетентності майбутніх дизайнерів як системного утворення було визначено низку взаємопов'язаних компетенцій, що складають її структуру.

3. Застосування історико-порівняльного методу дозволило виявити провідні тенденції у різних підходах до розуміння понять «формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій» на різних етапах розвитку наукової думки та встановити зв'язок між ними.

4. Застосування логічного методу дозволило порівняти підходи до розуміння сутності базових понять дослідження і виявити їхні основні структурні елементи. Це сприяло побудові моделі готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій.

5. У дослідженні був застосований термінологічний принцип, що передбачає аналіз термінів і понять, розробку чи уточнення їх семантичного поля та встановлення зв'язків між ними. Термінологічний принцип, зокрема метод контент-аналізу понять, застосовувався для вивчення категорій, пов'язаних з компетентністю та дизайном.

Формувальний (другий) етап. (2022 р.) Формулювання мети, завдань та гіпотези дослідження відбулося перед початком дослідно-експериментальної роботи. Основною метою цього етапу було виявлення протиріч у навчально-виховному процесі між завданнями та результатами педагогічної діяльності, що проводиться в освітніх закладах. Для отримання необхідної інформації для вирішення поставлених завдань у дослідженні був використаний пошук і аналіз існуючих методик формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій, їх теоретичних та практичних аспектів, а також пошук можливостей застосування компетентнісно-орієнтованого підходу для покращення освіти майбутніх бакалаврів з дизайну.

Завдання цього етапу полягало у виявленні рівня готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Був проведений збір інформації щодо розвитку основних (фахових)

компетенцій як у теорії, так і в освітній практиці, а також оцінено відповідність їх заявленим вимогам до сучасного фахівця в галузі дизайну. Збір інформації проводився у АРТ Академії імені Сальвадора, Відкритому міжнародному університеті розвитку людини «Україна», Відокремленому підрозділі «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв» та Запорізькому національному університеті.

Для збору інформації розроблялися анкети, опитувальні листи для студентів, творчі завдання використовувались для виявлення предметних компетенцій майбутніх бакалаврів дизайну.

Для опитування студентів були використані анкети, що містили як запитання закритого типу з певним набором варіантів відповідей, так і відкриті запитання, де респонденти мали можливість самостійно сформулювати свою відповідь. Наші дослідження спрямовані на вивчення ставлення студентської громадськості до навчання через формування необхідних професійних компетенцій. Ми цікавилися, наскільки студенти готові адаптувати процес навчання для розвитку готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій. Чи є у них бажання підвищувати свій рівень мистецтва та професійну майстерність за допомогою проєктних технологій? Як якісно вони використовують свій позаурочний час? Ким вони бачать себе через рік у плані професійного зростання і розвитку, тощо.

Проводився аналіз навчальних програм, нормативно-правових актів та методичних матеріалів стосовно навчальних програм професійно орієнтованих предметів для студентів факультету «Дизайн». Досліджувався стан готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій. Використовувався метод спостереження для вивчення умов проведення експерименту. Спостереження - це науковий метод, що дозволяє аналізувати явища, отримуючи конкретні факти, і базується на визначенні завдань та цілей, виборі об'єкта та ситуацій, а також на виборі методу спостереження, реєстрації і обробці отриманих даних. Під час експерименту широко застосовувався метод анкетування, що забезпечив масовий збір інформації. Зібрані дані

оброблялися, а на їх основі робилися висновки [128; 129]. Об'єктивність інформації, отриманої під час спостереження, гарантувалась завдяки попередньо розробленій програмі, переліку питань для анкетування студентів, тестів для оцінки рівня їхньої фахової компетентності, завдань для визначення їхніх умінь у позанавчальній діяльності, а також застосуванню методу експертної оцінки. На цьому етапі дослідження формулювалась концепція формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Під час проведення констатуючого експерименту були визначені наступні цілі:

- оцінити рівень готовності майбутніх дизайнерів до виконання професійної діяльності з використанням проєктних технологій;
- визначити зміст лекцій, що стосуються застосування проєктних технологій;
- створити програму експерименту для проведення дослідження;
- розробити критерії оцінювання рівня компетентності студентів за такими рівнями: низький, середній, високий;
- визначити вихідний рівень готовності студентів, враховуючи всі її складові.

Для досягнення цих цілей було встановлено коло проблем і проведено наступні дії:

- 1) спостереження за професійною діяльністю студентів на початковому етапі формування фахової компетентності;
- 2) тестування вихідного рівня студентів, що включало в себе аналіз орієнтації особистості, компетентнісно-орієнтованого мислення, фахових знань і навичок;
- 3) аналіз практичних результатів професійної діяльності студентів.

Спочатку, під час констатуючого етапу експерименту, було проведено аналіз можливостей методичної та дидактичної підтримки для формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання

проектних технологій. Під час виконання тестів та практичних завдань студенти закріплювали компетенції, отримані на лекціях, і здобували практичний досвід аналізу в контексті застосування проектних технологій. Теоретичні знання щодо формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій ставилися в основу навчальних курсів і відігравали ключову роль під час інструктажів.

Слід зазначити, що знання та навички, отримані на лекціях та в практичних заняттях, зберігаються у свідомості студентів різними частинами. Систематизація цих знань та вмінь відбувається під час самостійного навчання, професійної або творчої діяльності, що є важливим для формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій та розвитку їх творчого потенціалу.

Під час вирішення творчих завдань, набуті раніше знання про застосування проектних технологій переглядаються на новому рівні та стають предметом аналізу та узагальнення. Ці знання стають основою для подальшої самоосвіти протягом життя.

Мета вирішення творчих завдань полягає в закріпленні та поглибленні теоретичних знань, отриманих під час вивчення курсу «Проектні технології», розвитку практичних навичок та розуміння застосування проектних технологій. Це призводить до формування конкретних професійних компетенцій та готовності майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій.

Після аналізу практичних занять виявлено деякі особливості у формуванні знань студентів про фахову компетентність:

1. Студенти з великим інтересом займаються завданнями, які сприяють формуванню конкретних фахових компетенцій.
2. Розуміння студентами застосування проектних технологій підтримує їхню самостійну роботу у позанавчальний час.

Таким чином, використання формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій є дидактично

обґрунтованим. Це сприяє підвищенню зацікавленості студентів, розширює можливості викладача та прискорює формування основних фахових компетенцій, необхідних для майбутньої професійної діяльності.

У процесі вивчення курсу «Проектні технології» розглядаються технології співпраці між викладачем та студентом у формуванні фахової компетентності, принципи готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій, а також розробляються стратегії для їхнього більш ефективного формування.

Університетська система освіти має недолік у розрізненні знань між різними дисциплінами, що перешкоджає системному використанню цих знань у майбутній професійній діяльності. Навіть якщо навчальні програми спрямовані на формування творчо розвиненої особистості з комплексом знань та навичок, сукупне застосування цих знань часто відбувається лише на етапі дипломного проектування. Як результат, студенти часто не можуть ефективно застосовувати набуті знання у практичній діяльності або роблять це недостатньо досконало, що відбивається на якості їхніх дипломних робіт. Другими словами, в студентів недостатньо сформована фахова компетентність.

Контролюючий (третій) етап. Цей етап відбувався протягом 2021-2023 років і включав в себе використання розроблених програм, аналіз та розроблення нових. Дослідження проводилося серед студентів факультету дизайну, які склалися зі студентів 4-го курсу різних спеціальностей. Всього було опитано 192 студенти. Ми розробили шестимісячний курс «Проектні технології», який включав теоретичну та практичну частини з метою виявлення, структуризації, розвитку та діагностики готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проектних технологій. Експеримент передбачав розділення студентів, які отримували дизайнерську освіту, на експериментальну групу (98 осіб) і контрольну групу (94 осіб). Групи формувалися на основі однакових вихідних даних (за середніми оцінками зі спеціалізованих дисциплін). У ході експерименту порівнювалися

середні значення цих експериментальних і контрольних груп. Базою експерименту були АРТ Академія імені Сальвадора Далі, Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна», Відокремлений підрозділ «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв», Запорізький національний університет. Експеримент проводився у групах студентів спеціальностей «Графічний дизайн», «Промисловий дизайн», «Дизайн середовища». Усі респонденти перебували в однакових умовах.

На початковому етапі формувального експерименту аналізувався рівень знань студентів з різних предметів, таких як композиція, рисунок, живопис та проєктування (на основі оцінок), а також з провідних фахових дисциплін, залежно від спеціалізації. Через тестування визначалося їхнє ставлення до формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій, рівень сформованості фахових компетенцій, уміння застосовувати знання на практиці, а також виявлялася їхня творча та самостійна активність, така як участь у незалежних проєктах, творча діяльність, самоосвіта і т. д. Були розроблені вимоги і показники, за якими визначалася ефективність формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій, та проводилось прогнозування очікуваних результатів [59].

Курс «Проєктні технології», розроблений автором, піддавався експертній оцінці для перевірки його ефективності. Досліджувалося, як застосування теоретичного матеріалу, розробленого з урахуванням компонентів фахової компетентності, впливає на рівень знань з фахових дисциплін, рівень зацікавленості у навчанні та реалізації набутих знань і вмінь у самостійній та творчій професійній діяльності. Для досягнення цієї мети використовувалися адекватні методи дослідження, такі як анкети, таблиці реєстрації даних, критерії оцінювання результатів навчальних досягнень, а також визначення рівнів сформованості фахових компетенцій та узагальнення аналітичних даних. На цьому етапі роботи зі студентами використовувалися проблемно-пошукові методи роботи.

Науково-дослідницька діяльність, спрямована на організацію процесу навчання з урахуванням розвитку власного наукового досвіду студента, є основою проблемно-пошукових методів. Як стверджує С. Гончаренко, «проблемне навчання найповніше відповідає завданням розвитку творчого мислення. Сутність проблемного навчання полягає в активній пошуковій діяльності» [130]. Ефективність цього методу пояснюється тим, що воно базується на принципах наукового дослідження, де суперечності об'єктивної дійсності виступають як рушійні сили.

Під час навчання використовувалися направлені і ненаправлені методи пошуку розв'язання проблеми. До останніх відносяться «мозковий штурм», методи евристичних запитань, морфологічного аналізу, синектики та інші. «Мозковий штурм» є найбільш ефективним методом колективного обговорення та генерації нових ідей, що спонукає студентів виявляти уяву та креативне мислення. Метод евристичних запитань стимулює самостійне розв'язання завдань за допомогою навідних запитань. Морфологічний аналіз передбачає системне дослідження можливих варіантів розв'язання проблеми з урахуванням закономірностей об'єктів чи явищ. Комплексний метод синектики об'єднує наукові принципи, алгоритм та прийоми дослідження проблеми з метою стимулювання творчої діяльності.

Отримані результати експерименту були систематично документовані, та піддавалися аналізу емпіричних даних. У ході формувального експерименту використовувався метод порівняльного аналізу, який включав якісний і кількісний аналіз зібраної інформації [131; 132]. Були зареєстровані як прямі, так і опосередковані дані, а також встановлювалися взаємозв'язки між цими показниками для визначення практичної значущості отриманих результатів.

Під час формувального експерименту було необхідно емпірично перевірити декілька аспектів:

- ефективність впровадження курсу «Проектні технології»;
- результативність методики формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій;

- рівень готовності майбутніх бакалаврів дизайну до майбутньої професійної діяльності, що визначався ступенем сформованості їх фахових компетенцій.

В експериментальних групах студенти застосовували методичну систему формування готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності з використанням проєктних технологій, в той час як у контрольних групах навчання проводилося за традиційною методикою без використання проєктних технологій. Не виявлено жодних інших відмінностей у системі навчання студентів обох груп.

Експеримент мав порівняльний характер, порівнювалися показники ефективності застосування проєктних технологій у студентів контрольних та експериментальних груп, і значущість різниці між цими показниками оцінювалася за допомогою методів математичної статистики. Для оцінки результатів формувального експерименту на завершальному етапі використовувалися ті ж методи перевірки, що й на попередньому етапі: опитування, анкетування, тестування, які надавали об'єктивну інформацію про ефективність запропонованих педагогічних підходів.

Перед початком дослідження вирішувалося питання про одиниці вимірювання досліджуваного явища і критерії його оцінки [133].

Саме шляхом аналізу здібностей під час формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій можна виявити їхній зв'язок з практикою художньо-педагогічної освіти, методами розв'язання завдань, способами вирішення проблемних ситуацій та особистісними можливостями щодо професійної самореалізації [110]. Діяльнісні методи оцінки розвитку фахових компетентностей майбутніх дизайнерів полягають у прийнятті вольових рішень для досягнення навчальних цілей, використанні теоретичних знань і умінь для вирішення завдань, а також в оцінці практичних дій і ефективності формування готовності до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Це підкреслює складність психологічного аспекту формування готовності майбутніх дизайнерів до

використання проєктних технологій, що не може бути оцінено за простими критеріями [134]. Тому потрібно обґрунтувати критерії та показники, які дозволять оцінювати рівні готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності.

Враховуючи вищезазначене, рекомендовано вибрати наступні загальні критерії та відповідні показники для оцінки рівня розвитку професійної компетентності майбутніх дизайнерів:

- якість інформаційно-комунікаційних знань, включаючи повноту, глибину, конкретність, міцність, гнучкість, усвідомленість, оперативність, узагальненість, системність та систематичність;
- рівень вияву мислительних операцій під час розв'язання проєктних завдань, таких як аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, узагальнення та інші;
- самостійність у проведенні дизайнерської діяльності, включаючи спонукальний, ситуативний та творчий підходи;
- розвиненість проєктних умінь, охоплюючи структуру і якість виконаних дій, їх усвідомленість, повноту, розгорнутість тощо;
- графічну грамотність, включаючи якість зображень та їх відповідність для повного розкриття образу, а також техніку виконання.

Ці загальні критерії та показники можуть бути уточнені відповідно до конкретного контексту дизайнерської діяльності студентів. Рівень вияву кожного показника в рамках кожного критерію в процесі дизайнерської діяльності визначатиме якість їхньої підготовки у сфері інформаційно-комунікаційних знань.

Отже, вищезазначені критерії та показники визначають рівні готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Для точної оцінки ефективності методики формування готовності ми встановили чотири рівні: високий (творчий), середній (позитивний), початковий (байдужий) і низький (нульовий):

- рівень зацікавленості у використанні проєктних технологій під час навчання майбутніх дизайнерів під час вивчення спеціальних дисциплін;

- рівень теоретичних знань і практичних навичок у дизайнерській діяльності;

- рівень творчої активності, що включає участь у незалежних проєктах, самостійну творчу або професійну діяльність та інше, у майбутніх дизайнерів.

Високий (творчий): Навіть у всіх студентів в різній мірі спостерігаються елементи індивідуального підходу, однак на вищому рівні це проявляється у стійкому інтересі, самостійності встановлення мети, умінні ставити перспективні завдання, наполегливості в подоланні труднощів для досягнення цілей, прагненні до самореалізації та бажанні вивчати нове й використовувати проєктні технології. На цьому рівні відбувається повний і гармонійний розвиток фахової компетенції. Здебільшого це студенти з яскраво вираженим творчим підходом, які приділяють значну кількість часу для самостійної роботи й самоосвіти. Їх знання й практичні навички є глибокими і всебічно-систематизованими, здобутими шляхом творчого самовдосконалення. Ці студенти мають стійкий інтерес і високу мотивацію до використання проєктних технологій, а в їх практичній діяльності виявляються нестандартні та оригінальні рішення. Готовність на цьому рівні може бути описана як повністю сформована. Важливо підкреслити, що елементи індивідуального підходу присутні у всіх студентів у певній мірі, і розвиток цих елементів є одним з основних завдань освіти.

Середній (позитивний): Розуміння та початкове осмислення мети; мотивація з пізнавальних аспектів, така як інтерес до враження від викладача. На цьому рівні у студентів сформовані всі фахові навички, проте цей процес неоднаковий. Знання та практичні уміння студентів є усвідомленими, стабільними, систематизованими, здобуті шляхом реконструкції. Студенти виявляють потребу в покращенні своїх знань та практичних навичок, мають бажання подолати труднощі в розв'язанні поставлених завдань. Вони

адекватно оцінюють свою професійну компетентність і відчують задоволення від отриманих результатів.

Початковий (байдужий): Відсутність власних цілей; нестабільні мотиви; пасивне ставлення до професійної діяльності. Характерною особливістю цього рівня є те, що у студентів присутні лише окремі елементи професійної компетентності. Вони здатні виконувати конкретні завдання лише за постійного контролю та керівництва з боку інших осіб. Відсутність самостійності та ініціативи у прийнятті рішень призводить до того, що студенти використовують стандартні та застарілі методи роботи. Вони погано оцінюють якість своєї діяльності та не отримують задоволення від своєї роботи, а також не цікавляться формуванням професійних навичок.

Низький (нульовий): Байдужість та відмова від проектної професійної діяльності, неохочість поглиблювати знання характеризуються відсутністю розвинених основних фахових навичок. Знання та практичні навички у таких студентів мають фрагментарний та несистематизований характер; вони поверхневі та неповні. Методи та прийоми навчання, які використовуються, передбачають репродуктивний підхід. Студенти пасивні, не проявляють творчої активності, і неадекватно оцінюють свої власні знання та навички. Відсутня готовність до професійної діяльності та відсутня мотивація до розвитку професійних навичок у студентів цього рівня.

Результати дослідження вихідного рівня фахової готовності, отримані в результаті діяльності, дають підстави для висновку про загально низький рівень підготовки студентів, який виявляється у такому:

- Труднощі в розумінні основних теоретичних понять (56% у контрольній групі та 55% у експериментальній групі);
- Низькому рівні простих навичок та неефективному виконанні дизайнерських завдань (48% у контрольній групі та 50% у експериментальній групі);
- Низькому рівні практичної підготовки (46% у контрольній групі та 52.5% у експериментальній групі).

Таблиця 3.1.2

Приклад успішності студентів 4-го курсу

| № п/п | П.І.Б. студента | Рисунок | Проектування | Композиція | Сер. бал |
|-------|-----------------|---------|--------------|------------|----------|
| 1 | Є. О. О | 4 | 4 | 5 | 13 |
| 2 | Ж. І. Г | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 3 | К. П. І. | 3 | 3 | 3 | 11 |
| 4 | С. Р. М. | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 5 | М. А. М. | 5 | 5 | 4 | 14 |
| 6 | К. О. В. | 5 | 4 | 3 | 12 |
| 7 | Ч. А. В. | 5 | 4 | 5 | 14 |
| 8 | Ш. Д. В. | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 9 | Є. М. О. | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 10 | С. П. І. | 5 | 5 | 4 | 14 |
| 11 | Щ. Р. М. | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 12 | Н. П. Л. | 4 | 4 | 4 | 12 |
| 13 | Л. Д. Н. | 3 | 4 | 3 | 10 |
| 14 | Ж. Н. А. | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 15 | П. М. Т. | 5 | 4 | 4 | 13 |
| 16 | К. Р. Т. | 5 | 5 | 5 | 15 |
| 17 | К. Р. В. | 4 | 4 | 3 | 11 |
| 18 | Д. Д. Р. | 5 | 5 | 4 | 14 |
| 19 | Н. В. А. | 4 | 4 | 3 | 11 |
| 20 | А. Н. Д. | 4 | 3 | 4 | 11 |
| 21 | І. А. А. | 4 | 3 | 4 | 11 |
| 22 | Я. А. Ф. | 5 | 5 | 4 | 14 |
| 23 | Д. А. Н. | 4 | 3 | 3 | 10 |
| 24 | І. О. К. | 4 | 3 | 4 | 11 |

Таблиця 3.1.3

Розподіл студентів на рівні навченості

| | | |
|---|--------------------|-----|
| 1 група (високий рівень проектного розвитку) | 15-14 балів | 25% |
| 2 група (середній рівень проектного розвитку) | 13-12 балів | 46% |
| 3 група (допустимий рівень проектного розвитку) | 11—9 балів і нижче | 29% |

Недоліки, які були вказані, виникають через недостатню розвиненість професійної компетентності, оскільки відсутні методи її формування та систематизації, і навіть студенти та викладачі не активно зацікавлені в застосуванні проектних технологій. Для успішного формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій необхідно використовувати освітні технології, що включають такі методи:

- аналіз та синтез проектних технологій;
- поетапне формування проектних технологій;
- систематична перевірка рівня сформованості професійних навичок.

Покращення методики викладання цього курсу передбачає перегляд його змісту з урахуванням доступності, міжпредметності та насиченості практичними методами розвитку професійних навичок, а також систематизацію та структурування необхідних методів і форм навчання для формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій.

Очікувані результати включають:

- позитивне ставлення до формування готовності до використання проектних технологій у професійній діяльності;

- знання теоретичних основ застосування проєктних технологій та методів розвитку професійних навичок;
- володіння необхідними вміннями та навичками для цілеспрямованого використання проєктних технологій;
- самооцінка особистих якостей та усвідомлення рівня сформованості проєктних технологій;
- здатність до прогнозування та планування власного використання проєктних технологій у позанавчальний час.

3.2. Організація і хід формуально-експериментальної роботи

Проведення експериментальної роботи з формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій є необхідним для науково обґрунтованої та об'єктивної перевірки гіпотези, а також для визначення можливостей підвищення рівня їх знань, вмінь і навичок, тобто професійної компетентності.

Зазначено, що педагогічний експеримент є науковим досвідом, який перетворює педагогічну дійсність. Цей експеримент дозволяє оцінити вплив розробленої педагогічної технології на підвищення якості формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій.

Під час експериментальної роботи з реалізації педагогічної технології визначається її ефективність, підтверджується відтворюваність, а також гарантується отримання запланованих результатів. Доказ ефективності розробленої педагогічної технології може бути представлений статистичними даними, що підтверджують підвищення якості знань, рівня професійних навичок та успішне засвоєння навчального матеріалу з основних дисциплін.

Мета педагогічного експерименту полягає в виявленні і оцінці впливу системи формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій на рівень підготовки бакалаврів з дизайну, що

впроваджується в навчальний процес закладів вищої освіти [135; 136; 137]. Відповідно до цієї мети, основними завданнями дослідно-експериментальної роботи були:

1. Оцінка поточного рівня знань, умінь, навичок та професійних компетенцій студентів, а також визначення ступеня використання проєктних технологій взагалі.

2. Проведення експериментальної перевірки розробленої системи формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності.

3. Аналіз отриманих даних за допомогою математичних і статистичних методів, теоретичне уявлення та інтерпретація результатів експерименту, а також підготовка висновків і представлення результатів.

Враховуючи вищезазначене, ми розробили програму формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Робоча навчальна програма курсу «Проєктні технології» призначена для студентів першого рівня вищої освіти (бакалаврів) у галузі знань «Культура і мистецтво» зі спеціальністю «Дизайн» та освітньою програмою «Дизайн (за видами)». (Додаток Д).

Матеріал курсу базується на вже засвоєних студентами основних знаннях з інших дисциплін, таких як «Композиція», «Проектування», «Формоутворення», «Кольорознавство», «Рисунок» та «Живопис». Взаємозв'язок з іншими дисциплінами допомагатиме студентам отримати комплексне уявлення про предмет навчання у процесі професійної підготовки.

Освітньо-професійна програма курсу «Проєктні технології» орієнтована на розвиток фахових навичок та компетенцій, враховуючи сучасні наукові дослідження в галузі промислового та мистецького дизайну, сучасні тенденції візуальних комунікацій, дизайну предметно-просторового середовища та інше. Програма також враховує особливості роботи організацій, установ та підприємств у цій галузі, спрямована на актуальні спеціалізації, які можуть

визначити професійну та наукову кар'єру студента. Вона ґрунтується на відомих проектних практиках, враховуючи сучасний стан дизайну.

Структура програми передбачає різноманітні види навчальної діяльності з урахуванням часу, необхідного для засвоєння нових знань, умінь та навичок, організації самостійної роботи та контролю її результативності. Великий акцент у програмі робиться на проектно-дослідній діяльності, що забезпечує активну взаємодію між усіма студентами.

Основний акцент робиться на впровадженні і адаптації знань та навичок інтегративного характеру (включаючи інформаційні, аналітичні, культурологічні, естетичні, модельні, конструктивно-технологічні та презентаційні) для вирішення проектних завдань. Особливістю програми курсу є глибока змістовна складова теоретичного матеріалу проектних технологій, яка дозволяє студентам розуміти суть і структуру таких технологій та визначати власний рівень фахової компетентності. Це сприяє постійному навчанню для розвитку професійної, наукової та інших аспектів діяльності.

Для ефективного впровадження проектних технологій в професійну діяльність майбутніх дизайнерів було створено чат-бот на основі платформи штучного інтелекту blackbox. Це нове явище у сфері розробки продуктів, що поєднує в собі генеративний штучний інтелект. Він призначений для спільної реалізації ідей та концепцій та ефективного використання проектних технологій майбутніми дизайнерами.

На створеній віртуальній арені для спілкування «Проектні технології для дизайну» знаходиться особистий цифровий асистент «Михайло», йому надані знання в сфері дизайну, мистецтва, педагогіки, дизайн освіти, проектних технологій, фахової компетентності, інформаційних технологій в навчанні, формування готовності майбутніх дизайнерів, професійної освіти та іншого (додаток С).

Для вирішення поставлених завдань на різних етапах дослідно-експериментальної роботи використовувалися різні методи дослідження:

1. *Теоретичні* - включали вивчення та аналіз філософської, психолого-педагогічної, технічної та методичної літератури, а також нормативних документів і періодичних видань з проблеми дослідження. Також проводили вивчення, порівняння, узагальнення та систематизацію науково-теоретичних даних і педагогічного досвіду у формуванні готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій. Ці методи були використані для визначення сучасного стану в теорії і практиці, а також обґрунтування концепції формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій.

2. *Емпіричні* – такі як моделювання, експертні оцінки та узагальнення незалежних характеристик. Для вивчення особливостей художньої діяльності студентів та виявлення рівня формування готовності до застосування проєктних технологій, використовувалися бесіди, інтерв'ю, анкетування, спостереження, тестування та творчі конкурси. Для перевірки ефективності методичної системи формування готовності майбутніх дизайнерів та педагогічних умов її функціонування, застосовувався педагогічний експеримент, який включав констатувальний, пошуковий та формувальний етапи. Також була використана математична статистика для обробки та визначення об'єктивності результатів дослідження, а також для встановлення кількісних залежностей між досліджуваними явищами та процесами.

Дані методи використовувались для покращення підтримки обґрунтування моделі готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій та визначення умов її реалізації та педагогічного керівництва.

Під час спостереження за активністю та інтересом студентів до проєктних технологій у навчальній діяльності особлива увага зосереджувалася на їхньому рівні пізнавальної активності та якості відповідей, ураховуючи правильність, повноту та свідомість (додаток Ж). Для дослідження думок студентів про підвищення якості формування фахової компетентності у закладі вищої освіти використовувалися анкетування та інтерв'ю, які

допомагали зрозуміти їхні погляди. Щоб забезпечити надійність опитування, анкети містили аналогічні запитання, спрямовані на різнобічне висвітлення поглядів респондентів. Інтерв'ю проводилося як для уточнення результатів анкетування, так і для отримання додаткової інформації від незалежних джерел. Бесіди зі студентами відбувалися як індивідуально, так і у формі групових обговорень. Усі відповіді реєструвалися за допомогою загальноприйнятих методик. Експертна оцінка виступала надійним засобом оцінки якості навчально-методичного комплексу та прогнозування можливих напрямків вдосконалення формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій. Основним методом наукового дослідження був педагогічний експеримент, який спрямовувався на спеціальну організацію навчального процесу для апробації розробленої методичної системи формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій, а також для перевірки ефективності педагогічних умов її функціонування та комплексу засобів реалізації та педагогічного керівництва. Загалом, експеримент є методом емпіричного дослідження, що базується на активному втручанні суб'єкта для вивчення об'єкта дослідження шляхом створення умов, що дозволяють виділити певні властивості та зв'язки, які можна було багаторазово відтворити. Являючись методом наукового дослідження, експеримент має такі особливості:

- більш активне ставлення до об'єкта дослідження, включаючи можливість його трансформації чи змін; можливість багаторазового відтворення об'єкта дослідження за бажанням експериментатора;
- можливість виявлення властивостей та зв'язків, які не спостерігаються у природних умовах;
- можливість спостереження досліджуваних явищ у «чистому вигляді» через їх ізоляцію від зовнішніх факторів або зміну умов експерименту.
- можливість контролю за об'єктом дослідження та перевірки отриманих результатів [138].

Вимоги до наукового експерименту включають наступне:

- глибоке розуміння умов педагогічної ситуації та методів контролю над ними;

- виключення або компенсація всіх непередбачених побічних явищ;

- активне маніпулювання окремими елементами навчальної ситуації.

Для відзначення явного впливу цілеспрямованого втручання в досліджуваній об'єкт, необхідно взяти аналогічний об'єкт і спостерігати за його поведінкою у відсутності впливу. Експеримент передбачав розподіл студентів, що навчаються на бакалаврському рівні освіти, серед студентів факультету Дизайну, зібрано студентів 4-го курсу різних спеціальностей (192 осіб), на експериментальну (98 осіб) та контрольну групи (94 осіб), в рамках впровадження розробленої педагогічної технології формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій.

Достовірність результатів, отриманих під час експерименту, частково залежить від умов, у яких він був проведений. Це пов'язано з тим, що умови можуть мати прямий або опосередкований вплив на стан досліджуваного педагогічного об'єкта, і, відповідно, виступати в ролі неконтрольованих експериментальних змінних. Експериментальна робота проводилася нами в природних умовах звичайного процесу навчання майбутніх дизайнерів.

На кожному етапі нашої дослідно-експериментальної роботи ми використовували різноманітні методи дослідження. Зокрема, історико-порівняльний метод дозволив нам виявити основні тенденції у підходах до формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій. За допомогою логічного методу ми змогли порівняти підходи до розуміння сутності базових понять дослідження між провідними дослідниками минулого і сучасності.

У педагогічному експерименті ми використовували комплекс методів, що враховував складну структуру формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій (додаток К). Основним принципом при виборі методів навчання було стимулювання творчого підходу

студентів до вирішення конструкторських завдань, що зроблено за допомогою виділення семіотичних аспектів професійної готовності та інших компонентів проєктних технологій. Паралельно з цим, у програмі формування готовності майбутніх дизайнерів ми активно розвивали їхні естетичні смаки та художні здібності, що значно підвищило ефективність навчання (додаток Л).

Наголос був зроблений на створенні умов, які сприяли активізації творчої діяльності студентів, зокрема, через самостійну роботу та мотивацію до позанавчальної творчості або професійної діяльності.

Під час нашої дослідницької роботи ми прагнули використовувати методи, що гарантують максимальну достовірність результатів і дозволяють досліджувати різні аспекти формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій в їхній розвиток, взаємодію між ними та зовнішніми чинниками, які впливають на їхню професійну діяльність.

Під час проведення авторського курсу «Проєктні технології» ми здійснювали теоретичну підготовку студентів з розуміння понять «фахова готовність», «проєктні технології», взаємозв'язок між «компетенцією» та «компетентністю», а також обставини формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності (додаток Д). Для процесу теоретичної підготовки студентів були використані наступні методи теоретичного забезпечення, а саме:

1. *Пояснення.* Одним із найближчих визначень методу пояснення в контексті підготовки майбутніх дизайнерів є визначення, запропоноване А. Дьомінім. Він вбачає пояснення як словесний, науково обґрунтований, доказовий виклад навчального матеріалу, що використовує причинно-наслідкові зв'язки, аналіз властивостей та причин, порівняння та висновки [138]. Доказовість пояснення забезпечується переконливістю фактів, логічним викладом, точністю та ясністю викладених думок.

Ми виявили, що чіткість, доступність та результативність пояснення в процесі формування навчально-пізнавальної активності студентів залежить від логічної лінії, обраної викладачами. Тому ми використовували

різноманітні логічні підходи, такі як індуктивний, що розглядає конкретні поняття, а потім переходить до загального, дедуктивний, що виходить від загального до конкретного, та хід передачі енергії, який структурує пояснення відповідно до формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій.

У процесі викладання конкретних питань ми дотримувалися єдиної логічної лінії, забезпечуючи обґрунтованість і доказовість інформації при оптимальному темпі в межах 70-80 слів за хвилину. Ми акцентували увагу на основних моментах, змінюючи інтонацію, застосовуючи жести, паузи та повторення найбільш важливих аспектів.

2. *Інформаційне повідомлення.* Цей спосіб подання фактів про процеси, явища і предмети не ставить акцент на причинно-наслідкових зв'язках та доказах і характеризується економією часу. Часто інформаційне повідомлення використовується для стислого переказу змісту матеріалу, тому фактичний матеріал подається у лаконічній формі без обґрунтування. Однак ми помітили суттєвий недолік цього підходу. Зміст навчального матеріалу при такому інформаційному підході не стимулює навчально-пізнавальну активність студентів. Блиц-опитування після занять показали, що студенти механічно запам'ятовують факти, часто не осмислюючи їх. Тому ми намагалися комбінувати пояснення та інформаційне повідомлення по черзі. Це значно підвищило навчально-пізнавальну активність студентів і, відповідно, продуктивність навчальної роботи.

Дослідження підтвердило, що пояснення та інформаційне повідомлення як методи навчання формують переважно репродуктивну або адаптивну активність студентів, оскільки ці методи спрямовані на досягнення результату навчально-пізнавальної діяльності. Ми погоджуємося з А. Дьоміним, який правильно вказував, що при вмілому поєднанні цих двох словесних методів відбувається «формування основних понять, їх початкове розуміння та запам'ятовування».

3. *Розповідь*. Цей усний спосіб подачі навчальної інформації часто використовувався для декількох цілей: ознайомлення студентів з історією розвитку понять «компетенція» та «компетентність»; стимулювання мотивації майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності; ілюстрації теоретичних знань на прикладах практичних ситуацій; формулювання проблем; введення студентів у цікаві та привабливі аспекти майбутньої дизайнерської професії.

Дослідження показало, що усна нарративна форма значно відрізняється від інших словесних методів навчання через залучення уваги студентів до засвоєння матеріалу. Однак її ефективне використання вимагало високого рівня педагогічної майстерності, зокрема, у контексті пояснення нового матеріалу вона використовувалася на зміну з методами пояснення та інформаційного повідомлення (кожні 15–20 хвилин під час заняття). Виявлено, що нарратив сприяв увазі студентів, створюючи більш сприятливі умови для сприйняття навчального матеріалу. Наративи, які містили проблемні аспекти, виявилися ефективним інструментом стимулювання навчально-пізнавальної активності студентів.

4. *Дискусія*. Ми розглядаємо цей важливий словесний метод як активний процес обговорення науково-практичних проблем студентами з метою уточнення та розвитку їхніх поглядів, а також виявлення та коригування хибних уявлень. Додатково, дискусія включає у себе протистояння думок та ідей, що сприяє з'ясуванню істини та розвитку вольових якостей особистості.

Ми виявили, що ефективність дискусії залежить від того, чи має значна частина студентської групи достатні знання з предмету, чи виявляються чіткі розбіжності в поглядах на вирішення проблеми та чи має предмет обговорення практичне значення. Також важливо, щоб викладач мав достатню експертизу для створення атмосфери вільного вираження позицій та захисту власних думок.

Під час дискусій виникали ситуації, коли студенти відчували емоційний комфорт, вільність та дружню атмосферу, що сприяло творчості та

різноманітності поглядів. У ході дослідження були випробувані різні форми дискусій, такі як «круглий стіл», «панельна дискусія», «симпозіум» та «дебати», кожна з яких мала свої особливості та переваги.

Виявлено, що успішне досягнення мети методом дискусії було можливе лише тоді, коли педагог не придушував ініціативу студентів своїм авторитетом, а замість цього створював атмосферу відчуття впевненості, що висловлені думки не спричинять негативної реакції від одногрупників чи викладача. Роль викладача полягала в навідних питаннях та зауваженнях, спрямованих на розвиток думок студентів, уточнення певних аспектів виступів і відзначення суперечностей [139; 140]. При цьому викладачі проявляли довірливе спілкування, зацікавленість у нових ідеях, демократичність і принциповість у вимогах, а також об'єктивність у виставленні оцінок.

У результаті опитування студентів було виявлено, що лише 21% респондентів були ознайомлені з терміном «проектні технології», 52% мали недостатні знання на цю тему, тоді як 27% студентів зовсім не були знайомі з цим терміном. Щодо формулювання наукового визначення фахової компетентності, лише 11% респондентів змогли це зробити, тоді як 89% надали неповні або неправильні відповіді.

Шляхом проведення анкетування встановлено, що деякі студенти використовують систему формування проектних технологій у своїй власній професійній або творчій діяльності. Позитивно на ці запитання відповіли приблизно 13% студентів. Зазначено, що 35% студентів мають загальне уявлення про застосування проектних технологій, проте на поверхневому рівні, і для цілеспрямованого розвитку їхніх компетенцій цього рівня знань виявляється недостатньо. Щодо 52% студентів, вони вказали на відсутність джерел щодо використання проектних технологій у своєму підході до навчання. Щодо їхньої готовності до застосування проектних технологій у професійній діяльності, студенти оцінили себе таким чином: 41% вважають,

що вони готові до цієї діяльності, тоді як 59% відзначили недостатність своєї готовності (додаток Є).

Аналіз результатів опитування свідчить про те, що більшість викладачів мистецько-педагогічних предметів мають обмежене та поверхневе уявлення про процес формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності для використання проєктних технологій. Це призводить до того, що вони не відводять належної уваги формуванню конкретних проєктних технологій та не розуміють їхню структуру. Проте значна кількість викладачів (84%) погоджується з тим, що важливо включити формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у зміст підготовки студентів.

Стосовно використання проєктних технологій самими студентами, за їхніми думками, навчання в університеті має бути спрямоване на це – відповіли позитивно 69% респондентів. Щодо методичної підготовки студентів до використання проєктних технологій – це відзначили 20% опитаних, обидві напрямки відзначили 11% відповідей. Всі респонденти (100%) погодилися з необхідністю розвитку проєктних технологій для сучасного навчання дизайну.

Під час наступного етапу дослідження були враховані недоліки попередньої роботи. Більше уваги було приділено вивченню мотиваційного аспекту професійної готовності, як ключової умови ефективного використання проєктних технологій. Підсумковий рівень мотивації було визначено за допомогою опитування після завершення творчих завдань в контрольних і експериментальних групах. У процесі аналізу розглядалися наступні аспекти мотиваційної складової професійної готовності:

- 1) рівень задоволеності обраною професією;
- 2) бажання продовжувати навчання в обраній спеціальності;
- 3) вплив виконання творчих завдань на мотивацію студентів.

Аналіз результатів опитування свідчить про те, що студенти експериментальної групи проявляли значно вищі пізнавальні наміри, ніж

студенти контрольної групи, збільшившись на 20%. Цей перерозподіл мотивів може бути пояснений застосуванням освітньої технології, яка враховує індивідуальні психологічні особливості та здібності студентів, сприяючи формуванню готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій і підвищуючи їх мотивацію.

Оскільки оцінка рівня сформованості готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій здійснюється на основі результатів діяльності, в основному, за допомогою творчих завдань у відповідності з компетентним підходом до діагностики. Під час констатуючого етапу експерименту виявлено загальну низьку підготовленість студентів за результатами їх продуктивної діяльності. Зазначалися труднощі в розумінні основних професійних понять, невміння аналізувати та виконувати завдання (57% у контрольній групі і 56% у експериментальній групі). Перед проведенням формувального етапу експерименту був застосований діагностичний контроль контрольної та експериментальної груп для візуалізації початкового рівня навчальних досягнень студентів.

Таблиця 3.2.1

| Рівні: | Контрольна група, чел | Частка загальної вибірки, % | Експериментальна група, чел | Частка загальної вибірки, % |
|----------|-----------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Низький | 22 | 23,96 | 23 | 24,44 |
| Середній | 63 | 66,67 | 62 | 66,67 |
| Високий | 9 | 9,38 | 10 | 8,89 |
| Всього: | 94 | 100 | 98 | 100 |

Результати для обох груп практично ідентичні на всіх рівнях: у експериментальній групі відсоток студентів з «низьким» рівнем навчальних досягнень склав 24,44%, у контрольній групі ця цифра становить 23,96%; для «високого» рівня в експериментальній групі – 8,89%, а в контрольній – 9,38%.

Обидві групи переважно виявили середній рівень знань у студентів, який також був однаковим для обох груп.

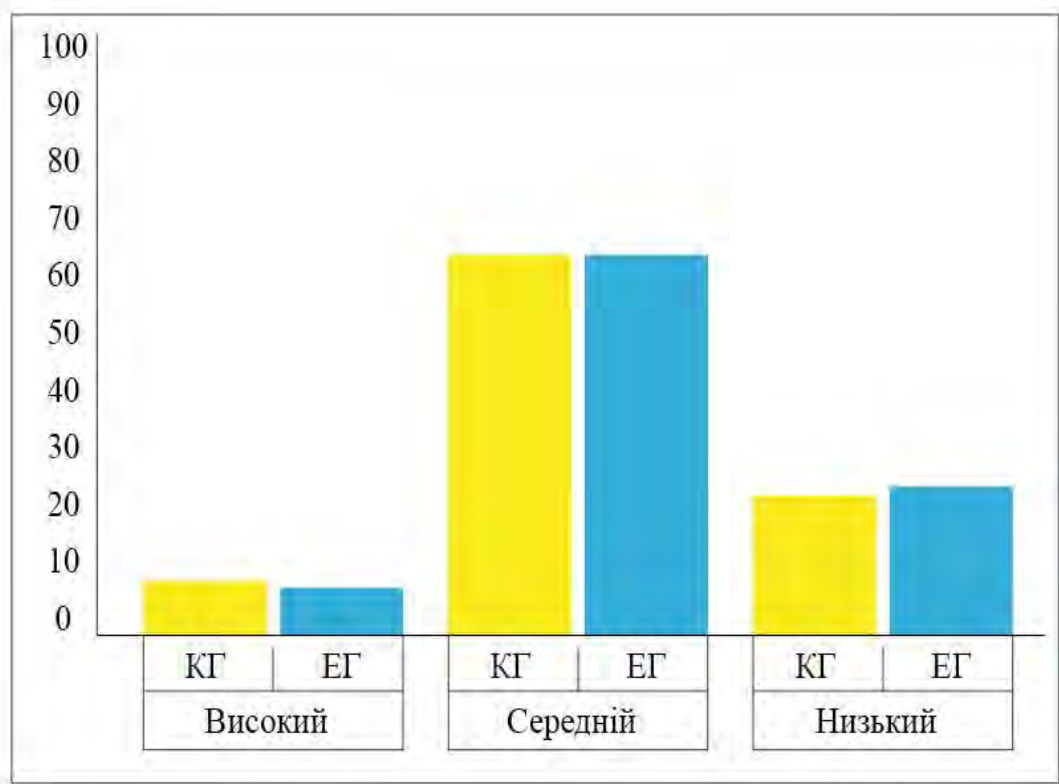


Рис. 3.2.1.

У контрольній групі майбутніх дизайнерів використовувалась традиційна методика навчання, тоді як в експериментальній групі використовувалась розроблена нами методика формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій. Оцінювання навчальних досягнень та завдання для контрольних робіт в обох групах були однаковими.

Під час експерименту щодо оптимізації формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій, ми виконали проміжні діагностичні контрольні завдання. Тепер ми розглянемо та проаналізуємо результати першої проміжної оцінки (Таблиця 3.2.2).

Таблиця 3.2.2

Результати першого етапу формувального експерименту

| Рівні: | Контрольна група, % | Експериментальна група, % |
|----------|---------------------|---------------------------|
| Низький | 22,76 | 18,09 |
| Середній | 69,02 | 68,32 |
| Високий | 8,22 | 13,59 |
| Всього: | 100 | 100 |

Проведено аналіз ефективності застосування методичної моделі для формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій після першого етапу експерименту. Найвищий показник (69,02%) спостерігався в середньому рівні сформованості навчальних досягнень. Цей результат був подібним до груп контрольних, зафіксованих на попередньому етапі (66,67%).

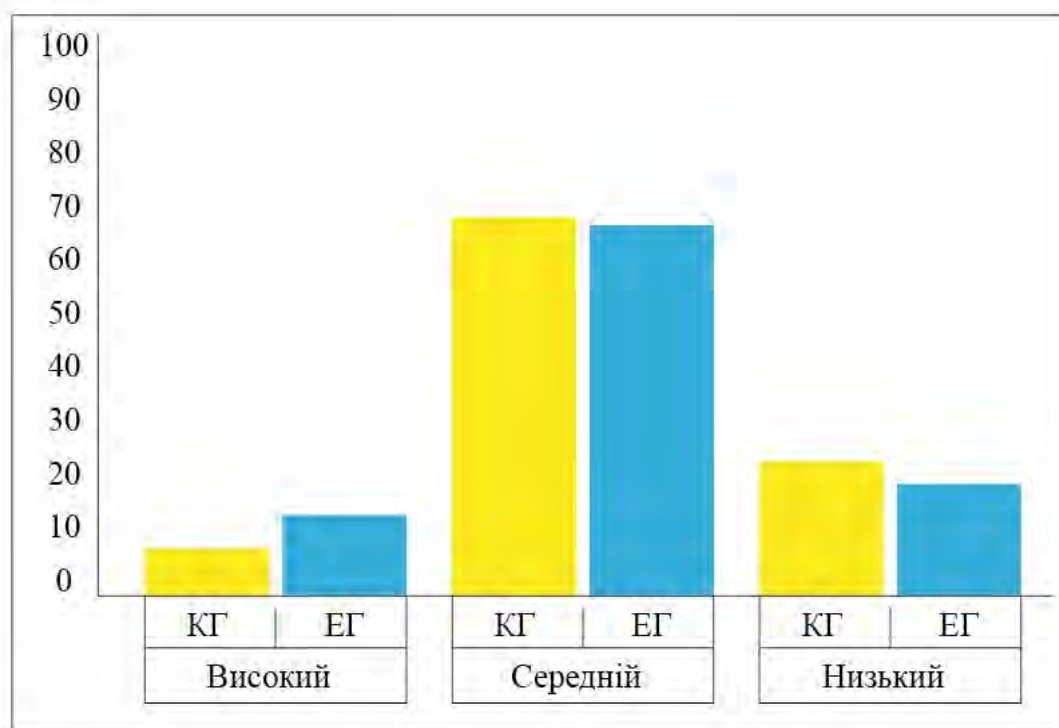


Рис. 3.2.2. Результати першого етапу формувального експерименту

У експериментальних групах значно змінилися показники за результативно-оцінювальним критерієм: низький рівень зменшився на 4,35%. Також в експериментальній групі показник високого рівня зрос на 4,7%.

Під час другого етапу формувального експерименту майбутні дизайнери проявили покращені показники у використанні проєктних технологій. Це відобразалося у розвитку різноманітних мисленнєвих операцій під час вирішення проєктних завдань, таких як аналіз, синтез, порівняння, абстрагування та інші, а також у самостійності в дизайнерській діяльності. Зміни в числових показниках цих критеріїв спостерігалися на всіх рівнях: початковому, середньому та високому. Проведено аналіз якісних та кількісних даних щодо випробування теоретичних та методичних засад формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, а також моделі готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у в контрольних і експериментальних групах після другого етапу формувального експерименту.

Таблиця 3.2.3

| Рівні: | Контрольна група, % | Експериментальна група, % |
|---------------|----------------------------|----------------------------------|
| Низький | 22,78 | 14,8 |
| Середній | 68,6 | 69,4 |
| Високий | 8,22 | 15,8 |
| Всього: | 100 | 100 |

Найвищий показник (69,4%) був зафіксований у критерії, який вказує на середній рівень сформованості готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Однак цей показник приблизно відповідає тому, що спостерігалось в групах контролю на першому етапі експерименту (66,67%). У експериментальних групах високий та низький рівні значно змінилися порівняно з контрольними групами. На

другому етапі формувального експерименту високий рівень у експериментальній групі становив 15,8%, а в контрольній - 8,22%. З іншого боку, показники низького рівня в контрольній та експериментальній групах відповідно становили 22,78% та 14,8%, що свідчить про зменшення кількості студентів з низьким рівнем у експериментальній групі.

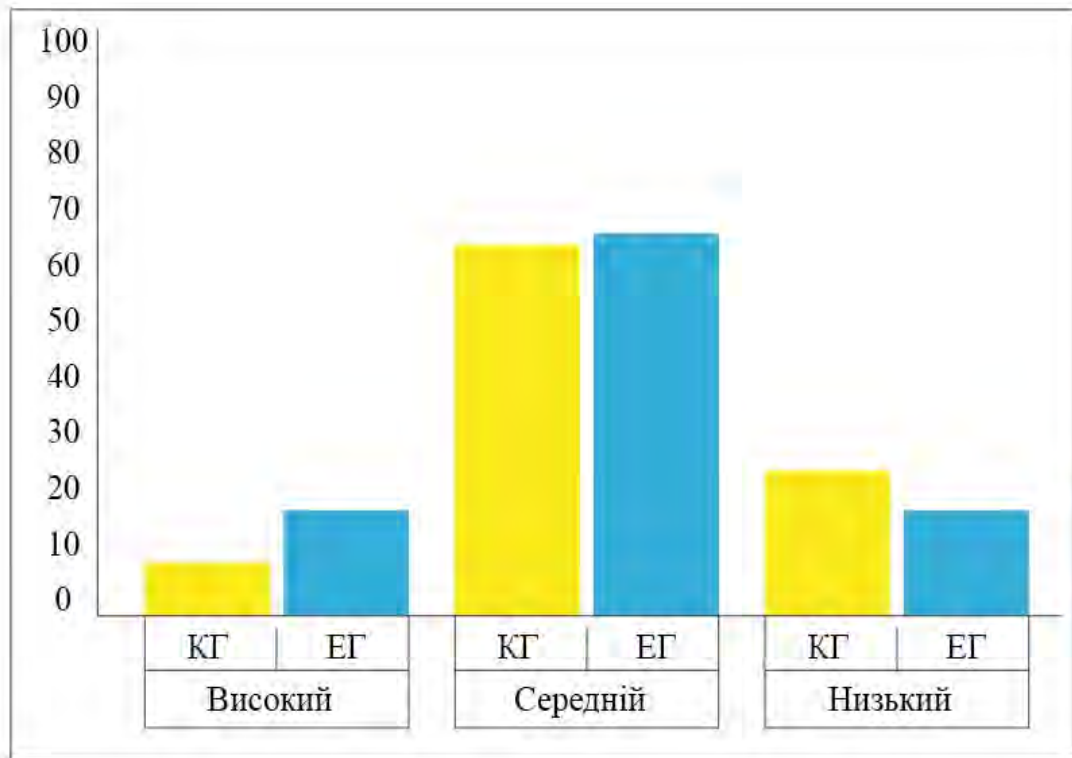


Рис. 3.2.3.

Під час третього етапу формувального експерименту майбутні дизайнери виявили переважно покращення в показниках сформованості проєктних технологій, оцінення за якістю і складом виконуваних дій, рівнем їх усвідомленості, повнотою і розгорнутістю. Також були оцінені показники проєктної грамотності, зокрема якість зображень та їх адекватність для передачі образу та техніка виконання. Ці показники відображають бажання до проєктної діяльності, яке досягається формуванням готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Зміни в числових показниках цього критерію були помічені на всіх рівнях оцінки.

Таблиця 3.2.4

| Рівні: | Контрольна група, % | Експериментальна група, % |
|---------------|----------------------------|----------------------------------|
| Низький | 22,78 | 6,3 |
| Середній | 76,12 | 74,2 |
| Високий | 10,1 | 19,5 |
| Всього: | 100 | 100 |

Було проведено аналіз якісних та кількісних аспектів випробування теоретичних та методичних основ формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній сфері. Дані про динаміку навчальних досягнень експериментальних груп було зібрано після третього етапу експерименту. Найвищий показник (76,12%) був зафіксований у критеріальному показнику, що відображає середній рівень навчальних досягнень. Це значно вище порівняно з контрольною групою і початковими показниками загальних навчальних досягнень. Показник високого рівня розвитку зрос до 19,5, що на 9,4 вище, ніж у контрольній групі. Після проведення якісного аналізу цих даних можна зазначити, що всі критерії підтверджують успішне формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності. Студенти, які виявляють схильність до самостійного формування власних професійних компетенцій, виявилися потенційно здатними до готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій. З їх допомогою значно покращилися показники високого рівня навчальних досягнень на третьому етапі експерименту.

3.3. Аналіз та результати експериментально-дослідницької роботи

Для узагальнення результатів нашого дослідження ми скомпілювали числові показники з таблиць, що відображають динаміку навчальних досягнень студентів, в одну порівняльну таблицю 3.3.1.

Таблиця 3.3.1

Порівняльна таблиця навчальних досягнень у студентів контрольних і експериментальних груп після формувального експерименту

| Етапи експерименту | Рівні формування художньо-проектної діяльності | | |
|-----------------------------|--|-----------------------|-----------------------|
| | I рівень – низький. | II рівень – середній. | III рівень – високий. |
| Початок експерименту | | | |
| Експериментальна група | 24,44 % | 66,67 % | 8,89% |
| Контрольна група | 23,96 % | 66,67 % | 9,38% |
| Кінець експерименту | | | |
| Експериментальна група | 6,3% | 74,2 % | 19,5 % |
| Контрольна група | 22,78% | 76,12 % | 10,1 % |

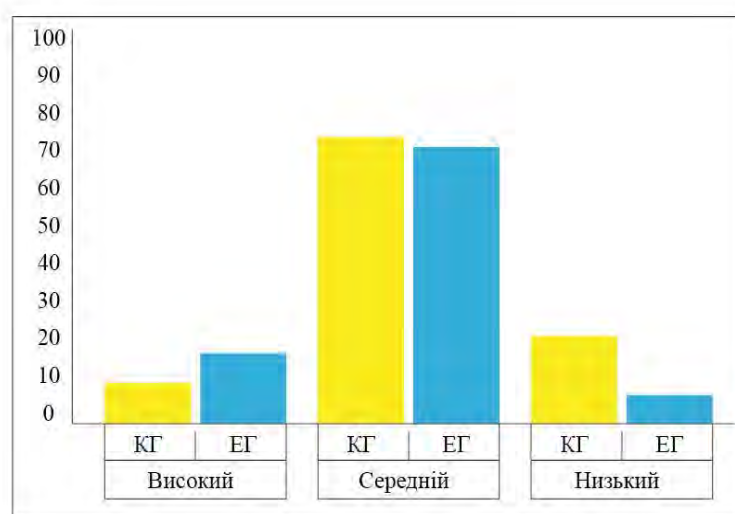


Рис. 3.2.3

Загальне числове значення високого рівня навчальних досягнень становить 10,1% учасників контрольних груп та 19,5% у експериментальних; середній рівень складає відповідно 76,12% у контрольних групах та 74,2% у експериментальних; щодо низького рівня, він складає 22,78% у контрольних групах і лише 6,3% у експериментальних.

Під час завершального етапу експерименту було внесено корективи до програми та уточнені методи формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій. Таким чином, експериментальне навчання має значний вплив на розвиток фахової компетентності майбутніх дизайнерів. Цей висновок підтверджується як аналізом даних, наведених вище, так і цифровими показниками з таблиць.

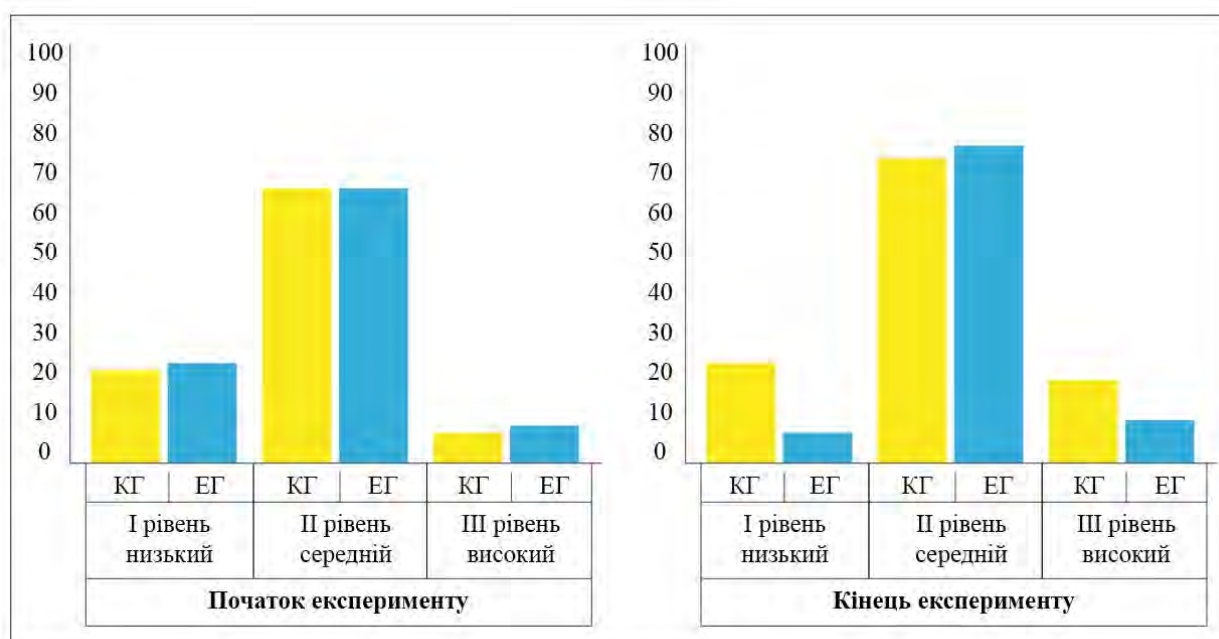


Рис. 3.3.1. Порівняльна таблиця навчальних досягнень у студентів контрольних і експериментальних груп після формувального експерименту

При оцінці результатів практичної діяльності та застосуванні проєктних технологій використовувалися характерні для дизайну критерії, такі як композиційність, колористичність, пропорційність, утилітарність і функціональність, що дозволило оцінити результати за шкалою від 0 до 10 балів (максимально). Наші дослідження вказують на те, що результати експериментальної роботи корелюють з успішністю виконання завдань,

причому в початковій (констатуючій) фазі спостерігається переважання середнього та початкового рівнів.

Під час експериментального навчання спостерігалось збільшення кількості робіт високого рівня, а також зменшення кількості робіт низького рівня, внаслідок чого знизилася кількість слабких, невиразних робіт. Особливо активно формувалися технологічні та композиційні методи передачі основного змісту навчальних завдань, хоча способи узагальнення й умовності в проєктній діяльності виявилися менш активними і менш кількісною.

Слід зазначити, що проєктно-технологічні методи вирішення завдань, які були поставлені під час експерименту, були застосовані студентами найбільш послідовно та усвідомлено у середині та в кінці експерименту. Це пов'язано з особливостями розвитку та формування у студентів аналітико-інтелектуальної діяльності, понятійно-термінологічного апарату та соціально-культурної активності протягом цього періоду.

Також виявлено, що хоча середній рівень зріс незначно, на завершальному етапі експерименту спостерігалось різке зростання кількості робіт високого рівня. Це свідчить про те, що студенти усвідомлено перенесли отримані знання про формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у сферу художньо-творчої та проєктної діяльності на основі функціонально-естетичного та художньо-образного сприйняття дійсності.

Шляхом проведення експерименту було доведено, що виконання встановлених педагогічних умов для формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності призвело до значного покращення результатів у студентів на всіх етапах навчання і рівнях навчальних досягнень. В експериментальних групах, у порівнянні з контрольними, зменшилась кількість студентів із низьким та середнім рівнями навчальних досягнень на 11%, тоді як кількість студентів із достатнім рівнем зросла на 10%, а з високим рівнем збільшилась на 12%.

Для перевірки істотних розбіжностей у навчальних досягненнях студентів, що створювали дизайнерські проекти у експериментальній та контрольній групах на етапі їх формування під час констатувального експерименту, ми використовували метод χ^2 (критерій Пірсона). Для цього ми аналізували середні значення їхніх оцінок, які були представлені в таблиці 3.5. Розбіжність у цих оцінках між студентами контрольних та експериментальних груп на етапі констатувального експерименту становила від 1% до 2%.

Розрахунок критерію χ^2_{emp} для оцінки навчальних досягнень студентів у експериментальних та контрольних групах згідно з результатами констатувального експерименту.

Таблиця 3.3.2

| № п/п | Рівні вияву початкових досягнень | Відносна оцінка в % середнього рівня | | $f^k - f^y$ | $(f^k - f^y)^2$ | $\chi^2 =$ |
|-------|----------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|-----------------|-----------------|
| | | Контрольних груп, f^k | Експериментальних груп, f^y | | | $(f^k - f^y)^2$ |
| 1 | Високий 10-12 балів | 3 | 2 | +1 | 1 | 0,5 |
| 2 | Достатній 7-9 балів | 24 | 25 | -1 | 1 | 0,04 |
| 3 | Середній 4-6 бали | 43 | 41 | +2 | 4 | 0,1 |
| 4 | Початковий 1-3 бали | 30 | 32 | -2 | 4 | 0,13 |
| | Разом | 100 | 100 | 0 | $\chi^2 = 0,77$ | |

Розрахунок критерію χ^2_{emp} для оцінки навчальних досягнень студентів у експериментальних та контрольних групах згідно з результатами констатувального експерименту.

– H_0 : розбіжності рівнів навчальних досягнень учнів експериментальної і контрольної груп є несуттєво значущими:

H_1 : різниця в рівнях навчальних досягнень студентів експериментальної і контрольної груп є суттєво значущою.

За представленими у таблиці 3.3.2 значеннями рівнів навчальних досягнень студентів було визначено їхні відносні значення для контрольних ($f'k$) та експериментальних ($f'y$) груп.

Згідно з даними, поданими у таблиці 3.3.3, були визначені відносні значення навчальних досягнень студентів для контрольних ($f'k$) та експериментальних ($f'y$) груп. За допомогою χ^2 -критерію [141, с. 288] з трьома ступенями свободи було встановлено, що критичне значення χ^2 крит. на рівні достовірності 95,0% дорівнює 7,81. Оскільки обчислене нами значення $\chi^2_{\text{emp.}} = 0,77$ менше за χ^2 крит., то нульову гіпотезу про відсутність різниці у рівнях навчальних досягнень між студентами контрольних та експериментальних груп не можна відхилити. Це означає, що оцінки навчальних досягнень студентів у обох групах є досить схожими, а різниця між ними не є значущою. Таким чином, обидві групи мають однорідний склад студентів, що є необхідною і достатньою передумовою для проведення формувального експерименту, де основним впливовим фактором є спроектована нами модель формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності.

Ми також скористалися критерієм Пірсона для перевірки значущості відмінностей у рівнях навчальних досягнень студентів контрольних груп до і після проведення формувального експерименту. За середніми значеннями оцінок рівнів навчальних досягнень, поданими у таблиці 3.3.2, ми оцінили наявність чи відсутність статистичних відмінностей між ними. Порівняння навчальних досягнень студентів контрольних груп, отриманих під час констатувального та формувального етапів педагогічного експерименту, за традиційними методами навчання, засвідчило, що вони є значуще схожими, як показує критерій Пірсона.

Це вказує на необхідність покращення їх шляхом застосування спроектованої нами моделі. Порівняння навчальних досягнень студентів контрольних та експериментальних груп, отриманих за результатами апробації спроектованої нами моделі методики формування готовності

майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності, щодо статистичних відмінностей за критерієм згоди Пірсона, показало їх суттєву різницю. Істотна значущість розбіжності у рівнях сформованості початкових досягнень студентів контрольних та експериментальних груп зумовлена експериментальними факторами, що підтверджує існування дієвого зв'язку між рівнем навчальних досягнень студентів із навчанням та апробованою моделлю формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Ефективність формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій була доведена, оскільки застосовувані зміст, методи та форми організації занять створювали педагогічні умови, спрямовані на формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності.

Ефективність цієї методики була протестована в кількох навчальних закладах, де об'єктом дослідження стали студенти, які мали намір отримати ступінь бакалавра в галузі дизайну. Під час завершення експерименту студенти були піддані оцінці шляхом виконання творчого завдання. Групи студентів, які не користувалися даною методикою, не досягли такого високого рівня результатів, як ті, хто працював за методикою та брали участь у дослідженні.

Предметом оцінки цієї методики були результати творчої діяльності студентів під час виконання тестового завдання. Студенти, які навчалися за допомогою розробленої нами методики формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій, продемонстрували значно кращі результати, ніж ті, хто не мав такої можливості (додаток Н).

Статистичні дані свідчать про те, що використання проєктних технологій є необхідністю у підготовці майбутніх дизайнерів, тому потребує створення відповідного навчального середовища, сприятливого для успішного впровадження цієї методики.

Проведений педагогічний експеримент спрямовувався на перевірку припущення щодо ефективності формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у своїй професійній діяльності. Це відбувалося через поетапне впровадження проєктних технологій у навчальний процес та цілеспрямоване формування основних фахових компетенцій, що є складовими професійної компетентності. Отримані під час експерименту дані, їх аналіз і статистична перевірка свідчать про адекватність обраних методів дослідження і достовірність отриманих результатів. Порівняння результатів експериментальної групи дає змогу підтвердити ефективність використаної технології формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності. Таким чином, гіпотеза педагогічного експерименту підтверджена, а ціль дисертаційної роботи досягнута.

Висновки до третього розділу

Під час формувального експерименту з виховання готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій було детально вивчено зміст та обсяг навчального матеріалу з метою адаптації навчальної програми. Були встановлені взаємозв'язки між теоретичними знаннями і практичними завданнями, спрямованими на використання конкретних проєктних технологій. Також були визначені загальні та конкретні закономірності розвитку професійних навичок. Експериментально було доведено доцільність включення курсу «Проєктні технології» до навчального плану для майбутніх дизайнерів. Виявлено позитивний вплив розробленого комплексу педагогічних умов на готовність майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій. Також були ідентифіковані найбільш ефективні методи навчання і засоби, які стимулюють активність і самостійність студентів у розвитку їхніх професійних навичок. Проведена перевірка розроблених завдань, пов'язаних з дизайнерською та графічною діяльністю.

У цьому розділі представлені результати формувального етапу педагогічного експерименту, а також проведено порівняльний аналіз діагностики рівня фахової компетентності між контрольною і експериментальною групами. Дані повторної діагностики показують, що високий рівень професійної компетентності студентів мистецьких спеціальностей у експериментальній групі зростає вдвічі: з 10,93% до 21,31%, у контрольній групі - на 2%: з 11,82% до 13,30%. Також спостерігається збільшення кількості студентів експериментальної групи з достатнім рівнем досліджуваної якості: з 26,78% до 44,81% (у контрольній групі - з 26,60% до 28,08%). Для перевірки достовірності отриманих результатів застосовувалися математичні методи. На підставі цих даних зроблено висновок, що впроваджена технологія формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій дозволила комплексно вплинути на всі складові професійної компетентності і змінити розподіл учасників експериментальної групи за рівнями професійної компетентності. Результати порівняльного аналізу даних контрольної та експериментальної груп до і після формувального етапу педагогічного експерименту свідчать про ефективність впровадженої технології формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до застосування проєктних технологій.

Описуючи завершене дослідження на певному етапі, важливо підкреслити потребу в подальшому детальному розгляді різноманітних аспектів формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій. Цей аналіз не повинен обмежуватися лише фаховою компетентністю, а також має враховувати інші аспекти особистості студентів - майбутніх дизайнерів, які не були розглянуті у даній роботі. Особливу увагу слід звернути на вивчення шляхів і методів цілеспрямованого розвитку інтелектуального потенціалу, менталітету, естетичних, художніх, графічних, поведінкових та інших рис у процесі

формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проектних технологій.

Ключові положення третього розділу дисертації відображено в таких публікаціях:

1. Мешко А. М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до проектних технологій: методологічні засади. *Перспективи та інновації науки*. Київ, 2024. № 2 (36). С. 318-329. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-318-329](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-318-329)

2. Мешко А. М. Методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. *Наука і техніка сьогодні*. Київ, 2024. № 2 (30). С.597-608. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2\(30\)-597-608](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2(30)-597-608)

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. В дисертації було досліджено ступінь вивченості проблеми компетентнісного навчання у наукових і методичних джерелах, а також у педагогічній практиці. Також проведено аналіз рівня дослідження проблеми формування готовності майбутніх дизайнерів у професійній діяльності до використання проєктних технологій.

Виявлено, що у міжнародній педагогічній літературі розвиток поняття «ключові компетенції» пов'язаний з розумінням їх як показників, що визначають готовність випускника або закладу вищої освіти до життя та професійної діяльності.

У вітчизняній науковій літературі відзначається розуміння компетентності як сукупності знань, умінь та цінностей, необхідних для ефективної діяльності, а також як формування на цій основі особистісних якостей, що перетворюються у стійкі властивості.

2. Зроблено висновок про складну взаємозалежність всіх складових, які формують професійні компетенції, їх вплив на професійну та особистісну самосвідомість майбутніх дизайнерів, а також на результативність їх творчої проєктної діяльності. Отже, особливість формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів у процесі фахової підготовки полягає у системному втіленні таких основних етапів: 1) забезпечення студентів необхідними професійними знаннями на теоретичних заняттях; 2) створення умов для здобуття студентами практичних умінь та навичок на практичних заняттях; 3) інтеграція основ психології спілкування та навичок ефективної комунікації в освітній процес; 4) формування у студентів професійної самосвідомості.

Ці етапи охоплюють всі основні аспекти професійної діяльності студентів-дизайнерів, що дозволяє приділити увагу кожному з них: морально-етичному, професійному, особистісному та соціокультурному. Крім того, наведені форми педагогічної роботи зі студентами допомагають пояснити

значення та необхідність формування професійних компетенцій, виявити специфічні риси для кожного напрямку роботи дизайнера та сприяють успішній реалізації студентів у майбутній професійній діяльності.

3. Проаналізовано, що на основі внутрішніх умов та реалій вітчизняних закладів вищої освіти, щодо застосування проєктних технологій у навчанні майбутніх дизайнерів, необхідно розглядати можливість впровадження неперервної освіти для майбутніх дизайнерів, а також організацію стажування викладачів з дизайну. У вітчизняних закладах вищої освіти поки не розроблено єдиного концептуального уявлення про мету дизайн-діяльності та, зокрема, навчальної діяльності, що базується на використанні проєктних технологій майбутніми дизайнерами. З цього приводу визнано доцільним розроблення педагогічних умов для формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій у професійній діяльності, а також розробку програм та методичних матеріалів для тематичного курсу з дизайну під назвою «Проєктні технології».

4. Аналізуючи наукову літературу, ми приходимо до висновку, що проєктні технології в педагогіці мають кілька важливих характеристик. Вони представляють собою соціальний процес, який допомагає освоювати духовно-практичне середовище і реалізувати зміст діяльності у формі емоційно-образного вираження, що сприяє естетичному сприйняттю світу. Використання проєктних технологій у дизайнерській діяльності сприяє культурологічній функції особистості, яка визначається як здатність творити культуру.

У контексті нашого дослідження проєктні технології в дизайні, що виявляються у художньому сприйнятті, пізнанні, втіленні та рефлексії, перетинаються з поняттям візуальної комунікації і можуть служити засобом її розвитку.

Під час загального аналізу проблеми готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій ми встановили, що ця готовність може бути розглянута як особливий вид людської діяльності. Для цього характерні:

загальна художньо-естетична орієнтація особистості, інтерес до графічного мистецтва; наявність ідеї, завдання або концепції; соціокультурне або особистісне значення діяльності; наявність сприятливих умов; особисті передумови (спеціальні здібності і психологічні якості); а також новизна і оригінальність процесу і результату.

5) Ефективність готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій може бути визначена через різні методи, такі як спеціальні тести, моніторинг, експертні оцінки, анкетування, аналіз навчальної документації, спостереження та бесіди. Критерії ефективності, які включають загальну готовність майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій та окремі складові цієї готовності, дозволяють зробити висновок про успішність цього процесу в закладах вищої освіти.

Ми будемо використовувати ці критерії для оцінки ефективності формування готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій та відстежуватимемо їх зміни на різних етапах навчання.

Критеріями ефективності готовності майбутніх дизайнерів до використання проєктних технологій ми розглядаємо розвиненість 12 спеціальних (фахових, предметних) компетенцій.

Протягом шестимісячного курсу «Проєктні технології» майбутні дизайнери відвідували лекції щодо готовності до використання проєктних технологій для формування спеціальних (фахових) компетенцій, складали усні та письмові тести, працювали з різними проєктними методиками. Комбінація системного аналізу, інтерактивності та динаміки навчання дозволяла майбутнім дизайнерам відчувати себе активними учасниками навчального процесу та розвивати власні професійні навички.

Також, для ефективного впровадження проєктних технологій в професійну діяльність майбутніх дизайнерів було створено чат-бот на основі платформи штучного інтелекту blackbox (додаток С). Це нове явище у сфері розробки продуктів, що поєднує в собі генеративний штучний інтелект. Він

призначений для спільної реалізації ідей та концепцій та ефективного використання проєктних технологій майбутніми дизайнерами.

6) Використання проєктних технологій є ключем до успішної кар'єри дизайнера. Інтеграція цих методів у навчальний процес допомагає підготувати майбутніх фахівців до реальних викликів дизайн-індустрії, сприяючи формуванню необхідних компетенцій і навичок. Використання методологічних принципів у навчанні майбутніх дизайнерів у використанні проєктних технологій у професійній діяльності приносить їм ряд переваг: підготовка до реальної роботи: Оволодіння проєктними технологіями готує молодих дизайнерів до практичної роботи в реальних умовах, де вони зіткнуться зі строгими термінами, бюджетами та вимогами; адаптація до змін (динамічний характер дизайн-індустрії вимагає гнучкості та адаптивності, а проєктні технології забезпечують дизайнерам потрібні інструменти для роботи в змінних умовах); розвиток аналітичного мислення (процес проєктування потребує аналітичного мислення, логіки та системного підходу, що розвивається завдяки вивченню проєктних технологій) а також підвищення конкурентоспроможності: навчання проєктним технологіям надає молодим дизайнерам знання та навички, які роблять їх більш конкурентоспроможними на ринку праці.

7) Була розроблена модель формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у їх професійній діяльності. Ця авторська модель має чотири блоки:

1. Теоретико-методологічний блок, що ґрунтується на закономірностях і наукових підходах до професійного становлення студентів у процесі дизайн-освіти;

2. Змістово-мотиваційний блок, що включає в себе мотивацію студентів до професійної діяльності, освітні програми, методи діагностики, практичні програми та інші аспекти;

3. Методичний блок, який надає методику формування проектної культури студентів і містить мистецьку складову для досягнення професійно-компетентного рівня;

4. Рефлексивний блок, що відображає функціонально-залежні етапи професійного становлення, критерії та показники формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій.

Метрикою успішності є готовність майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій у своїй професійній діяльності. В ході формувального експерименту було уточнено зміст і обсяг навчального матеріалу, виявлені співвідношення теоретичних знань і практичних навичок, визначені загальні та конкретні закономірності розвитку фахових компетентностей. В результаті експерименту було підтверджено правомірність введення курсу «Проектні технології» у навчальний процес, а також позитивний вплив комплексу педагогічних умов на готовність майбутніх дизайнерів до використання проектних технологій. Також були визначені найбільш ефективні методи навчання і засоби, що сприяють активності та самостійності студентів у формуванні їх фахових компетентностей. Проведено перевірку розроблених завдань, пов'язаних з дизайнерською та графічною діяльністю.

8) Підсумки формувального етапу педагогічного експерименту викладено. Здійснено порівняльний аналіз рівня фахової компетентності учасників контрольної та експериментальної груп. Повторна діагностика показала подвійне зростання високого рівня професійної компетентності у студентів мистецьких спеціальностей у експериментальній групі (з 10,93% до 21,31%), порівняно з контрольною групою (з 11,82% до 13,30%). Кількість студентів з достатнім рівнем компетентності також зросла у експериментальній групі (з 26,78% до 44,81%), порівняно з контрольною (з 26,60% до 28,08%). Для перевірки надійності результатів використовувалися методи математичної статистики. За цими даними зроблено висновок, що застосована технологія формування готовності майбутніх дизайнерів до

застосування проєктних технологій успішно вплинула на всі аспекти професійної компетентності та змінила розподіл учасників експериментальної групи за рівнями компетентності.

Завершуючи дослідження на цьому етапі, важливо відзначити необхідність подальшого розгляду ряду питань, пов'язаних із формуванням готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій. Ці питання охоплюють не лише фахову компетентність, але й інші аспекти особистості студентів - майбутніх дизайнерів, які не були враховані в даній роботі. Особливу увагу варто приділити дослідженню методів і засобів цілеспрямованого розвитку інтелектуального потенціалу, менталітету, естетичних, художніх, графічних, поведінкових та інших рис під час вивчення формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bowden J., 2001. Competency – Based Education – Neither a Panacea nor a Pariah [Electronic resource]/ Available: <https://www.semanticscholar.org/paper/Competency-Based-Education-%E2%80%93-Neither-a-Panacea-nor-Bowden/f971fd6bdab8d9c345c29472b35888714ed5c46d>. – (Last accessed: 17.02.2022).
2. Стратегія реформування освіти в Україні: Рекомендації з освітньої політики. 2003. – К.: «К.І.С.», – 296 с.
3. Савченко О. Я., 2004. Уміння вчитися як ключова компетентність загальної середньої освіти / О. Я. Савченко / Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи: Бібліотека з освітньої політики // за заг. ред. О. В. Овчарук. – К. : «К.І.С.», С. 34-46.
4. Фурдуй, С. Б., 2017. Компетентнісний підхід у вищій школі в Україні: розробка та впровадження ідей при підготовці фахівців соціономічної сфери. Молодий вчений. Вип. 3 (43). С. 485–489.
5. Словник іншомовних слів/уклад.: С.М. Морозов, Л.М. Шкарапута. 2000. – К.: Наукова думка, – 680 с.
6. New Webster’s Dictionary and Thesaurus of the English language: Lexicon Publication, 1993. – 1150 p.
7. Великий тлумачний словник сучасної української мови: 250000, 2005. Уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: Перун, VIII, 17-28 с.
8. Нагорна Н.В., 2007. Формування у студентів понять компетентності й компетенції / Н.В. Нагорна // Виховання і культура. – №12. – С. 266-268.
9. Головань М.С., 2011. Компетенція та компетентність: порівняльний аналіз понять / М.С. Головань // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – №8. – С. 224-233.
10. Бібік Н.В., 2004. Компетентнісний підхід: рефлексивний аналіз / Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські

перспективи: Бібліотека з освітньої політики / За загальною редакцією О.В. Овчарук. – К.: «К.І.С.», – С. 45-50.

11. Кучай О.В., 2009. Компетенція і компетентність – відображення цілісності та інтеграційної суті результату освіти / О.В. Кучай // Рідна школа. – №11. – С. 44-48.

12. Саприкіна, Л. В., 2016. Формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів одягу у процесі вивчення фахових дисциплін: автореф. дис. канд. пед. наук за спец: 13.00.04 / Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського. Кременчук, 22 с.

13. Калінін В.О., 2005. Формування фахової компетентності майбутнього вчителя іноземної мови засобами діалогу культур: автореф. дис.. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / В.О. Калінін. – Житомир, –20 с.

14. 21 століття потребує від навчання розвитку нових навичок [Електронний ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/publication/331470181_FORMUVANNA_V_UCNIV_NAVICOK_XXI_STOLITTA_ZASOBAMI_INFORMACIYNO-KOMUNIKACIYNIH_TENNOLOGIJ

15. Овчарук О.В., 2004. Розвиток компетентнісного підходу: стратегічні орієнтири міжнародної спільноти / О.В.Овчарук // Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи / за заг. ред. О.В.Овчарук. — К.: К.І.С., — С. 6–15.

16. Педагогічна майстерність: підручник / І.А.Зязюн, Л.В.Крамущенко, І.Ф.Кривонос та ін.; за ред. І.А.Зязюна, 1997. — К.: Вища шк., — 349 с.

17. Гончаренко С.У., 2000. Методика як наука / С.У.Гончаренко. — Хмельницький: ХГПК, — 30 с.

18. Саприкіна, Л. В., 2016. Формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів одягу у процесі вивчення фахових дисциплін: автореф. дис. канд. пед. наук за спец: 13.00.04 / Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського. Кременчук, 22 с.

19. Фурдуй, С. Б., 2017. Компетентнісний підхід у вищій школі в Україні: розробка та впровадження ідей при підготовці фахівців соціономічної сфери. Молодий вчений. Вип. 3 (43). С. 485–489.
20. Шевченко, А. І., 2016. Компетентнісний підхід у навчанні художньому проектуванню майбутніх фахівців з дизайну. Наукові записки. Сер.: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. Кропивницький, Вип. 9. С. 77–80.
21. Мешко А. М. Проблематика підготовки майбутніх дизайнерів в умовах соціально-економічних змін. *Науково-практичне видання*. Вища школа. Київ, 2021. №1-2(198). С. 116.
22. Биков, В. Ю., 2008. Моделі організаційних систем відкритої освіти: монографія. Київ: Атіка, 684 с.
23. Дементієвська Н. П., 2011. Залучення світового досвіду підготовки вчителів-професіоналів до інноваційних програм в Україні/ Н. П. Дементієвська // Інформаційні технології і засоби навчання: електронне наукове фахове видання. – Том 24, №4. URL: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/545>
24. Коваленко О.Е., 1999. Дидактичні основи професійно-методичної підготовки викладачів спеціальних дисциплін : дис... д-ра пед. наук : 13.00.04 / Коваленко Олена Едуардівна.– К., – 407 с.
25. Петрова І. В. Сучасні наукові підходи до професійної підготовки майбутніх графічних дизайнерів. Перспективи та інновації науки. Київ, 2024. № 2 (36). С. 394-405. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-394-405](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-394-405)
26. Масол Л., 2006. Діагностика і оцінювання художньо-освітніх результатів учнів старшої школи / Л.Масол // Мистецтво та освіта. — № 3. — С. 8–10.
27. Hutmacher Walo. Key competencies for Europe // Report of the Symposium Berne, Switzerland 27–30 March, 1996. Council for Cultural Co-operation (CDCC) a Secondary Education for Europe. Strasburg, 1997.

28. Ващенко Л. С., 2014. Уміння вчитися – ключова компетентність учнівської молоді сучасного інформаційного суспільства. Інформаційні технології і засоби навчання. Том 43. №5. С.1-14.

29. Балик Н. Р., Шмигер Н. П., 2016. Формування інформаційних та соціальних компетентностей студентів з метою їх професійної підготовки у педагогічному університеті / Н. Р. Балик, Н. П. Шмигер // ISSN: 2076-8184. Інформаційні технології і засоби навчання, Том 54, №4 105 Науковий огляд : міжнародний науковий журнал.– Том 1, № 22.

30. Договір про Європейський Союз: Договір, Міжнародний документ від 07.02.1992 № 994_029. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_017#Text

31. Шевченко, А. І., 2015. Особливості функціонування дизайн-освіти у світі. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. Умань. Вип. 1. С. 419–424.

32. Петрова І. В. Досвід професійної підготовки майбутніх дизайнерів у зарубіжних закладах освіти. Вісник науки та освіти. Київ, 2024. № 2 (20). С. 1083-1096. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-2\(20\)-1083-1096](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-2(20)-1083-1096)

33. Боднар О. «За» і «проти» європейського вектору розвитку дизайн-освіти в Україні. Вісник Львів. академії мистецтв. Львів, 1999. Спецвипуск. С. 177–181.

34. Дяченко А. Недоліки української дизайн-освіти та шляхи її вдосконалення. Наукові записки Міжнародного гуманітарного університету. Одеса: Вид. дім «Гельветика», 2020. Вип. 32. С. 176–180.

35. Кривавич Д. Універсалізм дизайну як мистецтва ідеї, форми і функції. Діалог культур: Україна у світовому контексті. Художня освіта: зб. наук. пр. / редкол.: І.А.Зязюн (голов.ред.) та ін. ; упоряд. і відп. ред. С.О.Черепанова. Львів: Світ, 1999. Вип. 5. С. 325–338.

36. Мигаль С.П. Дизайн-освіта в Україні. Технічна естетика і дизайн: наук.-техн. зб. / відп. ред. М.І. Яковлев. Київ: Віпол, 2001. Вип.1. С. 35–39.

37. Прусак В. Проблема підготовки майбутніх дизайнерів у системі неперервної освіти. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. праць. Запоріжжя, 2011. Вип. 20 (73). С. 229–236.

38. Тригуб О. Актуальні проблеми фахової підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти України: теоретичні та прикладні аспекти. Молодь і ринок. 2020. №1 (180). С. 159–165.

39. Фурса О. Тенденції розвитку дизайн-освіти в теорії і практиці профільних вищих навчальних закладів. Педагогічний процес: теорія і практика. 2013. Вип. 3. С. 172–180.

40. Авер'янова Н., Гук Л. Дизайнерська освіта в Україні: проблеми професійної підготовки. Молодий вчений. 2021. №2 (90). С. 167–170.

41. Антонович Є.А. Теорія і методика дизайну в контексті розвитку концепції сучасного національного дизайну. Педагогіка вищої та середньої школи. 2005. №13. Спецвипуск: Мистецько-педагогічна освіта. С. 3–8.

42. Даниленко В. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: монографія. Харків: Колорит, 2005. 243 с.

43. Даниленко В. Дизайнерська освіта України: перехід у нову якість. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2017. №3. С. 4–10.

44. Оршанський Л., Котик І. Проектна культура майбутніх дизайнерів як ключовий чинник їхнього професійного становлення. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету / гол. ред. О.І. Безлюдний Умань: Візаві, 2022. Вип. 1. С. 152 – 159.

45. Руденченко А. А. Особливості та організаційно-педагогічні засади проектування творчого освітнього простору вищому мистецькому навчальному закладі. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2016. Вип. 143. С. 79–84.

46. Томашевський В. Проблема професійної підготовки майбутніх дизайнерів у системі вищих навчальних закладів. Педагогіка вищої та середньої школи. 2014. Вип. 41. С. 121–127.

47. Яковлєв М.І. Сучасні проблеми дизайн-освіти. Геометричне моделювання, енергозбереження, екологія і дизайн: матер. наук.-практ. конф. (19-23.09.2005, Новий світ). С. 29–35.

48. Мешко А. М., Руденченко А. А., Войцехівська І. О. Цифрове етномистецтво. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну». КНУТД. Київ, 2023. С. 375-378.

49. Колесник Н., Танська В. Екологічний дизайн у проєктній діяльності здобувачів вищої освіти. Актуальні питання гуманітарних наук. 2021. Том 1, №45. С. 76-80.

50. Колесник Н. Є., Поліщук О. П., Краснова Н. М. Професійна підготовка здобувачів вищої освіти засобами дизайну. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота». 2020. №1(46), С. 49–53.

51. Компетентний. Академічному словнику української мови. URL: <https://sum.in.ua/s/kompetentnyj>

52. Петрук В. Теоретико-методичні засади формування базових професійних компетенцій у майбутніх фахівців технічних спеціальностей: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.04. Київ, 2008. 15, 40 с.

53. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і голов. ред. В.Т. Бусел. Київ; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2002. 445 с

54. Мешко А. М., Бровченко А.І. Українська ідентичність в графічному дизайні студентів закладів вищої мистецької освіти. «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Житомир, 12.10.2022 р. / Житомирський державний університет ім. І. Франка. Житомир, 2022. С. 10-13.

55. Мешко А. М. Використання арт педагогіки для формування готовності дизайнерів до професійної діяльності. Сучасна мистецька освіта: досвід, проблеми та перспективи. Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 22.04.2021 р. / Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, 2021. С. 121-124.

56. Коваль Л.М. Стратегії формування креативних навичок у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. Наука і техніка сьогодні. Київ, 2024. № 2 (30). С.574-584.

57. Коваль Л.М. Інтеграція технологій у навчальний процес підготовки майбутніх фахівців з дизайну. Věda a perspektivy. Praha, České republika 2024. № 2 (33). С.178-188.

58. Мешко А. М. Використання середовищного підходу для навчання майбутніх дизайнерів. «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 11.05.2023 р. / Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ, 2023. С. 70-74.

59. Мешко А. М. Особливості педагогічного процесу майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності. Вісник післядипломної освіти. Київ, 2024. № 27 (56). С. 84-97.
[https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)

60. Боднар О. Я. Художньо-промислова школа у Львові (до історії становлення дизайну в Галичині) / О. Я. Боднар // Вісник ДУ «Львівська політехніка». – 1998. – № 358. – С. 122-126.

61. Бойчук О.В. Мистецтво дизайну та навчальний процес / О.В. Бойчук // Художня освіта в Україні : Сучасний стан, проблеми розвитку. – К., 1998. – С. 67-69.

62. Голод І. В. Розвиток міського ремесла Галичини і Волині у XVI-XVII ст. / І. В. Голод // Декоративно-ужиткове та образотворче мистецтво : історія, теорія, практика / Львівський ін-т прикладного та декоративного мистецтва. – Львів, 1992. – Вип. 3. – С. 61-72.

63. Даниленко В. Я. Становлення дизайн-освіти в Україні / В.Я. Даниленко // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Х. : ХДАДіМ, 2002. – № 4. – С. 27-39.

64. Ельков В. Уроки харьковського дня художника-конструктора / В. Ельков, А. Шеховцов // Техническая эстетика. – 1984. – № 9. – С. 6-9.

65. Легенький, Юрій Григорович. Історія дизайну [Текст] : [посіб. для студ. ВНЗ] / Ю. Г. Легенький. – К. : ДАКККиМ, 2006. – 559 с.

66. Мигаль С. П. Дизайн. Львівська школа : альбом-каталог / С. П. Мигаль. – Львів : Папуга, 2004. – 239 с.

67. Мисько Е. Львівська академія мистецтв у міжнародних зв'язках / Е. Мисько // Діалог культур : Україна у світовому контексті. Мистецтво і освіта: зб. наук. праць / упоряд. і відп. ред. С. О. Черепанова. – 1998. – № 3. – С. 79-81.

68. Рибін С. В. Харківська державна академія дизайну і мистецтв та проблеми дизайн-освіти в сучасній Україні (до 40-річчя реорганізації харківського навчального закладу) / С. В. Рибін // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Х. : ХДАДМ, 2003. – № 1. – С. 26-35.

69. Рибін С. В. Проблеми впровадження Болонської системи у навчальних закладах мистецького спрямування / С. В. Рибін // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Х. : ХДАДМ, 2005. – № 3. – С. 26-34.

70. Рибін С. В. Проблеми художньої і дизайнерської освіти в умовах глобалізації сучасного світу / С. В. Рибін, В. М. Богуславський // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Х. : ХДАДМ, 2002. – № 7. – С. 3-7.

71. Селівачов М. Навчання в пітерській Академії художеств (1960-ті рр.) / М. Селівачов // Сучасні проблеми художньої освіти в Україні. – 2013. – Вип. 8. – С. 208-234.

72. Селівачов М. Культурологічні проблеми дизайну як виду художньої діяльності / М. Селівачов // Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки. – 2010. – Вип. 3. – С. 351-355.

73. Фурса О. О. Тенденції розвитку дизайн-освіти в теорії і практиці профільних вищих навчальних закладів / О. О. Фурса // Педагогічний процес : теорія і практика. – 2013. – Вип. 3. – С. 172-180.

74. Фурса О. О. Якість професійної підготовки фахівців із дизайну як запорука успішної модернізації дизайн-освіти / О. О. Фурса // Нова педагогічна думка. – 2013. – № 2. – С. 133-137.

75. Шмагало Р. Т. Мистецька освіта в Україні середини ХІХ – середини ХХ століття : структурування, методологія, художні позиції : автореф. дис. ... д-ра мистецтвознавства : 17.00.06 / Шмагало Ростислав Тарасович ; Львівська національна академія мистецтв. – Л., 2005. – 44 с.

76. Шмагало Р. Т. Львівська академія мистецтв. Факультет історії та теорії мистецтв Львівської академії мистецтв : навч.-метод. посіб. / Львівська академія мистецтв ; відп. ред. Р. Т. Шмагало [та ін.]. – Львів : Українські технології, 2001. – 85 с.

77. Нариси з історії українського дизайну ХХ століття : зб. статей / ред.: М. І. Яковлев; Нац. акад. мистецтв України. – К. : Фенікс, 2012. – 254 с.

78. Технічна естетика і дизайн // Наук.-техн. Збірник. – Вип. 2 / ред. : М. І. Яковлев; Київ. нац. ун-т буд-ва і архіт., Нац. акад. образотв. мистец. і архіт., Київ. нац. ун-т технологій та дизайну, Харк. держ. акад. дизайну і мистец., Київ. держ. ін-т декор.-приклад. мистец. – К., 2002. – 194 с.

79. Оршанський Л.В. Готфрід Земпер та художньо-промислова освіта Західної Європи й України : монографія / Л. В. Оршанський, Р. М. Силко // Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка. – Дрогобич: Вид. відділ ДДПУ, 2016. – 281 с.

80. Татіївський П.М. Особливості становлення та перспективи розвитку дизайну в Україні : автореф. дис. ... канд. техн. наук : спец. 05.01.03 «Технічна естетика» / П. М. Татіївський. – К., 2002. – 23 с.

81. Даниленко В. Дизайнерська освіта України у Європейському контексті / В. Даниленко // Вісник Львівської акад. мистецтв – Львів, 1999. – Спецвипуск. – С. 173-177.

82. Фурса О. О. Основні напрями і чинники становлення дизайн-освіти / О. О. Фурса // Науковий вісник НЛТУ України. – 2013. – Вип. 23.18. – С. 392-398.

83. Бровченко А. І. Формування фахової компетентності з основ етнодизайну у майбутніх учителів трудового навчання : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.02 – теорія та методика трудового навчання / А. І. Бровченко. – К., 2011. – 21 с.

84. Максименко Г.Є. Формування художньо-графічних умінь майбутніх дизайнерів у процесі вивчення фахових дисциплін : автореф. дис. канд. пед. наук : спец. 13.00.04 – теорія та методика професійної освіти / Г. Є. Максименко. – К., 2009. – 20 с.

85. Прусак В. Ф. Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 – теорія та методика професійної освіти / В. Ф. Прусак. – К., 2009. – 20 с.

86. Тименко В.П. Становлення академічної дизайн-освіти. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Житомир, 2007. Вип. 31. С. 63 – 67.111

87. Руденченко А. Виявлення здібностей до художнього проектування в етнічному стилі у майбутніх фахівців дизайну. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка.- 2023. - №19 (175). – С. 24-28

88. Титаренко В. Розвиток дизайн-освіти у вищих навчальних закладах України. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка. Тернопіль, 2016. Вип. 2. С. 287–290. URL: <http://nzp.tnpu.edu.ua/article/view/85586>

89. Чирчик С.В. теоретичні засади професійної підготовки майбутніх дизайнерів (огляд). Вища школа. 2020. №11. (195). С. 54–66.

90. О. Пасько, С. Донченко. Здійснення міждисциплінарного зв'язку композиції та кольорознавства в процесі підготовки майбутніх дизайнерів. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич : Гельветика, 2022. Вип. 51. С. 657–660.

91. О. Пасько, Н. Бондаренко. Проєктування навчальних систем у сучасному освітньому процесі. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич : Гельветика, 2022. Вип. 52. С. 657–660. http://www.aphn-journal.in.ua/archive/55_2022/part_2/43.pdf

92. Оксана Пасько, Наталія Бондаренко. Особливості підготовки майбутніх фахівців дизайну у закладах вищої освіти. Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка» Випуск № 61. Дрогобичі. 2023. 58-63 с. http://www.aphn-journal.in.ua/archive/61_2023/part_1/10.pdf

93. Моляко В. А., 2005. Творчий потенціал людини як психологічна проблема. Обдарована дитина. № 6. С. 2-9.

94. Швець, О. О., 2013. Особливості творчого розвитку дизайнера на початковому етапі професійної діяльності. Науковий вісник НЛТУ України. Вип. 23(18). С. 408–412.

95. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навчально-методичний посібник / С. О. Сисоєва ; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – К. : ВД "ЕКМО", 2011. – 320 с.

96. Алексеева С.В. Педагогічна система підготовки майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри у професійних навчальних закладах художнього профілю : методичні рекомендації. Київ : МІХМД, 2014. 61 с.

97. Аристова У.В. Моделирование системы профессиональной подготовки дизайнеров в вузе : автореф. дис. д-ра пед. наук : 13.00.08. Москва, 2007. 30 с.

98. Tytarenko V., Myronenko V. Essence, structure and features of lifelong learning competence. Українська професійна освіта. №8. 2020. С. 79–83

99. Антонович Є.А. Дослідження синтезу дизайну і технологій у системі неперервної дизайн-освіти. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер.: Мистецтвознавство. 2011. Вип. 2. С. 205–213.

100. Джура О.Д. Освіта в системі факторів професійного самовизначення особистості : дис. ... канд. філос. наук : 09.00.03. Київ, 2005. 196 с.

101. Ашерев А.Т., Логвіненко В.Г. Методи і моделі оцінки педагогічного впливу на розвиток пізнавальної самостійності студентів. Харків : УПА, 2005. 164 с.

102. Психологічне дослідження творчого потенціалу особистості: монографія / за заг. ред. В.О. Моляко. Київ : Пед. думка, 2008. 207 с.

103. Tytarenko V., Tsyna A., Tytarenko V., Blyzniuk M., Kudria O. Model of Future Teacher's Professional Labor Training (Art & Craft Teacher) [Модель професійно-трудової підготовки майбутнього вчителя (вчитель мистецтва та ремесла)]. *International Journal of Computer Science and Network Security*. VOL.21 No.3, March 2021. P. 21-30. <https://doi.org/10.22937/IJCSNS.2021.21.3.3> (Web of Science)

104. Мешко А. М., Васкевич О. Є. Використання проєктних технологій при підготовці майбутніх викладачів дизайну. Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ, 2022. № 87. С.63-67. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.87.13>

105. Савченко О. Я., 2004. Уміння вчитися як ключова компетентність загальної середньої освіти / О. Я. Савченко / Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи: Бібліотека з освітньої політики // за заг. ред. О. В. Овчарук. – К. : «К.І.С.», С. 34-46.

106. Максимова, А. Б., 2017. Критерії і показники оцінювання рівнів розвиненості проєктної культури майбутніх дизайнерів-графіків. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. Вип. 12. С. 276–288.

107. Головань М.С., 2011. Компетенція та компетентність: порівняльний аналіз понять / М.С. Головань // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – №8. – С. 224233.

108. Нагорна Н.В., 2007. Формування у студентів понять компетентності й компетенції / Н.В. Нагорна // Виховання і культура. – №12. – С. 266268.

109. Методологія міждисциплінарних досліджень у сфері освіти: роб. навч. прогр. для спеціальності 8.18010020 «Управління навчальним закладом» (освітньо-кваліфікаційний рівень «магістр»), 2014. Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. Розробник Сисоєва С. О. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 56 с.

110. Мешко А. М. Методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. Наука і техніка сьогодні. Київ, 2024. № 2 (30). С.597-608. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2\(30\)-597-608](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2(30)-597-608)

111. Чернілевський Д. В. Методологія наукової діяльності : навч. посіб. : / [Д. В. Чернілевський, О. Є. Антонова, О. В. Вознюк та ін.] ; за ред. проф. Д. В. Чернілевського. – [2-ге вид., допов.]. – Вінниця : Вид-во АМСКП, 2010. – 484 с.

112. Дубасенюк О.А., Вознюк О.В. Цільові орієнтири розвитку особистості у системі освіти: інтегративний підхід : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. 684 с.

113. Закатнов Д.О. Технології підготовки учнівської молоді до професійного самовизначення : монографія. Київ : Педагогічна думка, 2012. 160 с. ISSN 1992-5786. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах 138

114. Вітковська О.І. Професійне самовизначення особистості і практичні аспекти професійної консультації : монографія. Київ : Наук. світ, 2001. 91 с. 6. Дем'янчук О.Н., Кутузова Г.І., Петрович В.С. Проблеми художньо-естетичної освіти та виховання учнівської і студентської молоді в умовах національного відродження. Луцьк : Вежа, 2001. 128 с.

115. Чирчик С. В. Оптимізаційна модель «Інтеграл компетентності дизайнера» / С. В. Чирчик // Вища школа. – 2014. – № 2. – С. 59–95.

116. Кравченко, Г. (n.d.). Технологія організації проектної діяльності студентів вищих навчальних закладів. <https://www.kpi.kharkov.ua/archive/Conferences92.pdf>

117. Мешко А. М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до проектних технологій: методологічні засади. Перспективи та інновації науки. Київ, 2024. № 2 (36). С. 318-329. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-318-329](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-318-329)

118. Макар, З. Ю. (2014). Вимоги до професійних знань і вмінь сучасних фахівців сфери дизайну. Науковий вісник Чернівецького університету. Серія: Педагогіка та психологія. Чернівці: Чернівецький нац. ун-т, Вип. 713. С. 108–116.

119. Макар, З. Ю. (2014). Методи формування професійних знань і вмінь майбутніх дизайнерів. Scientific genesis: international scientific-practical conference of pedagogues and psychologists. Geneva (Switzerland), Vol. 1. Pp. 150–156.

120. Макар, З. Ю. (2014). Формування мотивації майбутніх дизайнерів до творчого саморозвитку. Zbiór raportow naukowych. Warszawa: Wydawca: Sp. Z o.o. «Diamond trading tour». S. 87–92.

121. Омельницька, Є. С. (2009). Формування проектного мислення студентів-дизайнерів у процесі професійної підготовки. Педагогіка вищої та середньої школи: зб. наук. праць. Вип. 26: Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол.: В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін.; гол. ред. В. К. Буряк. — Кривий Ріг: КДПУ. С. 268-274.

122. Дьоміна, О. (2012). Метод проектів як засіб розвитку творчої особистості та ефективної співпраці учнів та вчителя. Англійська мова та література, 3, 7-10.

123. Концепція розвитку освіти України на період 2015 – 2025 років. (2015). URL: <http://www.prof.univ.kiev.ua/prof/home/2010-12-22-00-05-45/2-events/571--2015-2025-.html> (дата звернення: 25.12.2023)
124. Драч, І. І., 2013. Управління формуванням професійної компетентності магістрантів педагогіки вищої школи: теоретико-методичні засади: монографія. Київ : «Дорадо-Друк», 456 с.
125. Нові технології навчання (1996). (В.О. Зайчук, Ed.). Київ: Інститут змісту і методів навчання. Вип. 17. 176 с.
126. Оружа, Л. В. (2010). Розвиток дизайнерської освіти в світі. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ: Вид во НПУ ім. М.П. Драгоманова. Вип. 24. С.168-172.
127. Освітні технології (2004). (О. М. Пехота, Ed.). Київ: А.С.К. 256 с.
128. Пискун, О. М. (2009). Основи дизайну: навчально-методичний посібник для студ. спец. „Технологічна освіта». Чернігів: ЧДПУ. 40 с.
129. Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року: Президент України (2013, 25 червня). Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року: Указ Президента України № 344/2013. Офіційний вісник України, 51, 14.
130. Гончаренко С.У., 2000. Методика як наука / С.У.Гончаренко. — Хмельницький: ХГПК, — 30 с.
131. Саймон, Г. А. (2001). А поведінка: Дослідження процесів прийняття рішень в організаціях, що виконують а функції. Київ: АртЕк.
132. Тищенко, В. П., Сидоренко, В. К., & Оршанський, Л. В. (2007). Професійна дизайн-освіта: теорія і практика художньої обробки деревини. Київ: Педагогічна думка.
133. Коваленко О.Е., 1999. Дидактичні основи професійно-методичної підготовки викладачів спеціальних дисциплін : дис... д-ра пед. наук : 13.00.04 / Коваленко Олена Едуардівна.– К., – 407 с.

134. Прусак В.Ф. (2006). Методологічні підходи до підготовки дизайнерів у вищих навчальних закладах. Наукові записки Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова, 61, 131-138.

135. Lupton, E. (2015). Design thinking: A very short introduction. Princeton, NJ: Princeton Architectural Press.

136. Munro, G. (2020). Twilight of Design Thinking. https://www.researchgate.net/publication/350754093_Twilight_of_Design_Thinking

137. Saaty, T. L. (1987). The analytic hierarchy process: What it is and how it is used. Mathematical Modelling, 9(3-5), 161-176.

138. Баскаков А.Я., 2004. Методология научного исследования : учебн. пособ. / А.Я. Баскаков, Н.В. Туленков. – 2-е изд., испр. – К. : МАУП, – 216 с.

138. Корчевський Д. О., 2017. Теоретико-методичні основи інтеграції змісту практично-технічної підготовки фахівців з комп'ютерної графіки і дизайну : дис. ... док. пед. наук : 13.00.02 / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 550 с.

139. Kelly, G. (1963). A Theory of Personality: The Psychology of Personal Constructs. New York: W. W. Norton & Company.

140. Lupton, E. (Ed.). (2004). Graphic design thinking: Beyond brainstorming. Princeton Architectural Press. (ОСТАННЯ ПОМІЧЕНА ПУБЛІКАЦІЯ)

141. Кыверялг А. А. Методы исследования в профессиональной педагогике. Таллин: Валгус, 1980. 330 с.

142. European Education Area. (2023, January 19). The Bologna Process and the European Higher Education Area. Retrieved from <https://education.ec.europa.eu/education-levels/higher-education/inclusive-and-connected-higher-education/bologna-process>

143. Gantt, R. (2016). Critical Path Method. Retrieved from <http://www.db.dk/pi/iri>

144. Алексєєва, С. В. (2018). Підготовка майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри: теорія і практика. Монографія. Київ: Міленіум.
145. ВР України. (2023). База даних «Законодавство України». URL: <http://pon.org.ua/novyny/2446-nacionalna-strategiya-rozvitku-osviti-v-ukrayini.html> (дата звернення: 1.02.2024)
146. Прусак В.Ф. (2011). Компетентісний підхід до формування системи екологічної підготовки дизайнера. Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України, 4, 24-29.
147. Бернштейн О.О. Формування художньо-естетичної культури студентів педагогічних університетів у процесі декоративно-прикладної діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ, 2018. 20 с.
148. Важинський С.Е., Щербак Т.І. Методика та організація наукових досліджень: навч. посіб. Суми: СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2016. 160 с.
149. Гуменюк Т.Б. Проектування як педагогічний феномен. *Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова*. Київ, 2010. Вип. 6. С. 51 – 59.
150. Даниленко В.Я. Становлення дизайн-освіти в Україні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків, 2002. № 4. С. 27 – 39.
151. Дубасенюк О.А. Концептуальні моделі педагогічної освіти: наукові пошуки та здобутки. *Професійно-педагогічна освіта: сучасні концептуальні моделі та тенденції розвитку*: монографія / авт. кол. О.А. Дубасенюк, О.Є. Антонова, С.С. Вітвицька, Н.Г. Сидорчук, О.М. Спирін, Н. В. Якса та ін.: за заг. ред. проф. О.А. Дубасенюк. Вид. 2-е, доп. Житомир: Видво ЖДУ ім. І. Франка, 2008. С. 8 – 29.
152. Жосан О.Е. Педагогічний експеримент: навч.-метод. посіб. Кіровоград: Вид-во КОІППО імені В. Сухомлинського, 2008. 72 с.
153. Клименюк О. В. Технологія наукового дослідження. Київ, 2006. С. 108.

154. Корчевський Д.О. Теоретико-методичні основи інтеграції змісту практично-технічної підготовки фахівців з комп'ютерної графіки і дизайну: автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02 / Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2017. 318 с.

155. Тименко В.П. Становлення академічної дизайн-освіти. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Житомир, 2007. Вип. 31. С. 63 – 67.

156. Братанич О. Проблема дефініцій базових понять у теорії диференційованого навчання. // *Рідна школа*. – 2000. - № 7. – с. 43-45

157. Гончаренко С.У. Методика як наука.// *Шлях освіти*. – 2000. - №1. – с. 2-6, №2. – с. 5-11

158. Алексеева С. В. Підготовка майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри: теорія і практика: монографія. Київ: Міленіум, 2018. 484 с.

159. Бакум З. П., Саприкіна Л. В. Професійна компетентність і професійна компетенція в контексті підготовки майбутніх дизайнерів. *Педагогіка вищої та середньої школи: зб. наук. праць*. Кривий Ріг: КДПУ, 2011. Вип. 33. С. 15-21.

160. Кудренко Д. Феноменологія художньо-графічних компетентностей студентів мистецьких спеціальностей. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*. 2016. IV (47). URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/03/Phenomenology-of-art-graphic-competence-of-modern-students-of-art-specialties-Kudrenko-D.-A..pdf>

161. Дизайн: словник-довідник / за ред. М. І. Яковлева; упоряд.: Ю.О. Іванченко, О.І. Ваврик, О.Г. Бросаліна та ін. Ін-т проблем сучасного мист-ва НАМ України. К.: Фенікс, 2010. 384 с.

162. Падалка Г. М. Мистецька освіта: сучасні проблеми розвитку. С. 3. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5722/Padalka.pdf?sequence=1>

163. Гончаренко С. У. Педагогічні дослідження: методологічні поради молодим науковцям. Київ - Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2008. 278 с.
164. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька: навч. посіб. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2005. 270 с.
165. Прохорчук П. Модель формування професійно-етичної культури майбутніх графічних дизайнерів у коледжах. Науковий вісник Інституту професійно-технічної освіти НАПН України. Професійна педагогіка. Київ, 2019. Вип. 1 (18). С. 42-46. URL: <https://doi.org/10.32835/2223-5752.2019.18.42-46>
166. Пічкур М. О. Концепція образотворчої підготовки студентів мистецьких спеціальностей у закладах вищої освіти. Наукові перспективи. 2022. № 5(23). С. 453-468. DOI: [https://doi.org/10.52058/2708-7530-2022-5\(23\)-453-468](https://doi.org/10.52058/2708-7530-2022-5(23)-453-468)
167. Захарова С. О. Дизайн як культурний феномен: теоретико-методологічний аналіз. Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: зб. наук. праць. Запоріжжя, 2010. Вип. 42. С. 80-88. URL: https://old-zdia.znu.edu.ua/gazeta/VISNIK_42_9.pdf
168. Даниленко В. Я. Витоки дизайн-освіти (за матеріалами провідних дизайнерських шкіл світу). Харків: ХДАДМ, 2002.
169. Даниленко В. Я. Дизайн-освіта у розвинених країнах: спільні риси та відмінності. Художня освіта в Україні: матеріали наук.-практ. конф. К., 1998.
170. Малиновська Н. Методичні вказівки до самостійної роботи з дисципліни «Комп'ютерне проектування» спеціальності «Дизайн». URL: <http://surl.li/kqqiq>
171. Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. Серія: Педагогічні науки. Київ, 2020. Вип. 15. С. 43-56. URL: <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-3>

172. Кім О. Графічний дизайн реклами: маркетингові проєкти у сфері зовнішньоекономічної діяльності згідно концепцій agile-маркетинг та eduscrum. Економіка та суспільство. Видавничий дім «Гельветика», 2021. № 28. URL: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2021-28-26>

173. Степко М. Ф. Модернізація вищої освіти України і Болонський процес: матеріали до першої лекції / Степко М. Ф., Болюбаш Я. Я., Левківський К. М., Сухарніков Ю. В.; ред. Степко М. Ф. Київ, 2004. С. 24

174. Щолокова О. П. Основи професійної художньо-естетичної підготовки майбутнього вчителя: монографія. К.: УДПУ ім. М.П. Драгоманова, 1996.

175. Чеботова Я. Психологічна готовність студента-дизайнера до творчої діяльності. Психологія і особистість. 2014. № 2 (6). URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/3485/1/Chebotova.pdf>

176. Jones, J. Christopher. 1927. Design Methods. 2nd ed. Engineering design. Design, Industrial, USA

177. Колб, Д. А. 1984. Експериментальне навчання: Досвід як джерело навчання та розвитку. Енглвуд Кліффс, Лондон: Prentice-Hall.

178. Kilpatrick W. H. Dangers and Difficulties of the Project Method and How to Overcome Them: Introductory Statement and Definition of Terms. Teachers College Record. 1921. Vol. 22, No. 4. P. 288–289.

179. Davies, A. 2002. Enhancing the Design Curriculum through Pedagogic Research. In proceedings of 1st International CLTAD Conference (Center for Learning and Teaching in Art and Design), Enhancing Curricula: Exploring effective curriculum practices in Art, Design and Communication in Higher Education, 10-12 April, London, UK, pp.

180. Schön, D. A. 1985. The Design Studio: An Exploration of its Traditions and Potentials. RIBA Publications Ltd, London.

181. Сотська Г. 2003. Художнє конструювання у змісті курсу образотворче мистецтво. Професійно-художня освіта України : зб. наук. пр. Київ. С. 156–157

182. Гнатюк, Д. О. 2013. Системно-діяльнісний підхід як основа організації ефективного навчання. Педагогічний пошук. № 4. С. 33–37.
183. Гладун, О. 2012. Візуальна мова графічного дизайну як комунікативна знакова система. Вісник Харків. держ. академії дизайну і мистецтв. № 15. С. 11–14.
184. Вітчинкіна, К. О. 2009. Обґрунтування дизайну як творчої проектно-художньої діяльності. Вісник ХДАДМ. № 8. С. 23–27.
185. Волковська, Т. 2006. Проектування як метод особистісно-орієнтованого навчання. Початкова освіта. Методичний порадник. № 40 (376). С. 9–10.
186. Важинський, С. Е., Щербак, Т. І. 2016. Методика та організація наукових досліджень : навч. посіб. Суми: СумДПУ імені А. С. Макаренка. 260 с.
187. Бондаренко, В. В. 2009. Перспективи розвитку дизайнерської освіти та творчі зв'язки дизайнерських шкіл. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. праць / за ред. В. Я. Даниленка. Харків: ХДАДМ. 164 с.
188. Бодько, Л. 2013. Метод проектів як засіб реалізації особистісно орієнтованого навчання. Початкова школа. № 10. С. 1–4.
189. Білодід, Ю. М. 2005. Основи дизайну : навч. посібник / Ю. М. Білодід, О. П. Поліщук. Київ : ПАРАПАН, 240 с.
190. Фасоля, А. 2006. Особистісно-зорієнтоване навчання: шлях становлення. Українська мова і література в школі. № 5. С. 45–49.
191. Семенко І. Формування креативної компетентності у процесі професійної підготовки студентів. Педагогіка та психологія: зб. наук. праць. За заг. ред. І. Ф Прокопенко., С. Т.Золотухіна. Харків, Вип. 59
192. Макарова, А. Л. 2014. Засоби побудови образу в графічному дизайні: система структурних взаємозв'язків : дис. канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 200 с.

193. Курач, М. С. 2013. Художньо-проектна діяльність як засіб розвитку креативності майбутніх учителів технологій. Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія : Педагогіка і психологія. № 40. С. 236–240.

194. Оборська, С. В. 2011. Дизайн і проектно-художня творчість: категорії дослідження: Зб.наук. праць, Вісник. Вип. 24 Серія «Мистецтвознавство». Київ : КНУКІМ. С. 145–152.

195. Тадеуш, О. М. 2017. Метод проектів як форма продуктивного навчання студентів. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 16. Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики. Вип. 29 (39). С.142–146.

196. Гринчишин, О. М. 2006. Ретроспективний аналіз використання проектної методики в зарубіжній та вітчизняній системі освіти. Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук : зб. наук. пр. викладачів гуманіт. ін-ту. Хмельницький : ХНУ. С. 10–12.

197. Підласий, І. П. 2004. Практична педагогіка або три технології. Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти. Київ: Видавничий Дім «Слово». 616 с.

198. Король, А. 2012. Сутність поняття дизайн і його види. Молодь і ринок. № 4. С. 140–145.

199. Кайнова, В. 2007. Проектна і науково-дослідницька діяльність – шлях до творчості. Рідна школа. № 10. С. 21–22.

200. Єльнікова, Г. В. 2010. Теоретичні і методичні засади моделювання фахової компетентності керівників закладів освіти : моногр. / [Г. В. Єльнікова, О. І. Зайченко, В. І. Маслов та ін.]; за ред. Г. В. Єлькової. Київ. Чернівці : Книги ХХІ. 460 с.

201. Cunliffe-Charlesworth, H. 2006. Studio Spaces for Employment, Teaching and Learning. In proceedings of 3rd International CLTAD Conference (Center for Learning and Teaching in Art and Design), Enhancing Curricula, 6-7 April, Lisbon, Portugal, pp. 121-136.

ДОДАТКИ

Додаток А

Список публікацій А. М. Мешко за дисертацією «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності»

Наукові праці, в яких опубліковано основні наукові результати дисертації:

1. Мешко А. М. Особливості педагогічного процесу майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності. Вісник післядипломної освіти. Київ, 2024. № 27 (56). С. 84-97. [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)

2. Мешко А. М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до проектних технологій: методологічні засади. Перспективи та інновації науки. Київ, 2024. № 2 (36). С. 318-329. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-318-329](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-318-329)

3. Мешко А. М. Методологічні засади підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. Наука і техніка сьогодні. Київ, 2024. № 2 (30). С.597-608. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2\(30\)-597-608](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-2(30)-597-608)

4. Мешко А. М., Васкевич О. Є. Використання проектних технологій при підготовці майбутніх викладачів дизайну. Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ, 2022. № 87. С.63-67. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.87.13>

Статті в інших виданнях:

5. Мешко А. М. Проблематика підготовки майбутніх дизайнерів в умовах соціально-економічних змін. Науково-практичне видання. Вища школа. Київ, 2021. №1-2(198). С. 116. https://www.pedagogic-master.com.ua/public/2021_1_2.pdf

6. Мешко А. М. Використання середовищного підходу для навчання майбутніх дизайнерів. «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 11.05.2023 р.

/ Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ, 2023. С. 70-74.
https://fomd.kubg.edu.ua/images/2023/2023_%D0%A4/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%92%D1%81%D0%B5%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%A4%D0%9E%D0%9C%D0%94.pdf

7. Мешко А. М., Бровченко А.І. Українська ідентичність в графічному дизайні студентів закладів вищої мистецької освіти. «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі». Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Житомир, 12.10.2022 р. / Житомирський державний університет ім. І. Франка. Житомир, 2022. С. 10-13.

<http://eprints.zu.edu.ua/34743/1/%D0%B7%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%95%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%202022.pdf>

8. Мешко А. М. Використання арт педагогіки для формування готовності дизайнерів до професійної діяльності. Сучасна мистецька освіта: досвід, проблеми та перспективи. Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 22.04.2021 р. / Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, 2021. С. 121-124.
https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2021/10/materialy_konferenczii_22_kvitnya_2021r.pdf

9. Мешко А. М., Руденченко А. А., Войцехівська І. О. Цифрове етномистецтво. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну». КНУТД. Київ, 2023. С. 375-378
<https://drive.google.com/file/d/1yF3cj2P5oWE0nM60xtcvfaApfldT8OdT/view>

Додаток Б

Відомості про апробацію результатів дисертації «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій у професійній діяльності»

Таблиця 1

| № | Назва конференції | Дата, місце проведення. Форма участі | Тема доповіді |
|----------------------------------|--|---|--|
| <i>Міжнародні конференції</i> | | | |
| 1 | V Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну». | 27 квітня 2023 р., м. Київ. Публікація тез, усна доповідь. | Цифрове мистецтво. |
| 2 | VI Міжнародна науково-практична конференція «Естетичні засади розвитку педагогічної майстерності викладачів мистецьких дисциплін». | 4-5 травня 2023 р., м. Умань. Усна доповідь. | Проєктні технології в графічному дизайні. |
| 3 | 2nd International Scientific Conference «Role of Science and Education in Sustainable Development». | 5-6 квітня 2021 р., м. Катовіце. Усна доповідь. | Project technologies in design. Pedagogical aspect. |
| <i>Всеукраїнські конференції</i> | | | |
| 4 | III Всеукраїнська конференція «Народне мистецтво Бойківщини: історія та сучасність». | 11 травня 2023 р., м. Дрогобич. Усна доповідь. | Проєктні технології у професійній діяльності дизайнерів, як складова освітнього процесу. |
| 5 | Всеукраїнська науково-практична конференція «Сучасна мистецька освіта: досвід, проблеми та перспективи» | 22 квітня 2021 року, м. Київ. Публікація тез, усна доповідь. | Використання арт педагогіки для формування готовності дизайнерів до професійної діяльності |
| 6 | Всеукраїнська науково-практична конференція «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі» | 11 квітня 2023 р., м. Київ. Публікація тез, усна доповідь. | Використання середовищного підходу для навчання майбутніх дизайнерів. |
| 7 | Всеукраїнська науково-практична конференція «Етнодизайн: теорія та практика в сучасному освітньому просторі» | 12 жовтня 2022 року, м. Житомир. Публікація тез, усна доповідь. | Українська ідентичність в графічному дизайні студентів закладів вищої мистецької освіти |
| <i>Регіональні конференції</i> | | | |
| 8 | Методологічний семінар «Українська ідентичність». | 24 жовтня 2023 року, м. Київ. Усна доповідь. | Національна ідентичність в проєктах сучасних українських дизайнерів. |

Додаток В

Перелік основних закладів вищої освіти зі спеціалізацією «Дизайн»

Таблиця 1

| № | Назва закладу вищої освіти | Назва кафедри | Вид дизайну |
|----|--|--|--|
| 1. | Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука | кафедра дизайну | графічний, середовища, промисловий |
| 2. | Київський столичний університет імені Бориса Грінченка | кафедра дизайну | графічний |
| 3. | Інститут дизайну і реклами Національної академії культури і мистецтва | кафедра дизайну інтер'єру та візуально-інформаційного середовища, кафедра графічного дизайну та реклами, кафедра ландшафтного мистецтва та міського середовища | графічний, середовища, інтер'єру, web дизайн, ландшафтний дизайн |
| 5. | Київський національний університет культури і мистецтва, факультет дизайну і реклами | кафедра дизайну середовища, кафедра дизайну одягу, кафедра дизайну і реклами | графічний, середовища, одягу, web дизайн |
| 6. | Національний транспортний університет | кафедра комп'ютерної, інженерної графіки та дизайну | промисловий дизайн |
| 7. | Мистецький інститут художнього моделювання та дизайну ім. Сальвадора Далі | кафедра дизайну реклами та комп'ютерної графіки, кафедра дизайну середовища, кафедра дизайну одягу та аксесуарів, кафедра дизайну стилю, кафедра дизайну зачіски та макіяжу, кафедра мистецтвознавства | графічний, середовища, інтер'єру, web дизайн, ландшафтний дизайн, дизайн одягу |
| 8. | Київський національний інститут технологій і дизайну, факультет дизайну | кафедра дизайну, кафедра дизайну інтер'єру і меблів, кафедра художнього моделювання костюму, | графічний, середовища, інтер'єру, web дизайн, |

| | | | |
|-----|--|--|--|
| | | кафедра ергономіки і проектування одягу | ландшафтний дизайн, дизайн одягу |
| 9. | Косовський інститут прикладного та декоративного мистецтва | кафедра дизайну | графічний, середовища, одягу, аксесуарів |
| 10. | Прикарпатський національний університет ім. В.Стефаника, Інститут мистецтв | кафедра образотворчого мистецтва та етнодизайну, кафедра дизайну та теорії мистецтва | промисловий, середовище |
| 11. | Львівська національна академія мистецтв | кафедра дизайну | графічний, інтер'єр, одяг |
| 12. | Національний університет «Львівська політехніка» | кафедра дизайну та основ архітектури | графічний, інтер'єр |
| 13. | Полтавський національний педагогічний університет ім. В.Г.Короленка, факультет технологій та дизайну | кафедра теорії та методики технологічної освіти, кафедра основ виробництва та дизайну, культурології та методики викладання культурологічних дисциплін | |
| 14. | Тернопільський національний педагогічний університет ім.В.Гнатюка | кафедра образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх викладання | основи дизайну |
| 15. | Житомирський інститут культури і мистецтв | кафедра дизайну | графічний |
| 16. | Дніпропетровський університет ім. О.Гончара | кафедра образотворчого мистецтва та дизайну | |
| 17. | Черкаський державний технологічний університет, факультет комп'ютеризованих технологій машинобудування і дизайну | кафедра дизайну | промисловий |
| 18. | Хмельницький національний університет, Факультет технологій та дизайну | кафедра технології і конструювання швейних виробів, кафедра технології і конструювання виробів | дизайн інтер'єру і меблів; графічний дизайн та |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| | | із шкіри, кафедра дизайну | реклама; дизайн одягу. |
| 20. | Херсонський національний технічний університет | кафедра дизайну | графічний дизайн, мультимедійний, одягу та текстилю, інтер'єру та обладнання |
| 21. | Харківська державна академія дизайну і мистецтв, факультет дизайну, дизайн середовища | кафедра графічного дизайну, кафедра мультимедійного дизайну, кафедра дизайну інтер'єру, кафедра дизайну меблів, кафедра дизайну одягу і тканин, | графічний, середовища, інтер'єру, дизайн меблів, web дизайн, ландшафтний дизайн, дизайн одягу |
| 22. | Харківський національний педагогічний університет ім. Г.С. Сковороди | <i>кафедра українського декоративно-прикладного мистецтва та графіки</i> | графічний |
| 23. | Національний педагогічний університет ім. Драгоманова | <i>кафедри теорії і методики технологічної освіти, креслення та комп'ютерної графіки</i> | графічний |
| 23. | Міжнародний гуманітарний інститут (Одеса), факультет мистецтва і дизайну | кафедра дизайну | графічний |
| 24. | Луцький національний технічний університет ім. Т. Шевченка | кафедра дизайну | графічний, середовища, інтер'єру, дизайн одягу |
| 25. | Закарпатський художній інститут | кафедра дизайну | графічний, середовища, інтер'єру |
| 26. | Запорізький національний університет | кафедра дизайну | графічний, середовища, інтер'єру |
| 27. | Київський національний університет будівництва і архітектури | <i>кафедра дизайну архітектурного середовища</i> | Середовища |
| 28. | Криворізький педагогічний інститут | кафедра ДПМ та дизайну | графічний |

Додаток Г

Короткий термінологічний словник «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності»

Рис. 1–4

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО
МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ ІМЕНІ МИХАЙЛА БОЙЧУКА

**«Формування готовності майбутніх дизайнерів
до застосування проектних технологій у професійній діяльності»
Короткий термінологічний словник**

Київ – 2023

БЕСІДА – діалогічний метод навчання, при якому педагог шляхом постановки системи запитань підводить тих, хто навчається, до розуміння нового матеріалу чи перевіряє засвоєння ними вже вивченого.

ВИРОБНИЧА ПРАКТИКА – одна із форм організації навчального процесу у вищій школі, дидактичні цілі якої – формування професійних умінь і навичок; розширення, закріплення, узагальнення та систематизація знань шляхом їхнього застосування у реальній діяльності.

ВИХОВАННЯ – складний і багатогранний процес формування особистості, створення оптимальних умов для її фізичного, психічного та соціального розвитку. Виховання реалізується за допомогою творчого оволодіння всієї доступної культури в конкретному соціально-історичному контексті, відображаючи триаду: «знання» - «переконання» - «практична діяльність». Виховання в розвинених країнах спрямовується на культивування в особистості людських якостей, засвоєння нею науково пізнавальної, художньої і моральної культури, орієнтування особистості на істинність добра, істини і краси. Історичні типи виховання: центристське виховання (мірило становлення людини знаходиться в неї самої) імажуб'єктивне виховання (спілкування між людьми не передбачає викремлення кого-небудь як центру комунікативної взаємодії).

ВИЗУАЛЬНА ІДЕНТИФІКАЦІЯ – створює систему візуальної ідентифікації бренду. Це графічне відображення сформованого ДНК бренду, це форма, а не зміст. Візуальна ідентифікація складається, зокрема, з логотипа, кольору, типографіки, супровідних матеріалів. Послідовними повинні бути не тільки візуальні елементи, але й графічні макети та пропорції.

ВИЗУАЛІЗАЦІЯ – у контексті графічного дизайну та брендингу – це презентація проекту на конкретних прикладах, що моделюють реальні ситуації. Візуалізація показує, як проект буде працювати в реальності, для якої він

АДАПТАЦІЯ – пристосування людини або групи людей до нового соціального середовища, а також частково й пристосування до них цього середовища з метою співіснування та взаємодії. А. тісно пов'язана з процесом соціалізації, тому зазвичай вживається термін «соціальна адаптація». Важливу роль у процесі соціальної адаптації відіграє адаптаційний потенціал особистості, тобто можливість включитися в нові умови соціального середовища, тобто володіння вміннями й навичками пристосування, які людина набуває в процесі життєдіяльності. З позиції суб'єкт-суб'єктного підходу це здатність людини активно взаємодіяти із соціальним середовищем і використовувати його потенціал для власного розвитку. Соціальна адаптація характеризується діалектично суперечливою єдністю трьох рівнів адаптивної поведінки людини (біологічного, психічного та соціального) при визначальній ролі останньої. Виступає удвох формах: активній і пасивній. При активній формі людина прагне активно взаємодіяти із середовищем, впливати на його розвиток, долати труднощі та перепони, удосконалювати суспільні процеси. Запасивної форми адаптації людина не потребує змін дійсності, схильна до конформізму, недостатньо мобілізує свої біологічні, інтелектуальні та психологічні ресурси для пристосування в соціальному середовищі. У людини, яка стикається з певними труднощами, хворобами, екстремальними ситуаціями, може виникнути соціальна дезадаптація, що виявляється в різних формах девіантної поведінки, та є одним із складників процесу соціалізації особистості.

АНОТАЦІЯ – (з лат. *annotatio* – зауваження, примітка) – коротка (10–20 рядків) узагальнювальна характеристика книги або статті, що може містити їх короткий зміст та оцінку й слугує для орієнтування в пошуках потрібного матеріалу. А. здебільшого складається за такою формою: прізвище та ініціали автора, назва наукової праці, вид роботи (стаття, рукопис, монографія, підручник, дисертація тощо), місто, рік, видавництво, обсяг у сторінках, основні ідеї, результати та висновки друкованої праці.

призначений. Варто вибрати кілька можливих варіантів, щоб перевірити, чи будуть ідеї працювати.

ВІПРАВИ – це багаторазове виконання розумових або практичних дій з метою опанування ними.

ГОТОВНІСТЬ – це цілісне утворення, динамічне явище, система, що складається з безлічі компонентів. Це комплексний прояв особи, що відображає стан людини перед початком діяльності, залежний від особистих властивостей та якостей (індивідуальний аспект), її налаштованості на подолання труднощів у вирішенні проблем (мотиваційний аспект) і практичної підготовленості до майбутньої діяльності (когнітивно-операційний аспект).

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН – це художньо-проектна діяльність, основним засобом якої є графіка. Мета цієї діяльності – візуалізація інформації, призначеної для масового поширення за допомогою поліграфії, кіно, телебачення, а також створення графічних елементів для промислово-вих виробів і предметів середовища залежно від об'єкта розробки. Існують такі різновиди графічного дизайну: газетно-журнальна графіка, системи візуальної комунікації, проектування публікацій, телевізійна і промислова графіка (товарні і фірмові знаки, пакування тощо), суперграфіка (великі графічні елементи міського середовища).

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙНЕР (Graphic Designer) – це професіонал, який придумує дизайн, планує, як його виробляти та може координувати виробництво друкарського або графічного продукту.

Дидактика (від грец. *didaktikos* – повчальний) – найважливіша галузь педагогіки, яка вивчає теоретичні основи організації процесу навчання, його закономірності, принципи, методи.

Продовження Додаток Г Рис. 5-8.

ДИЗАЙН (англ. Design – проект, план, малюнок). Визначення дизайну було прийняте в 1964 році міжнародним семінаром з дизайнерської освіти у м. Брюгге: «Дизайн – це творча діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні риси виробу, але головним чином ті структурні й функціональні взаємозв'язки, які перетворюють виріб у єдине ціле як з точки зору споживача, так і з точки зору виробника».

ДИЗАЙН ТОВАРУ (англ. Product Design) – дизайну предметів (меблів та тканин, побутової електроніки та побутової техніки, транспортних засобів тощо). Нині це розробка шаблонів для масового виробництва, а також окремих та унікальних предметів. Деякі джерела визначають термін «Дизайн товару» як певну додану вартість для виробу, виготовленого за певною технологією, що має всі необхідні функціональні характеристики.

ДИЗАЙН ОСВІТА – включає широкий спектр понять. Сучасна дизайн-освіта переважно охоплює такі сфери діяльності, як графічний дизайн, дизайн інтер'єру, фешн дизайн і Web design.

ДИЗАЙНЕР – фахівець у галузі проектування предметного світу, формотворення виробів, необхідних для життєдіяльності людини, озброєний сучасними технологіями проектування та здатний їх застосовувати і освоювати нові.

ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА – це проектування комплексних об'єктів з позиції охоплення проблем взаємовідносин людини з природою, з предметно-просторовим і соціокультурним оточенням з метою створення предметного середовища гармонійного з регіональним ландшафтом. Дизайн середовища пов'язаний з проектуванням чи реконструкцією цивільних і житлових комплексів міського середовища тощо. За характером об'єкта розробки дизайну середовища

ЕСКІЗ (фр. Esquisse – начерк) – в образотворчому мистецтві й дизайні художній твір допоміжного характеру, що є підготовчим начерком більшої роботи й втілює її задум основними композиційними засобами. Виконанню картини або дизайну проекту зазвичай передують ціла серія ескізів, в яких художник (дизайнер) шукає або розробляє структуру цілого, яка його задовольняє.

ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗВО - освітній, освітньо-науковий заклад, який заснований і діє відповідно до законодавства, реалізує відповідно до наданої ліцензії освітньо-професійні програми вищої освіти за певними освітніми та освітньо-кваліфікаційними рівнями.

В Україні діють заклади вищої освіти таких типів:

1) університет - багатогалузевий (класичний, технічний) або галузевий (профільний, технологічний, педагогічний, фізичного виховання і спорту, гуманітарний, богословський/теологічний, медичний, економічний, юридичний, фармацевтичний, аграрний, мистецький, культурологічний тощо) заклад вищої освіти, що провадить інноваційну освітню діяльність за різними ступенями вищої освіти (у тому числі доктора філософії), проводить фундаментальні та/або прикладні наукові дослідження, є провідним науковим і методичним центром, має розвинуту інфраструктуру навчальних, наукових і науково-виробничих підрозділів, сприяє поширенню наукових знань та провадить культурно-просвітницьку діяльність;

2) академія, інститут - галузевий (профільний, технологічний, технічний, педагогічний, богословський/теологічний, медичний, економічний, юридичний, фармацевтичний, аграрний, мистецький, культурологічний тощо) заклад вищої освіти, що провадить інноваційну освітню діяльність, пов'язану з наданням вищої освіти на першому і другому рівнях за однією чи кількома галузями знань, може здійснювати підготовку на третьому і вищому науковому рівнях вищої освіти за певними спеціальностями, проводить фундаментальні та/або прикладні наукові дослідження, є провідним науковим і методичним центром, має розвинуту інфраструктуру навчальних, наукових і науково-виробничих

підрозділів, сприяє поширенню наукових знань та провадить культурно-просвітницьку діяльність.

ДИЗАЙНЕР СЕРЕДОВИЩА – це фахівець, що володіє витонченим смаком і знанням сучасних технологій. Він тонко відчуває всі нюанси світла, кольору, фактури і, як пластичний хірург, виводить на новий якісний рівень предметне середовище, роблячи його комфортнішим, естетичнішим, гармонійним і корисним. Надзвичайно важливим для дизайнера середовища є функціонально та ергономічно обґрунтований підхід до реалізації та втілення найкреативніших проектів.

ДИЗАЙН ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ (ІТ) створює максимально комфортне для людини середовище на підставі спеціальних наукових досліджень, вивчення оптимальних умов життєдіяльності людини, її взаємодії із сучасним мистецтвом і технікою. Він створює комфорт, полегшує людині працю та побут, задовольняє і прищеплює їй естетичні смаки з урахуванням традицій декоративно-прикладного мистецтва.

ЕМБЛЕМА (лат. Emblemata – мозаїчна робота, походить від гр. Ембаллейн – кидати всередину) – під емблемою розуміють символічне зображення якогонебудь поняття або ідеї (наприклад, явір є символом надії, Семисвічник – юдаїзму; голуб – символом миру). У геральдиці емблема певним чином характеризує її власника; у релігійному мистецтві предмети-символи оточують зображення святих; у спортивній символіці – це «великий герб» клубу або команди (наприклад, збірної країни).

ЕРГОНОМІКА (Human Factors) (гр. Ergon – робота і nomos – закон) – науково-прикладна дисципліна, що займається вивченням і створенням ефективних систем, керованих людиною.

підрозділів, сприяє поширенню наукових знань та провадить культурно-просвітницьку діяльність;

3) коледж - заклад вищої освіти або структурний підрозділ університету, академії чи інституту, що провадить освітню діяльність, пов'язану із здобуттям ступеня бакалавра та/або молодшого бакалавра, проводить прикладні наукові дослідження та/або творчу мистецьку діяльність.

ЗМІСТ ВИЩОЇ ОСВІТИ – система знань, умінь і навчюк, професійних світоглядних і громадянських якостей, що має бути сформована в процесі навчання з урахуванням перспектив розвитку суспільства, науки, техніки, технологій, культури та мистецтва.

ІНДИВІДУАЛЬНІСТЬ (лат. individuum – неподільне) – 1) неповторна своєрідність, яскраве вираження фізичних і психічних властивостей, особистісних якостей, здібностей в окремій людині (індивіда), що відрізняють її від інших людей; 2) протилежність загальному, типовому, груповому. У сучасному дизайні індивідуальність – це ключова тенденція.

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ІТ (використовується також загальніший термін інформаційно-комунікаційні технології (information and communication technologies, ICT) — це система методів, процесів та способів використання обчислювальної техніки і систем зв'язку для створення, збору, передачі, пошуку, оброблення та поширення інформації з метою ефективної організації діяльності людей.

ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН – процес комунікацій, який безпосередньо впливає на потреби користувачів, за допомогою інтелектуальних емоцій, що вимагають широких можливостей flash-технології. За допомогою інтерактивного дизайну створюються сайти, які можуть «спілкуватися» з користувачами. Інтерактивний дизайн належить до дизайну, призначеного для розповсюдження

Продовження Додаток Г Рис. 9-12.

на інтерактивних носіях. Іноді також з'являється термін «Вебдизайн» або загальніше «Мультимедійний дизайн». У деяких джерелах також можна знайти термін «Дизайн нових медіа».

КОВОРКІНГ (англ. Co-working – спільно працюють) – це актуальна модель організації робочого простору фрилансера, в якій учасники, залишаючись незалежними, використовують загальне приміщення для своєї діяльності. Послугами коворкінгу зазвичай користуються перекладачі, програмісти, дизайнери та інші підприємці.

КОМПЕТЕНЦІЯ – гарна обізнаність із чим-небудь, коло повноважень певної організації або особи. «Competence», у перекладі з англійської, означає: уміння, здатність; компетенція, компетентність, здатність. Тлумачні словники англійської мови дають цим поняттям наступних значень: достатність, відповідність, уміння виконувати певне завдання, роботу та обов'язок; загальні уміння та навички, розумові здібності.

КОМПЕТЕНТНИЙ – який має достатній рівень знань в якій-небудь галузі; кваліфікований, ґрунтується на знанні, з чим-небудь гарно обізнаний, тямущий.

КОМПЕТЕНЦІЯ – вміщує комплекс пов'язаних знань, умінь, навичок, якостей особистості фахівця, що стосуються певного кола предметів, явищ, процесів, які входять до окремої професійної діяльності;

КОМПЕТЕНТНІСТЬ – рівень володіння окремими або сукупністю компетенцій, а також особистісне ставлення до тієї чи іншої компетенції та до предмета власної професійної діяльності.

Компетентність людини – спеціально структуровані (організовані) набори знань, умінь, навичок і ставлень, що їх набувають у процесі навчання. Вони дозволяють

логотипом у торговій марці є її буквене позначення, а знаком – образотворче. У сучасних дизайнерських практиках «логотип компанії» являє собою назву, ініціали, монограму або інше знакове зображення, виконане з використанням тих чи інших прийомів стилізації графічного дизайну.

МЕТОД ПРОЄКТІВ – розглядають як спосіб організації самостійної діяльності студентів, спрямований на вирішення завдань навчального процесу, що інтегрує в собі проблемний підхід, групові методи, рефлексивні, презентаційні, дослідницькі, пошукові й інші методики.

МОДЕЛЮВАННЯ – це теоретичний метод наукового пізнання, сутність якого полягає у відтворенні характеристик деякого об'єкта на іншому об'єкті, спеціально створеному для вивчення, який називають моделлю.

МОДЕЛЬ – самостійний об'єкт, що знаходиться в певній відповідності з об'єктом, що досліджується, здатний замінити останній в деяких відносинах і дає при дослідженні певну інформацію, яка переноситься за певними правилами відповідності на об'єкт, що моделюється.

МОДЕЛЬ (у педагогічному контексті) – передбачає розробку та використання моделей, що формуються шляхом спостереження в процесі навчання та спостереження за об'єктом під час його функціонування: дозволяє оцінювати значущість властивостей цілісності та виявляти властивості системи. Мозковий штурм – це ефективний метод колективного обговорення, пошук рішення, який здійснюється шляхом вільного обговорення думки всіх учасників.

ПЕДАГОГІЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ – вид професійної діяльності, змістом якої є навчання, виховання, освіта, розвиток тих, хто навчається... Однією з найважливіших характеристик педагогічної діяльності є її спільний характер: вона обов'язково припускає педагога і того, кого він вчить, виховує, розвиває. Ця

людина визначати, тобто ідентифікувати і розв'язувати, незалежно від контексту (від ситуації), проблеми, характерні для певної сфери діяльності.

КОМПОЗИЦІЯ (лат. Compositio) – твір, складання, з'єднання, зв'язок. У літературі й мистецтві – це побудова (структура) художнього твору, розташування і взаємозв'язок його частин, обумовлені ідейним задумом і призначенням твору. В архітектурі – пов'язані між собою в єдину композиційну побудову кілька будівель. Композиції твору образотворчого мистецтва – це розміщення на полотні людей і предметів. У графічному дизайні – розташування і взаємозв'язок окремих графічних елементів на аркуші.

КРИТИЧНИЙ ДИЗАЙН. Термін, який вперше використав Ентоні Данн у своїй книзі *Hertzian Tales* (1999), посилаючись на ставлення до дизайну, а не до руху чи методу. Він наслідує інші практики (такі як радикальний дизайн в Італії та авангардна британська архітектура кінця 1960-х і початку 1970-х років), які розглядали дизайн як спосіб ставити гострі питання, кидати виклик статус-кво і глибоко замислюватися про можливі майбутні наслідки теперішнього вибору. Критичний дизайн умовляючий, концептуальний, провокаційний і може бути похмуро-сатиричним. Це не завжди призводить до створення придатних для використання продуктів, але впливає на довгострокове мислення, створює тонкий погляд на споживачів як на складних, суперечливих особистостей та виробляє альтернативні рішення, які припускають, що зміни завжди можливі, навіть неминучі.

ЛОГОТИП (гр. – відбиток слова) – термін, що позначав в XIX ст. невеликі друковані форми, які містили дві або кілька букв (наприклад, замість «and» - &), створені з метою прискорення набору; пізніше так стали називатися адреси, назви або торгові марки, відлиті у вигляді друкованої форми єдиним шматком. У наші дні це слово часто скорочують до слова «лого» і їм називають торгову марку, що вносить певну плутанину. Можна прийняти одне з поширених визначень, де

діяльність не може бути діяльністю лише «для себе». Її сутність – у переході діяльності «для себе» у діяльність «для іншого», «для інших». У цій діяльності поєднуються самореалізація педагога та його цілеспрямована участь в зміні того, хто навчається.

ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ – набір закодованих інструкцій для керування діями комп'ютера. Використовується художниками та дизайнерами для створення всього – від корисного програмного забезпечення, як шрифти та відеоігри, до складних інтерактивних ілюстрацій.

ПРОЄКТ (від лат. Projectus, букв. – кинутий вперед) – 1) сукупність документів (розрахунків, креслень тощо) для створення якоїсь споруди або виробу; 2) попередній текст будь-якого документа; 3) задум, план.

ПРОЄКТУВАННЯ – це цілісний художньо-проектний процес, який дає змогу розвинути у студентів-дизайнерів творчі здібності, закріпити проектні вміння і навички, розширити спеціальні базові та додаткові загальнокультурні знання, поглибити досвід творчої самореалізації.

ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН – це художньо-проектна діяльність, спрямована на розробку промислових виробів з високими експлуатаційними та естетичними властивостями, в яких враховано національні особливості формотворення і декорування. Ця діяльність охоплює проектування найрізноманітніших предметів та їх комплексів для подальшого виготовлення промисловим способом. Сюди входять побутові речі, промислові прилади, апарати, верстати, транспортні засоби, меблі, одяг тощо. Нові відкриття, технічні досягнення, індустріальне виробництво – все це вимагає від дизайнера нових художньо-конструктивних рішень, нових принципів формотворення. Промисловий дизайн охоплює і сферу машинобудування, знаряддя праці, засоби транспорту й зброю, та ін. Вона є визначальною в економічному розвитку країни

Продовження Додаток Г Рис. 13-16.

в цілому – тут зосереджуються основні наукові дослідження, експериментальні розробки, впроваджуються найновіші матеріали та технології. Без знання принципу цих розрахунків неможлива ефективна діяльність майбутнього дизайнера, хоч поряд і буде консультація інженера-конструктора.

ПРОФЕСІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ – це соціально значуща діяльність, виконання якої вимагає спеціальних знань, вмінь і навиків, а також професійно обумовлених якостей особистості. Зміни, які відбуваються з особистістю у процесі підготовки, оволодіння професійною діяльністю та її самостійного виконання, призводять до становлення особистості як спеціаліста і професіонала.

ПРОФЕСІЙНА ДИЗАЙНЕРСЬКА ОСВІТА – це підготовка фахівців до творчої діяльності, використовуючи новітні засоби та технології для забезпечення духовних і матеріальних потреб суспільства у спеціалістів різних напрямів дизайну. Особливістю професійної діяльності дизайнера є велика питома вага творчої складової.

ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА - здобуття кваліфікації за відповідним напрямом підготовки або спеціальністю. Цілеспрямований процес навчання наявних (працюючих) і потенційних (наприклад, студентів) працівників професійних знань та вмінь з метою набуття навичок, необхідних для виконання певних видів завдань в конкретній спеціальності.

Основні форми здобуття професійної освіти:

- навчання у вищих і спеціалізованих навчальних закладах освіти,
- стажування на курсах підвищення кваліфікації,
- удосконалення професійної майстерності на виробництві.

руйнувати, налаштувати на успіх, спокій або активність, знімати або збільшувати внутрішні проблеми людини, родини, колективу; активізувати творчий процес, впливати на продажі. Створити індивідуальну дизайн-модель «під людину» можна тільки на основі об'єктивної, науково обґрунтованої інформації.

СТАЙЛІНГ ДИЗАЙН (англ. Style – стиль, мода) – художня адаптація вже готової форми (інтер'єр-екстер'єр) або поліпшення технічної частини об'єкта. Дизайн середовища – дизайн архітектурного середовища (інтер'єр-екстер'єр), послуги дизайнерів, що проєктують художні свята, виставки тощо.

СТИЛЬ – спільність образної системи, засобів художньої виразності, творчих прийомів, обумовлена єдністю ідейно-художнього змісту. Можна говорити про стиль окремих творів або жанру, про індивідуальний стиль (творчу манеру) окремого автора, а також про стиль цілих епох або великих художніх напрямків, оскільки єдність суспільно історичного змісту визначає в них спільність художньо-образних принципів, засобів, прийомів (наприклад, в образотворчому мистецтві).

ТАЛАНТ (гр. Talanton – вага, вага, зважене) – видатні здібності, незвичайна обдарованість в будь-якій сфері, притаманна індивіду від народження, що реалізувалися в певній сфері (художній, науковій, політичній тощо).

ТВОРЧІСТЬ – продуктивна людська діяльність, внаслідок якої створюються якісно нові матеріальні й духовні цінності або відомі, але створені новим способом. Це здатність людини, що виникла в праці, створювати нову реальність з матеріалів, які надає дійсність для задоволення різноманітних суспільних потреб. Види творчості визначаються характером діяльності (наукова, художня, технічна тощо).

Крім того, існує багато інших підходів до професійного розвитку, включаючи консультації, тренінги, спільні практики, вивчення уроків, наставництво, технічна допомога.

ПРОЄКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ - спосіб досягнення дидактичної мети через детальну розробку проблеми (технологію), яка повинна завершитися цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим тим або іншим чином.

ПРОЄКТНЕ НАВЧАННЯ - технологія активної самостійної пізнавальної діяльності, яка орієнтована на творчу самореалізацію особистості студента і спрямована на підвищення його професійної підготовки у вищому навчальному закладі. Робота над проєктом є практикою особистісно-орієнтованого навчання у процесі конкретної праці майбутнього фахівця з дизайну на основі його вільного вибору та з урахуванням його інтересів.

ПРОФЕСІЙНА КУЛЬТУРА ОСОБИСТОСТІ – це високий рівень професійної підготовки, її якість. Також єдність професійних знань, умінь, що реалізуються в активній творчій діяльності; пов'язана зі світоглядними настановами, моральними орієнтирами, політичними поглядами, естетичним смаком, культурою мислення тощо.

ПРОФЕСІЙНА КУЛЬТУРА ДИЗАЙНЕРА – це системне утворення, що являє собою сукупність професійних знань, теоретичних і практичних умінь і соціально значущих якостей особистості, що формуються в процесі проєктно-виробничої, соціокультурної і навчально-освітньої діяльності.

ПСИХО-ДИЗАЙН – це наука адаптації інтер'єрів, архітектурних і ландшафтних, а також графічних стилів опорних форм під конкретну людину, його психологічні особливості та потреби. Інтер'єр здатний стимулювати й

ТЕХНІЧНА ЕСТЕТИКА – галузь науки, що вивчає соціально-культурні, технічні й естетичні проблеми формування гармонійного предметного середовища, створеного засобами промислового виробництва для забезпечення найкращих умов праці, побуту й відпочинку людей. Технічна естетика вивчає громадську природу дизайну й закономірності розвитку, принципи та методи художнього конструювання, проблеми професійної творчості художника конструктора (дизайнера).

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ – певні типи дій тих, хто навчається, які мають бути прийняті за свідчення досягнення результату.

ФУТУРО-ДИЗАЙН (англ. Future design – дизайн майбутнього) – історичний дизайн і прогностичний дизайн майбутнього.

ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ – це особливий вид людської діяльності, в процесі якої людина, саморозвиваючись, самореалізуючись, самовиражаючись, створює духовні та матеріальні цінності, що володіють, як об'єктивно-суспільною, так і суб'єктивно-особистісним значенням.

Додаток Д

Робоча програма навчальної дисципліни «Проектні технології» (укладач – А. Мешко)

Рис. 1–4.

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО
МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ ІМЕНІ МИХАЙЛА БОЙЧУКА

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи

« _____ » _____ 2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ПРОЕКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ

для здобувачів вищої освіти зі спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого (бакалаврського)
освітньої програми 022.00.01 «Дизайн»

Київ – 2023

1. ОПИС ПРЕДМЕТА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

| Найменування показників | Характеристика дисципліни за формами навчання | |
|---|---|-------|
| | денна | Денна |
| Вид дисципліни | Основна | |
| Мова викладання, навчання та оцінювання | Українська | |
| Загальний обсяг кредитів/годин | 6/180 | |
| Курс | 1 | |
| Семестр | 1 | 2 |
| Кількість змістових модулів | 2 | 2 |
| Обсяг кредитів | 2 | 2 |
| Обсяг годин, в тому числі: | 60 | 60 |
| Аудиторні | 28 | 28 |
| Модульний контроль | 4 | 4 |
| Самостійна робота | 28 | 13 |
| Семестровий контроль | - | 15 |
| Форма семестрового контролю | - | - |

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

Мета викладання навчальної дисципліни – формування у здобувачів вищої освіти спеціальності 022 «Дизайн» базових знань у сфері застосування проектних технологій в дизайні, зокрема вивчення основних проектних технологій та їх інтеграція у сучасне цифрове мистецтво.

Ціль курсу — надати здобувачам вищої освіти знання, вміння та навички, необхідні для виконання сучасних художньо-дизайнерських проектів різного призначення, необхідних для здійснення професійної діяльності у сфері образотворчого, декоративно-прикладного мистецтва та дизайну, зокрема у галузі художнього проектування за допомогою проектних технологій, що направлені на здобуття студентом здатності володіти традиційними та сучасними методами створення цілісного візуального продукту. Навчити вирішувати художньо-конструкторські задачі з використанням спеціалізованих растрових, векторних, тривимірних і гібридних графічних редакторів.

Курс спрямований на формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань з застосування проектних технологій та практичних навичок в сфері цифрового художнього проектування для успішної реалізації власної професійної діяльності.

Завдання вивчення навчальної дисципліни:

- розвиток вміння самостійного застосування проектних технологій у сфері дизайну;

Розробник: Мешко А.М., здобувача кафедри Мистецтвознавства і мистецької освіти Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Факультету дизайну Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука
Протокол №8 від «24» серпня 2022 р.

Завідувач кафедри
дизайну _____

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Дизайн» _____ 2022 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.00.01 «Дизайн» _____

Пролонговано:

На 20 ____/20 ____ н.р. (підпис) _____, « ____ » ____ 20 ____ р., протокол № ____

На 20 ____/20 ____ н.р. (підпис) _____, « ____ » ____ 20 ____ р., протокол № ____

На 20 ____/20 ____ н.р. (підпис) _____, « ____ » ____ 20 ____ р., протокол № ____

На 20 ____/20 ____ н.р. (підпис) _____, « ____ » ____ 20 ____ р., протокол № ____

- оволодіння практичними вміннями та навичками, необхідними для втілення власних ідей і художніх проектів;
- ознайомлення з етапами реалізації проекту від генерування ідей до етапів художнього втілення за допомогою спеціалізованих графічних редакторів;
- ознайомлення з сучасними техніко-технологічними вимогами до створення digital art.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми спеціальності формуються загальні та фахові компетентності:

Загальні компетентності:

| | |
|------|---|
| ЗК 1 | Світосвідомість: здатність показати усвідомлення рівних можливостей і гендерних питань; здатність діяти з соціальною відповідальністю і громадянською свідомістю; знання і розуміння предметної області і розуміння професії; здатність до абстрактного та аналітичного мислення й генерування ідей; здатність бути критичним та самокритичним; збереження національних духовних традицій, розуміння переваг здорового способу життя та прийняття їх як власних цінностей. |
| ЗК 2 | Громадянська: здатність до реалізації прав і обов'язків громадянина України; здатність робити свідомий соціальний вибір; повага до Батьківщини, народу, держави, її символів, традицій, мови; здатність діяти на підставі етичних суджень; відповідально ставитися до завдань і обов'язків; вміння діяти із соціальною відповідальністю та громадянською свідомістю; здатність шінувати і поважати національну своєрідність та мультикультурність. |
| ЗК 3 | Комунікативна: здатність до усного та письмового спілкування рідною мовою; здатність спілкуватися другою (іноземною) мовою; здатність працювати у команді (творчому колективі); вміння мотивувати людей і досягати спільних цілей; здатність до конструктивної взаємодії з іншими людьми, незалежно від їх походження та особливостей культури, і поваги до різноманітності; здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/випів економічної діяльності) |
| ЗК 4 | Інформаційна: здатність знаходити, обробляти та аналізувати інформацію з різних джерел; здатність до розроблення і управління проектами; здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології; здатність працювати в міжнародному професійному середовищі; володіння інформацією щодо об'єктивного стану ринку дизайнерських послуг. |
| ЗК 5 | Науково-дослідницька: здатність проведення досліджень на відповідному рівні; здатність генерувати нові ідеї (креативність) |
| ЗК 6 | Самосвідомість: здатність навчатися та самонавчатися; здатність працювати автономно |
| ЗК 7 | Універсальна: здатність до планування та розподілу часу; здатність виявляти, ставити і вирішувати проблеми; здатність застосовувати знання на практиці; здатність приймати обґрунтовані рішення; здатність оцінювати і підтримувати якість роботи; спроможність на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію; прагнення до особистісно-професійного літерства та успіху. |

Фахові компетентності базові:

| | |
|------|---|
| ФК 1 | Організаційна: здатність до співпраці з фахівцями інших спеціальностей; |
|------|---|

Продовження Додаток Д

Рис. 5-8.

| | |
|------|---|
| | здатність до організації й виконання оригінальних творчих проєктів у складі групи; здатність до організації та проведення творчих заходів місцевого спрямування. |
| ФК 2 | Естетико-культурологічна: здатність до естетичної середовища та активної участі у соціокультурному житті; здатність застосовувати методичку концептуального проєктування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог; здатність виявляти художні знання, які відображають видову специфіку та взаємодію візуальних мистецтв; здатність до формування сучасного дизайнерського та художньо-творчого мислення, застосування набутих знань на практиці. |
| ФК 3 | Особистісно-креативна: здатність до самостійної розробки та реалізації авторських проєктів у галузі дизайну; володіння методикою проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту; здатність до самостійного прийняття смислових рішень, генерування нових оригінальних ідей для досягнення творчих цілей; здатність до самокритики задля бажання досягти успіху. |
| ФК 4 | Художньо-творча: здатність розуміти й використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну і сучасних видів мистецтв; здатність до самостійної науково-дослідницької, організаційної діяльності у галузі графічного дизайну, реклами, друкованої графіки; здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій; здатність визначати доцільну стилістику дизайну-проєкту та дотримуватися принципів стилістичної єдності в розробці й поданні всіх складових проєкту; здатність забезпечити захист інтелектуальної власності дизайну-проєктів. |
| ФК 6 | Українська: здатність застосовувати комплекс методів і форм управління закладом культури та установ, пов'язаних з дизайнерською діяльністю, володіння високою методологічною культурою |
| ФК 7 | Практична: здатність застосовувати здобуті знання на практиці, розв'язувати складні задачі в галузі дизайнерської, виставкової, викладацької діяльності; володіння теоретичними й методичними основами навчання та фахової підготовки дизайнерів у синтезі із практичним застосуванням отриманих знань при організації навчального процесу; планування власної науково-педагогічної діяльності. |

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен

- Знати:**
- основні напрями шрифтового мистецтва;
 - історію виникнення, сутність та специфіка методу проєктів. Класифікацію проєктів;
 - різновиди дизайну;
 - етапи виконання проєкту;
 - основні традиційні ознаки українського національного дизайну;
 - програми Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Corel Draw.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

тематичний план для денної форми навчання

| Назва змістових модулів, тем | Усього | Розподіл годин між видами робіт | | | | | |
|--|------------|---------------------------------|----------|-----------|-------------|---------------|------------|
| | | Аудиторна | | | | | |
| | | Лекції | Семінари | Практичні | Лабораторні | Індивідуальні | Самостійна |
| Змістовий модуль І. Специфіка застосування проєктних технологій у сучасному дизайні України. | | | | | | | |
| Тема 1. Вступ. Історія виникнення, сутність та специфіка методу проєктів. Класифікація проєктів. | 6 | 2 | | | | | 4 |
| Тема 2. Застосування проєктних технологій в основні напрями сучасного цифрового мистецтва. Дизайн в епоху розвитку штучного інтелекту. | 4 | | | | | | 4 |
| Тема 3. Створення художнього проєкту з дизайну за допомогою графічних редакторів. | 17 | | | 12 | | | 10 |
| Тема 4. Підготовка файлу проєкту до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання. | 19 | | | 14 | | | 10 |
| Модульний контроль | 4 | | | | | | 28 |
| Разом | 60 | 2 | | 26 | | | |
| Змістовий модуль ІІ. Основи сучасних цифрових мистецьких технологій | | | | | | | |
| Тема 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних проєктів з застосуванням проєктних технологій, створеному за допомогою графічних редакторів. | 3 | 2 | | | | | 1 |
| Тема 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні проєктів з дизайну. | 2 | | | | | | 2 |
| Тема 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування з дизайну. | 17 | | | 12 | | | 5 |
| Тема 8. Специфіка проєктних технологій для створення різних видів дизайну. | 19 | | | 14 | | | 5 |
| Модульний контроль | 4 | | | | | | |
| Семестровий контроль | 15 | | | | | | |
| Разом | 60 | 2 | | 26 | | | 13 |
| Підготовка та проходження контрольних заходів | | | | | | | |
| Усього | 120 | 4 | | 32 | | | 41 |

Вити:

- застосувати проєктні технології у сфері дизайну;
- виконувати творчі роботи у спеціалізованих векторних, растрових, та гібридних графічних редакторах;
- здійснювати підготовку файлів з урахуванням техніко-технологічних процесів формотворення;
- створювати об'єкти дизайну в епоху розвитку штучного інтелекту.

Результати навчання:

Програмні результати навчання:

| | |
|--------|---|
| ПРН 1 | Розуміти специфіку концептуального проєктування; здійснювати передпроєктний аналіз з урахуванням всіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проєктування; формувати авторську концепцію проєкту; застосовувати методичку концептуального проєктування і здійснювати процес проєктування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних рішень, а також функціональних і естетичних вимог до об'єкта дизайну. |
| ПРН 2 | Критично оцінювати проєктні доробки українських та зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методи та технології наукового аналізу. |
| ПРН 3 | Генерувати ідеї для вироблення креативних проєктних пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій. |
| ПРН 4 | Володіти формами соціальної відповідальності управління в галузі дизайну; обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп ринкового рівня. |
| ПРН 5 | Мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури, вити абстрагувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах. |
| ПРН 6 | Розробити науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми. |
| ПРН 7 | Системно мислити, розробити, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту. |
| ПРН 9 | Вити раціонально організувати проєктний процес; обирати оптимальні з економічної точки зору рішення. |
| ПРН 10 | Соціально свідомо та відповідально формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художньою та мистецькими формами соціальної відповідальності. |
| ПРН 11 | Обирати оптимальні методи вивчення матеріалу студентської аудиторії в межах фахових компетенцій; вити програмувати, організувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін. |
| ПРН 12 | Орієнтуватися у генезисі сучасного художнього процесу в дизайні, знати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків. |
| ПРН 13 | Знати види об'єктів інтелектуальної власності; застосовувати на практиці правила оформлення прав інтелектуальної власності. |
| ПРН 14 | Орієнтуватися у можливих матеріалах, що використовуються при розробці об'єктів дизайну; застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом. |
| ПРН 15 | Відображати концептуальні рішення об'єктів дизайну, застосовувати прийоми графічної подати при розв'язанні проєктних завдань; формувати і розвивати власний авторський стиль, шаперу виконання. |

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЄКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ УКРАЇНИ.

ТЕМА 1. Вступ. Історія виникнення, сутність та специфіка методу проєктів. Класифікація проєктів.

Лекції. Визначення поняття: проєкт, метод, проєктні технології, готовність до застосування проєктних технологій. Історія виникнення, сутність та специфіка методу проєктів. Класифікація проєктів.

Основні поняття теми: проєкт, метод, проєктні технології, готовність до застосування проєктних технологій.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [12], [15], [16], [17].

ТЕМА 2. Застосування проєктних технологій в основні напрями сучасного цифрового мистецтва. Дизайн в епоху розвитку штучного інтелекту.

Лекції. Цифрове мистецтво: характеристика, особливості, види, його значення для споживача. Історія розвитку цифрового мистецтва та його еволюція в умовах технічного прогресу і стрімкого розвитку штучного інтелекту.

Основні поняття теми: дизайн, комп'ютерне проєктування, цифровий живопис, цифрова графіка, цифрова фотографія, штучний інтелект.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

ТЕМА 3. Створення художнього проєкту з дизайну за допомогою графічних редакторів.

Практичне заняття. Створити проєкт твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою векторних, растрових і гібридних графічних редакторів

Цифровий формат проєкту – jpg, tiff, cdr, ai.

Матеріали та інструменти для створення пошукових ескізів – за вибором студента.

Зібрати максимально повну інформацію з обраної теми. Провести аналіз періоджерел. Розробити етапи робіт над проєктом. Виявити характерні стилістичні ознаки. Трансформувати стилістичні мотиви у сучасні твори дизайну.

Виконання пошукових ескізів. Провести ескізні пошуки принципів композиційних побудов. Визначити оптимальний варіант композиційного

Продовження Додаток Д

Рис. 9-12.

рішення. Вибрати технологічні та графічні засоби виконання. Розробити авторську концепцію рішення теми. Вибрати та затвердити остаточну композиційну схему композиції.

Виконання чистових ескізів. Виконати М1:1 робочий ескіз (за потреби макет або картон) згідно з вибраним форматом, спираючись на розроблений і затверджений ескіз композиційного рішення та вибраний підготовчий матеріал: малюнок, фотографічні матеріали тощо. Перенести ескіз остаточного варіанту композиції в комп'ютерну програму.

Виконання чистового проєкту за допомогою комп'ютерних програм. Обрати належний графічний редактор. На основі затвердженого ескізу створити цифровий варіант проєкту.

Основні поняття теми: ескізування, стилізація, трансформація, векторні й растрові графічні редактори.

Рекомендована література:
Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [11], [19].

ТЕМА 4. Підготовка файлу до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання.

Практичне завдання. Підготувати цифровий ескіз до техніко-технологічних умов виконання.

Матеріали, інструменти для створення ескізу за вибором студента.

Підготовка файлу до технології фотодруку на перерахованих проєктом матеріалах. Розробити згідно обраної концепції принтшоповий макет рекламного носія на папері. В оформленні активно використати колір. Застосувати шрифти та каліграфічне написання текстів.

Підготовка файлу до лазерної різки перерахованих проєктом фрагментів композиції. Виконати в комп'ютерній програмі згідно розробленого ескізу оригінал рекламних носіїв. Використати можливості багатокольорового набору та перетки ілюстрацій.

Вірно розподілити ілюстраційний матеріал. Виділити акценти кольору та розміщенням.

Основні поняття теми: фотодрук, сублимація, лазерна різка, векторна графіка, растрові зображення, штучний інтелект.

Рекомендована література:
Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [10], [18], [19].

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ.

ТЕМА 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів дизайну по проєкту, створеному за допомогою графічних

Робота у матеріалі. Здійснити авторський нагляд за процесом виконання роботи із заданих матеріалів по створеному файлу на спеціалізованому обладнанні, перерахованим проєктом.

Основні поняття теми: пошукові ескізи, стилізація, макетування, векторна графіка, лазерна різка, фототравлення й ерозія листового металу.

Рекомендована література:
Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

ТЕМА 8. Специфіка комп'ютерного проєктування з дизайну.
Практичне завдання. Виконання проєкту твору з дизайну за допомогою векторних графічних редакторів і сучасних технологій.

Створити ідею проєкту. Обрати техніку виконання, що виконується за допомогою сучасного обладнання. Створити технологічний ескіз майбутнього виробу від руки. Створити макет майбутнього виробу у М 1:1. Перевести зображення у цифрове. Виконати технологічний дизайн-проєкт виробу за допомогою векторних і растрових графічних редакторів. Втілювати роботу у матеріалі. Матеріали: папір вагман А3, кольоровий папір, акварель, гуаш, фломастери, туш, аплікація, фанера, ламель, ламінований ДВП, шпон. Інструменти: комп'ютер, графічні редактори, лазерний станок, технічне обладнання.

Пошукові ескізи. Виконати ряд пошукових ескізів майбутнього виробу із застосування етичних традицій українців. Затвердити концепцію.

Виконання чистового варіанта. Виконати чистовий проєкт і макет майбутнього виробу у М1:1.

Створення цифрового зображення. Виконати чистовий варіант в обраній комп'ютерній програмі з урахуванням матеріалів і техніко-технологічних умов.

Робота у матеріалі. Здійснити авторський нагляд за процесом виконання роботи із заданих матеріалів по створеному файлу на спеціалізованому обладнанні, перерахованим проєктом.

Основні поняття теми: пошукові ескізи, стилізація, макетування, векторна графіка, лазерна різка й фотодрук на деревині, ламель, шпон, ламінований ДВП, водостійка фанера.

Рекомендована література:
Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [8], [9], [11], [12], [13], [14], [19].

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ СТУДЕНТІВ

| Вид діяльності студента | Максимальна | Модуль I | Модуль II |
|-------------------------|-------------|----------|-----------|
|-------------------------|-------------|----------|-----------|

редакторів.

Лекція. Загальні характеристики векторних, растрових й гібридних графічних редакторів. Техніко-технологічні умови виконання творів декоративно-прикладного мистецтва в умовах інтенсифікації виробництва. Основні матеріали для роботи.

Основні поняття теми: прес, плотер, сублимаційні фарби, самоклеючі плівки, пластик, фанера, віск, ламель, текстиль, метал, лазерні і струйні принтери, лазерні станки, 3D принтери.

Рекомендована література:

Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [10], [18], [19].

ТЕМА 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні проєктів з дизайну.

Лекція. Загальна характеристика техніко-технологічних умов виконання сучасних дизайнерських розробок на основі проєкту, створеного за допомогою векторних, растрових і гібридних графічних редакторів.

Основні поняття теми: векторні файли під умови лазерної різки, 3D друку, лазерної різки, растрові файли під умови сублимаційного фотодруку, широкоформатного друку, фотодруку на синтетичних поверхнях.

Рекомендована література:

Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

ТЕМА 7. Основні принципи проєктування технологій з дизайну.

Практичне завдання. Виконання проєкту з дизайну за допомогою векторних графічних редакторів і сучасних технологій.

Обдумати ідею проєкту. Створити технологічний ескіз майбутнього виробу від руки. Виготовити макет майбутнього виробу у М 1:1. Перевести зображення у цифрове. Виконати технологічний дизайн-проєкт виробу за допомогою векторних і растрових графічних редакторів. Втілювати роботу у матеріалі. Матеріали: папір вагман А3, кольоровий папір, акварель, гуаш, фломастери, туш, аплікація, холодне емаль, лаки, листовий кольоровий і чорний метал. Інструменти: комп'ютер, графічні редактори, метал, лазерний станок, обладнання для фототравлення.

Пошукові ескізи. Виконати ряд пошукових ескізів майбутнього виробу із застосування етичних традицій українців. Затвердити концепцію.

Виконання чистового варіанта. Виконати чистовий проєкт і макет майбутнього виробу у М1:1.

Створення цифрового зображення. Виконати чистовий варіант в обраній комп'ютерній програмі з урахуванням матеріалів і техніко-технологічних умов.

| | кількість балів за одиницю | Кількість одиниць | Максимальна кількість балів | Кількість одиниць | Максимальна кількість балів |
|---|----------------------------|-------------------|----------------------------------|-------------------|-----------------------------|
| Відшукування лекцій | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Відшукування семінарських занять | | | Не передбачено навчальним планом | | |
| Відшування практичних занять | 1 | 12 | 12 | 13 | 13 |
| Робота на семінарському занятті | | | Не передбачено навчальним планом | | |
| Робота на практичному занятті | 10 | 13 | 130 | 13 | 130 |
| Лабораторні роботи (в тому числі допуск, виконання завдань) | | | Не передбачено навчальним планом | | |
| Виконання завдань для самостійної роботи | 5 | 4 | 20 | 4 | 20 |
| Виконання модульної роботи | 25 | 1 | 25 | 1 | 25 |
| Разом | | | 189 | | 189 |
| Максимальна кількість балів: | | | | 378 | |

6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЙ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ УКРАЇНИ.

ТЕМА 1. Вступ. Історія виникнення, сутність та специфіка методу проєктування. Класифікація проєктів.

Дослідити художньо-образні особливості орноморфних, зооморфних, орнито-зооморфних і фітоморфних етичних мотивів, що були характерними для екіфо-елліністського, візантійського та киеворського мистецтва.

Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у формат pdf.

Рекомендована література:

Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].
Додаткова: [8], [9], [12], [15], [16], [17].

ТЕМА 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Дизайн в епоху розвитку штучного інтелекту.

Дослідити найкращі у світі програми, створені на основі штучного інтелекту, призначені для створення проєктів з дизайну. Здійснити аналіз змін, які вніс штучний інтелект до галузі цифрового мистецтва.

Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у video-презентацію.

Рекомендована література:

Основи: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Продовження Додаток Д Рис. 13-16.

Додаткова: [11], [19].

ТЕМА 3. ТЕМА 3. Створення художнього проєкту з дизайну за допомогою графічних редакторів.

На основі власної презентації, зокрема, обраного скіфо-еллініського, візантійського або киево-руського орнітоморфного, зооморфного, орніто-зооморфного або фізіоморфного етнічного мотиву, створити ряд 15 ескізів його трансформації в сучасний елемент декору: інтер'єру, фасаду, одягу, аксесуарів тощо.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

ТЕМА 4. Підготовка файлу до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання.

Обрати цифрову мистецьку технологію за допомогою якої відбудеться втілення роботи у матеріалі. Визначити, за допомогою яких графічних редакторів краще підготувати файл. Вивчити особливості підготовки файлу до конкретної цифрової мистецької технології.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ.

ТЕМА 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів дизайну по проєкту, створеному за допомогою графічних редакторів.

На основі обраної цифрової дизайнерської технології з застосуванням проєктних технологій та відповідного графічного редактора підготувати власний файл під технологію на вибір: штампування, плотерної різки самоклеючих плівок, повнокольорового друку на текстильній, металевій та дерев'яній основі.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

ТЕМА 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні виробів з дизайну.

На основі обраної цифрової мистецької технології та відповідного графічного редактора підготувати власний файл під технологію на вибір: фототравлення, лазерної різки пластика, деревини, металу.

| Змістовий модуль II. Основи сучасних цифрових мистецьких технологій | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| Тема 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних проєктів з застосуванням проєктних технологій, створеному за допомогою графічних редакторів. | 1 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Тема 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні проєктів з дизайну. | 2 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Тема 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування з дизайну. | 5 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Тема 8. Специфіка проєктних технологій для створення різних видів дизайну. | 5 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Разом годин: | 41 | Разом балів: | 40 |

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

ТЕМА 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування для проєктів з дизайну.

Дослідити основні напрямки проєктних технологій в дизайні. Визначити цифрові технології, що застосовуються у зазначених напрямках. Вивчити техніко-технологічні умови застосування цифрової дизайнерської технології в обраному напрямку. Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у формат pdf.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

ТЕМА 8. Специфіка комп'ютерного проєктування з дизайну.

Дослідити основні напрямки різних видів дизайну. Визначити цифрові технології, що застосовуються у зазначених напрямках. Вивчити техніко-технологічні умови застосування цифрової дизайнерської технології в обраному напрямку. Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у формат pdf.

Рекомендована література:

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [11], [12], [13], [14], [19].

КАРТКА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

| Змістовий модуль та тема курсу | Кількість годин | Академічний контроль | Бали |
|---|-----------------|---|------|
| Змістовий модуль I. Специфіка застосування проєктних технологій у сучасному дизайні України. | | | |
| Тема 1. Вступ. Історія виникнення, сутність та специфіка методу проєктів. Класифікація проєктів. | 4 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Тема 2. Застосування проєктних технологій в основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Деталі в епоху розвитку штучного інтелекту. | 4 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Тема 3. Створення художнього проєкту з дизайну за допомогою графічних редакторів. | 10 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |
| Тема 4. Підготовка файлу проєкту до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання. | 10 | Практичне заняття Модульний контроль | 5 |

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

За самостійну роботу здобувач вищої освіти може отримати від 0 до 5 балів. При виставленні оцінки за виконання самостійної роботи враховується рівень виконання роботи згідно наведених нижче критеріїв оцінювання. Кількість балів за під час виконання самостійної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ своєчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності;
- ✓ презентація результатів роботи на семінарських заняттях.

Критерії оцінювання самостійної роботи наведено у таблиці.

| Критерій оцінювання самостійної роботи | К-сть балів |
|---|-------------|
| Глибоке і повне розкриття питання, поділе власне бачення питання, застосовується фахова термінологія | 5 балів |
| Глибоке розкриття питання, поділе власне бачення питання, проте фахова термінологія використовується не достатньо активно | 4 балів |
| Відповідь повна, проте наявні незначні неточності | 3 балів |
| Тема розкрито не повно, являють очевидні помилки | 2 балів |
| Реферат комп'ютерного рівня, відсутня власна думка | 1 балів |
| Тему не розкрито | 0 балів |

6.3 ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Модульний контроль проводиться у формі письмової контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів. Модульний контроль знань та умінь магістрів проводиться згідно з тематичним планом і здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Оцінювання відбувається після підсумкового аналізу письмових робіт студентів. Оцінка модульного контролю здійснюється за 25-бальною шкалою за такими складовими:

| | |
|--|-----------------|
| Теоретичні питання | 5 балів |
| Тестові завдання | 5 балів |
| Аналіз творч. мистецтва по критеріях | 10 балів |
| Оцінювання вості творч. мистецтва по критеріях | 5 балів |
| Всього | 25 балів |

Продовження Додаток Д Рис. 17-20.

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

| Критерії оцінювання | К-ть балів |
|---|------------|
| <ul style="list-style-type: none"> володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність роботи висновки й обґрунтувати свою позицію на основі проведених спостережень. | 21 – 25 |
| <ul style="list-style-type: none"> володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо-високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність роботи висновки на основі проведених спостережень. | 17 – 20 |
| <ul style="list-style-type: none"> володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок; продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. | 13 – 16 |
| <ul style="list-style-type: none"> студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. | 9 – 12 |
| <ul style="list-style-type: none"> студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. | 5 – 8 |
| <ul style="list-style-type: none"> студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. | f – 4 |

6.4. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЙ ОЦІНЮВАННЯ

Семестровий контроль не передбачений навчальним планом.

6.5. СЕМЕСТРОВИЙ КОНТРОЛЬ

Семестровий контроль не передбачений навчальним планом.

6.6. ШКАЛА ВІДНОВНОСТІ ОЦІНОК

| Рейтингова оцінка | Оцінка за стобальною шкалою | Значення оцінки |
|-------------------|-----------------------------|---|
| A | 90-100 балів | Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками. |
| B | 82-89 балів | Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок. |
| C | 75-81 балів | Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок. |

7. РЕКОМЕНДОВАНІ ДжЕРЕЛА.

Основна:

- Васильюк А. С., Мельникова А. С. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. для здобувачів вищої освіти напрямку підгот. 6.040303 «Систем. аналіз». Львів: Вид-во Львів. політехніки, 2016. 308 с.
 - Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72с.
 - Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009. 343с.
 - Основи комп'ютерної графіки: курс лекцій / О. Я. Різник; М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. ун-т «Львів. політехніка». Л.: Вид-во Львів. політехніки, 2012. 220 с.
 - Пічугін, М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник. Київ: Центр учбової дит., 2013. 346 с.
 - Поліщук А. А. Теорія та практика графіки: навч. посібник / А. А. Поліщук. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2015. – 198 с.
- ##### Додаткова
- Кухарчук Р. Корчизький: Українська і світова культура та архітектура Києва. Сучасне мистецтво. *Кабінет експерта* Київ, 2022. URL: <http://surl.li/0jzja> (дата звернення: 25.12.2022).
 - Штучний інтелект у графічному дизайні: як він змінює галузь? URL: <http://surl.li/0jvuz> (date of application. 15.09.2023).
 - Чергунова З. Декоративне мистецтво України кінця XX століття. 200 імен: альбом-каталог. Київ: Атлант ЮСІ, 2002. 511 с.
 - Henry de Morant. Histoire des Arts Décoratifs des Origines à Nos Jours Suivi de le Design et les Tendances Actuelles. Paris: Hachette, 1970. 578 p.
 - Martin M. Pegler Visual Reference Publications, / Martin M. Pegler 2006. 175 p.
 - Barbalat O. Artistic and Pictorial Peculiarities of the Symbol of the Tree of Life in the Kyiv in Gold Business of the XI – first half of the XIII century. *Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers*. 2022. Issu. 54, Vol. 1, 2022. P. 77–82. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-1-10>
 - Barbalat O. Peculiarities of Hot Enamel Technique Application in the Artistic-Images System of Kyivan Rus Goldsmithing XI – first half of XIII century. *Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers*. Issu. 55, Vol. 1, 2022. P. 77–82. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-1-7>
 - Barbalat O. Technika Goracej Emalii – Zdumiewajaca Sztuka Znana od Dawna: Emalii Jako Kosztowna Wstawka w Wyrobach Jubilerskich *Art-prostir*. 2018. № 3. С. 120–122.

| | | |
|----|-------------|--|
| D | 69-74 балів | Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності. |
| E | 60-68 балів | Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь) |
| FX | 35-59 балів | Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання на умови наступного самостійного доопрацювання |
| F | 1-34 балів | Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни |

15. Brepohl E. Theorie und Praxis des Goldschmieds. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. München, 2003. 596 p.

16. Wenn künstliche Intelligenz Kunst schafft URL: <http://surl.li/leuxx> (date of application: 15.09.2023).

Додаток Е

Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування» (укладач – А. Мешко)

Рис. 1–4.

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА І
ДИЗАЙНУ ІМЕНІ МИХАЙЛА БОЙЧУКА

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи
«___» _____ 2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ПРОЕКТУВАННЯ

для здобувачів вищої освіти зі спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня другого (магістерського)
освітньої програми 022.00.01 «Дизайн»

Київ – 2023

Розробник: Мешко А.М., здобувача кафедри Мистецтвознавства і мистецької освіти Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Факультету дизайну Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука
Протокол №8 від «24» серпня 2022 р.

Завідувач кафедри
дизайну _____

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Дизайн»
«___» _____ 2022 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.00.01 «Дизайн» _____

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис), «___» 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис), «___» 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис), «___» 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис), «___» 20__ р., протокол № __

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| Пояснювальна записка | 5 |
| Структура програми навчальної дисципліни | 8 |
| I. Опис предмета навчальної дисципліни | 8 |
| II. Тематичний план навчальної дисципліни | 9 |
| III. Програма | 10 |
| Змістовий модуль I. Портфоліо: поняття, функції та форми | 12 |
| Змістовий модуль II. Процес формування портфоліо | 12 |
| Змістовий модуль III. Структура комплексного портфоліо | |
| Змістовий модуль IV. Практичне використання портфоліо | |
| V. Завдання для самостійної роботи | 17 |
| VI. Карта самостійної роботи студента | 18 |
| VII. Індивідуальна науково-дослідна робота (навчальний проект) | 19 |
| VIII. Система поточного та підсумкового контролю | 23 |
| IX. Методи навчання | 26 |
| X. Методичне забезпечення курсу | 27 |
| XII. Рекомендована література | 28 |

Пояснювальна записка

Робоча навчальна програма з дисципліни «Проектування» є нормативним документом КДАДПМД імені М. Бойчука, який розроблено кафедрою дизайну на основі освітньо-професійної програми підготовки студентів відповідно до навчального плану напрям підготовки 022 Дизайн освітнього рівня другого магістерського денної форми навчання.

Робочу навчальну програму укладено згідно з вимогами кредитно-модульної системи організації навчання. Програма визначає обсяги знань, які повинен опанувати студент відповідно до вимог освітньо-кваліфікаційної характеристики, алгоритму вивчення навчального матеріалу дисципліни «Проектування», необхідне методичне забезпечення, складові та технологію оцінювання навчальних досягнень студентів.

Проектне навчання є головним у системі дизайнерської освіти. Програма та структура курсу «Проектування» розрахована на підготовку спеціалістів широкого профілю. Навколо цієї дисципліни формуються комплекс предметів і дисциплін, необхідних для навчання дизайнера.

Навчальний матеріал курсу спирається на набуті студентами базові знання з інших дисциплін: «Композиція», «Основи дизайну проектування», «Художньо-прикладна графіка», «Кольорознавство», «Інформаційні технології», «Рисунок». Зв'язок із суміжними дисциплінами допоможе формуванню у процесі професійної підготовки фахівців комплексного уявлення про навчальний предмет.

Структура програми передбачає усі види навчальної діяльності, будуватиметься таким чином, щоб відводився час для набуття та засвоєння студентами нових знань, придбання вмінь та навичок щодо організації самостійної роботи студентів і контроль її ефективності. Велике значення у структурі програми відводиться практичним заняттям з застосуванням проектних технологій, спрямованим на проектно-дослідну роботу, опрацювання додаткової літератури, які передбачають різні форми організації навчання, активне спілкування з усіма студентами.

При складанні програми навчальних завдань за організаційну одиницю було

Продовження Додаток Е

Рис. 5-8.

взято дві навчальні години (одна навчальна година дорівнює 40 хв.)

Завдання вивчення навчальної дисципліни:

- розвиток вміння самостійного застосування простих технологій у сфері дизайну;
- оволодіння практичними вміннями та навичками, необхідними для втілення власних ідей і художніх проєктів;
- ознайомлення з етапами реалізації проєкту від генерування ідеї до етапів художнього втілення за допомогою спеціалізованих графічних редакторів;
- ознайомлення з сучасними техніко-технологічними вимогами до створення digital art.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми спеціальності формуються загальні та фахові компетенції:

Загальні компетенції:

| | |
|------|--|
| ЗК 1 | Світглядливі: здатність показати усвідомлення рівних можливостей і гендерних питань; здатність діяти з соціальною відповідальністю і громадянською свідомістю; знання і розуміння предметної області і розуміння професії; здатність до абстрактного та аналітичного мислення й генерування ідей; здатність бути критичним та самокритичним, збереження національних духовних традицій, розуміння переваг здорового способу життя та прийняття їх як власних цінностей. |
| ЗК 2 | Громадянська: здатність до реалізації прав і обов'язків громадянина України; здатність робити свідомий соціальний вибір; повага до Батьківщини, народу, держави, її символів, традицій, мови; здатність діяти на підставі етичних суджень; відповідально ставитися до завдань і обов'язків; вміння діяти із соціальною відповідальністю та громадянською свідомістю; здатність цінувати і поважати національну своєрідність та мультікультурність. |
| ЗК 3 | Комунікативна: здатність до усного та письмового спілкування рідною мовою; здатність спілкуватися другою (іноземною) мовою; здатність працювати у команді (творчому колективі), вміння мотивувати людей і досягти спільних цілей; здатність до конструктивної взаємодії з іншими людьми, незалежно від їх походження та особливостей культури, і поваги до різноманітності; здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності) |
| ЗК 4 | Інформаційна: здатність знаходити, обробляти та аналізувати інформацію з різних джерел; здатність до розроблення і управління проєктами; здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології; здатність працювати в міжнародному професійному середовищі; володіння інформацією щодо об'єктивного стану ринку дизайнерських послуг. |
| ЗК 5 | Науково-дослідницька: здатність проведення досліджень на відповідному рівні; здатність генерувати нові ідеї (креативність) |
| ЗК 6 | Самоосвітня: здатність навчатися та самонавчатися; здатність працювати автономно |
| ЗК 7 | Універсальна: здатність до планування та розподілу часу; здатність виявляти, ставити і вирішувати проблеми; здатність застосовувати знання на практиці; здатність приймати обґрунтовані рішення; здатність оцінювати і підтримувати якість роботи; спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію; прагнення до особистісно-професійного піднесення та успіху. |

формують підготовку фахівців в галузі дизайну.

Кількість годин, виділених навчальним планом на вивчення дисципліни, становить всього 180 год., із них 4 год. – лекції, 44 год. – лабораторна робота, 8 год. – індивідуальна робота, 11 год. – поточні консультації, 8 год. – модульний контроль.

Вивчення студентами навчальної дисципліни «Проектування» завершується складанням підсумкового модульного контролю.

Фахові компетенції бази:

| | |
|------|--|
| ФК 1 | Організаційна: здатність до співпраці з фахівцями інших спеціальностей; здатність до організації й виконання оригінальних творчих проєктів у складі групи; здатність до організації та проведення творчих заходів містського спрямування. |
| ФК 2 | Естетико-культурологічна: здатність до естетизації середовища та активної участі у соціокультурному житті; здатність застосовувати методику концептуального проєктування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог; здатність виявляти художні знання, які відображають видову специфіку та взаємодію візуальних мистецтв; здатність до формування сучасного дизайнерського та художньо-творчого мислення, застосування набутих знань на практиці. |
| ФК 3 | Особистісно-креативна: здатність до самостійної розробки та реалізації авторських проєктів у галузі дизайну; володіння методикою проведення проєктного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту; здатність до самостійного прийняття смислових рішень, генерування нових оригінальних ідей для досягнення творчих цілей; здатність до самокритики задля бажання досягти успіху. |
| ФК 4 | Художньо-творча: здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну і сучасних видів мистецтв; здатність до самостійної науково-дослідницької, організаційної діяльності у галузі графічного дизайну, реклами, друкованої графіки; здатність застосовувати у практиці дизайну виразні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій; здатність визначати доцільну стилістику дизайну-проєкту та дотримуватися принципів стилістичної єдності в розробці й подачі всіх складових проєкту; здатність забезпечити захист інтелектуальної власності дизайну-проєкту. |
| ФК 6 | Управлінська: здатність застосовувати комплекс методів і форм управління закладом культури та установ, пов'язаних з дизайнерською діяльністю, володіння високою методологічною культурою |
| ФК 7 | Практична: здатність застосовувати здобуті знання на практиці, розв'язувати складні задачі в галузі дизайнерської, виставкової, викладавської діяльності, володіння теоретичними й методичними основами навчання та фахової підготовки дизайнерів у синтезі із практичним застосуванням отриманих знань при організації навчального процесу, планування власної науково-педагогічної діяльності. |

Проектне навчання є методом активного навчання. При виконанні завдань, студенти опановують різні фахові завдання, готуючись до творчої роботи над курсовими проєктами.

Мета викладання навчальної дисципліни – формування у здобувачів вищої освіти спеціальності 022 «Дизайн» знань у сфері застосування проєктних технологій в дизайні, зокрема вивчення основних проєктних технологій та їх інтеграція у фахову діяльність.

Місце навчальної дисципліни

в системі професійної підготовки фахівця

Дана дисципліна є практичним курсом сукупності знань та вмінь, що

Структура програми навчальної дисципліни

I. Опис предмета навчальної дисципліни

Предмет: Проектування

VI курс. III семестр

| Курс: | Напря́м, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень | Характеристика навчальної дисципліни |
|--|---|---|
| Кількість кредитів, відповідних ECTS: 5 кредити. | Шифр та назва напряму: 0202 Мистецтво. | Нормативна. |
| Кількість змістових модулів: 4 модулі. | Шифр та назва спеціальності 8.02020701 Дизайн. | Рік підготовки – 6 Семестр – 1 |
| Загальна кількість годин: 180 год. | Освітньо-кваліфікаційний рівень: магістр. | Аудиторні заняття: 48 год. |
| Тижневих годин: 4 год. | | 3 нх: кількість лекцій: 4 год.; Лабораторні заняття: 44 год. |
| | | Індивідуальна робота: 8 год. |
| | | Самостійна робота: 88 год. |
| | | Види контролю: МК – 8. |

Продовження Додаток Е

Рис. 9-12.

9

II. Тематичний план навчальної дисципліни

VI курс III семестр

| № п/п | Назви розділів | Кількість годин | | | | | | |
|--------------------------------------|---|-----------------|--------------|----------|--------------------|----------------------|-------------------|----------------------|
| | | Разом | Лабораторних | Лекцій | Модульний контроль | Індивідуальна робота | Самостійна робота | Підсумковий контроль |
| Змістовий модуль I. | | | | | | | | |
| Портфоліо: поняття, функції та форми | | | | | | | | |
| 1. | Поняття портфоліо. | | 5 | 2 | | 2 | 10 | |
| 2. | Основні функції та форми порт фоліо | | 5 | 2 | 2 | 2 | 10 | |
| Змістовий модуль II. | | | | | | | | |
| Процес формування портфоліо | | | | | | | | |
| 1. | Основні етапи створення портфоліо | | 5 | | | | 10 | |
| 2. | Моделі портфоліо | | 5 | | 2 | 2 | 10 | |
| Змістовий модуль III. | | | | | | | | |
| Структура комплексного портфоліо | | | | | | | | |
| 1. | Елементи комплексного порт фоліо | | 5 | | | | 10 | |
| 2. | Принципи формування і критерії оцінки портфоліо | | 5 | | 2 | 2 | 10 | |
| Змістовий модуль IV. | | | | | | | | |
| Практичне використання портфоліо | | | | | | | | |
| 1. | Правила написання резюме | | 5 | | | | 10 | |
| 2. | Процес формування порт фоліо | | 9 | | 2 | 3 | 10 | |
| Разом | | | 44 | 8 | 8 | 11 | 88 | |
| Разом за навчальним планом | | 180 | 44 | 8 | 8 | 11 | 88 | 4 |

10

III. ПРОГРАМА

VI КУРС

III СЕМЕСТР

Змістовий модуль I.

Портфоліо: поняття, функції та форми

Лекція 1. Портфоліо: поняття, функції та форми (2 год.)

Портфоліо або збірка (широке портфоліо) виконаних робіт та напрацювань певної особи (компанії).

Портфоліо може бути як на папері, так і в електронному вигляді. Електронне портфоліо, в свою чергу, може зберігатись локально (бути доступним лише визначеному колу людей) та глобально (бути доступним для всього світу — для користувачів інтернету). Глобально доступне портфоліо інакше називається веб-портфоліо.

Портфоліо - це спосіб фіксування, накопичення, оцінки і самооцінки особистих досягнень за певний проміжок часу. Мета портфоліо: накопичення досягнень, відслідковування професійного прогресу, представлення діяльності і професійного розвитку за окремий проміжок часу.

Завдання: проаналізувати і узагальнити свою роботу; відобразити динаміку свого професійного росту; представити досвід своєї роботи найбільш повно і ефективно.

Функції портфоліо:

діагностична - фіксує зміни за певний проміжок часу; змістовна - розкриває спектр виконуваних робіт; розвиваюча - забезпечує безперервний процес освіти і самоосвіти; мотиваційна - відзначає результати діяльності; рейтингова - дозволяє виявити кількісні і якісні індивідуальні досягнення.

Практичне значення портфоліо: атестація в майбутньому; систематизація діяльності власника портфоліо; фактор, який стимулює професійний розвиток.

Моделі портфоліо:

11

портфель досягнень (для себе і для інших) Мета створення: оцінити прогрес в дослідницькій, професійній і творчій діяльності;

портфель-самооцінка (для себе) Мета створення: показати прогрес чи регрес в якихось видах чи окремих аспектах професійної діяльності;

портфель-звіт (для інших) Мета створення: показати успішність і доказати прогрес дослідницької, професійної і творчої діяльності

Типи портфоліо

Портфоліо документів • дипломи • грамоти • посвідчення • свідоцтва • довідки Портфоліо робіт • конкурсні роботи • проекти розвитку бібліотеки • тексти виступів на семінарах, методичних радах • сценарії різних масових заходів • відеозаписи, фотоальбоми різних заходів • друковані роботи • авторські освітні програми

Портфоліо відгуків - це характеристики ставлення бібліотекаря до різних видів діяльності. В ньому дається письмовий аналіз ставлення бібліотекаря до своєї діяльності і її результатів (рецензії, відгуки, резюме іт.д.) Включає відгуки колег про проведені заходи, методистів, адміністрації школи, вчителів-предметників. попереду складається список представлених робіт.

ВИДИ ПОРТФОЛІО

Особистий можна назвати професійним портретом. Портрет розповідає про особистість працівника. Його пропонується виконувати у формі резюме. Акцент необхідно зробити на досвіді роботи: самоосвіти, використання в своїй практиці сучасних інформаційних технологій, проектній діяльності. Можна включити в особистий портфоліо свої роздуми у формі есе, а також результати професійного тестування.

Лекція 2. Методика формування портфоліо. Резюме (2 год.)

МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ПОРТФОЛІО

Різні проекти, дослідження, папки з грамотами, дипломами та багато інших

12

матеріалів. Це і є складова вашого портфоліо - потрібно тільки відібрати головне і систематизувати. Для чого я хочу створити портфоліо? В залежності від відповіді визначте тип і вид вашого портфеля досягнень. Що я хочу включити в портфоліо? Професійний портфоліо бажано робити за останні 3-5 років. Ви самі повинні вирішити, які матеріали відібрати у портфель. Як буде організований портфоліо? Що це буде - файлова папка ,чи електронний варіант? Чи і те і інше? Як будуть розміщені матеріали? В прямий чи зворотній хронології, чи за видами матеріалів. Обов'язково складається перелік матеріалів, і розміщується з самого початку як друкованого так і електронного варіанту. Де буде зберігатися портфоліо і хто до нього буде мати доступ? Варіантів декілька - в бібліотеці, у методичному кабінеті, в адміністрації школи. Якщо в бібліотеці, то можна представити оригінали, якщо в іншому місці, то краще представити копії. Найкращий варіант представлення - захист, чи презентація перед колективом.

ОФОРМЛЕННЯ ПОРТФОЛІО

Стандартів не існує. Головне - логічна послідовність. Декілька рекомендацій: • Можна оформити у вигляді файлової папки з заголовками розділів. • Кожну роботу, документ, підбірку кладіть в окремий файл; • На кожному елементі портфоліо бажано ставити дату, щоб прослідкувати динаміку; • В друкованому варіанті обов'язково робіть посилання на документи чи їх копії, вказавши номер додатку; • В електронному варіанті треба оформити гіперпосилання на документи та інші матеріали з презентації портфоліо.

СКЛАДАЄМО РЕЗЮМЕ

Резюме - це коротке узагальнення найважливіших відомостей про особу. Зокрема в ньому продаються дані про освіту, професійний досвід, а також основні біографічні дані. На відміну від автобіографії, резюме характеризується граничним лаконізмом і дає людині змогу, влаштувуючись на роботу, повідомити про себе те, що вона вважає за найнеобхідніше, аби справити на роботодавця певне враження про себе як потенційного працівника. Правильно, грамотно

Продовження Додаток Е

Рис. 13-16.

13

складене резюме - запорука успіху. Обсяг резюме не повинен перевищувати однієї сторінки. Інформацію слід розмішувати так. Щоб легко сприймалася візуально, передусім акцентувала увагу на особистісних позитивах.

Вимоги до складання резюме:

- вичерпність інформації з акцентом на основних елементах;
- грамотність, бездоганний друк;
- чітке оформлення;
- персоніфікація резюме (при бажанні можна перелічити назви фірм, де людина працювала раніше, та зазначити імена їхніх керівників).

Є три форми резюме:

- звичайне, або стандартне (довільне);
- хронологічне (висвітлює досвід за роками);
- функціональне (демонструє освіту й потенціал автора, увиразнює професійні здібності, підтвержені попередніми роками діяльності).

Хронологічне резюме

Містить таку інформацію:

- прізвище, ім'я, по батькові, адреса та номер телефону;
- мета пошуку роботи;
- освіта та наукові ступені (зазначаються, починаючи з найвищого), назви закінчених навчальних закладів, кваліфікація; (нагороди та премії);
- список публікацій;
- плани на майбутнє щодо освіти, кар'єри;
- інформація про досвід роботи;
- сімейний статус, стан здоров'я, хобі, членство у товариствах тощо;
- наявність рекомендаційних листів.

15

V. Плани практичних занять

V I КУРС

Змістовий модуль I.

Портфоліо: поняття, функції та форми

Поняття портфоліо.

Практична робота №1

Виконати ескіз титульної сторінки портфоліо

Вимоги до завдання. Роботу виконують на аркуші формату А3 у кольорі. Для цього на окремих аркушах виконують замальовки олівцем.

Послідовність виконання завдання

1. Замальовки титульної сторінки портфоліо.
2. Добір зразків кольорів і їх розкрування.
3. Виконання остаточного ескізу.

Література: 1, 7, 4, 17

Змістовий модуль II.

Основні функції та форми портфоліо

Практична робота №2

Виконати проект дизайнерського оформлення сторінок портфоліо.

Вимоги до завдання. Необхідно спроектувати дизайн сторінок. Розроблюючи об'єкт, слід продумати конструкцію кріплення сторінок. На огляд подають проект.

Послідовність виконання завдання

1. Збирання інформації з теми.
2. Етап ескізування.

14

У функціональному резюме початкові пункти збігаються з пунктами хронологічного, а в подальших замість переліку попередніх посад висвітлюються уміння та навички, професіоналізм.

16

3. Компонування зображення на планшетах.
4. Виконання проекту і макета.

Література: 6, 9.

Змістовий модуль III.

Структура комплексного портфоліо

Практична робота №3

Написання резюме.

Вимоги до завдання. Необхідно текст, дотримуючись інструкції. Враховувати індивідуальні особливості. На огляд подають макет резюме в матеріалі та електронному вигляді.

Послідовність виконання завдання

1. Збирання інформації.
2. Етап ескізування.
3. Створення резюме в електронному вигляді.

Література: 1, 2, 4, 6

Змістовий модуль IV.

Практичне використання портфоліо

Практична робота №4

Формування портфоліо.

Вимоги до завдання. Студент створює дизайн портфоліо в одному з графічних редакторів за вибором. Після створення шаблону в електронному вигляді, за допомогою графічних програм за вибором. По завершенню студент має подати на огляд портфоліо в матеріалі та електронному вигляді.

Продовження Додаток Е Рис. 17-20.

Послідовність виконання завдання

1. Збирання інформації.
 2. Етап ескізування.
 3. Створення дизайну портфоліо в електронному вигляді.
 4. Створення портфоліо в матеріалі.
- Література: <http://webdesign.net-soft.ru/html.htm>

17

VI. Завдання для самостійної роботи

VI КУРС

III СЕМЕСТР

Змістовий модуль I.

Портфоліо: поняття, функції та форми

Проаналізувати літературу, визначити поняття – портфоліо. Дослідити вплив на діяльність дизайнера.

Опрацювати літературу по даній темі.

Змістовий модуль II.

Процес формування портфоліо

Виконати 3 ескізи дизайну титульної сторінки формат А4

Змістовий модуль III.

Структура комплексного портфоліо

Підготувати дизайн пропозицію проекту.

Змістовий модуль IV.

Практичне використання портфоліо

Дослідити етапи розробки дизайнерського резюме в літературі, висвітлити всі її етапи.

18

Таблиця 6.1 Карта самостійної роботи магістра
VI КУРС

| Змістовий модуль та тема курсу | Академічний контроль | Бали | Термін виконання (тижні) |
|---|---------------------------------------|------------------------|--------------------------|
| I семестр. | | | |
| Змістовий модуль I. | | | |
| Тема 1. Основні функції та форми порт фоліо | практичне заняття, модульний контроль | 5 | I |
| Змістовий модуль II. | | | |
| Тема 2. Процес формування порт фоліо | практичне заняття, модульний контроль | 5 | III |
| Змістовий модуль III. | | | |
| Тема 3. Структура комплексного портфоліо | практичне заняття, модульний контроль | 5 | III |
| Змістовий модуль IV. | | | |
| Тема 4. Практичне використання портфоліо | практичне заняття, модульний контроль | 5 | V |
| | | <i>Разом: 20 балів</i> | |
| <i>Всього: 88 год.</i> | | <i>44 бали</i> | |

19

VII. Індивідуальна навчально-дослідна робота

(навчальний проект)

Індивідуальна навчально-дослідна робота є видом поза аудиторної індивідуальної діяльності студента, результати якої використовуються у процесі вивчення програмового матеріалу навчальної дисципліни. Завершується виконання студентами ІНЗД прилюдним захистом навчального проекту.

Індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ) з курсу «Проектування» – це вид науково-дослідної роботи студента, яка містить результати дослідницького пошуку, відображає певний рівень його навчальної компетентності.

Мета ІНДЗ: самостійне вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань із навчального курсу, удосконалення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

Зміст ІНДЗ: завершена теоретична або практична робота у межах навчальної програми курсу, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час лекційних, семінарських, практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчального курсу.

Види ІНДЗ, вимоги до них та оцінювання:

- ✓ конспект із теми (модуля) за заданим планом (10 балів);
- ✓ конспект із теми (модуля) за планом, який студент розробив самостійно (10 балів);
- ✓ анотація прочитаної додаткової літератури з курсу, бібліографічний опис, історико-педагогічні розвідки (20 балів);
- ✓ повідомлення з теми, рекомендованої викладачем (15 балів);
- ✓ повідомлення з теми (без рекомендації викладача): сучасні відкриття у педагогічній науці, аналіз інформації, самостійні дослідження (20 балів);
- ✓ історико-біографічні дослідження у вигляді есе (20 балів);
- ✓ науково-педагогічне дослідження у вигляді реферату (охоплює весь зміст навчального курсу) – 30 балів.

20

Додаток Є

Анкета для виявлення стану навчальних досягнень з проєктних технологій для констатувального етапу педагогічного експерименту

Таблиця 1

| № | <i>Запитання</i> | <i>Відповідь</i> |
|----|---|------------------|
| 1 | Чи знайомі ви з терміном проєктні технології? | |
| 2 | Чи застосовували Ви проєктні технології під час навчання? | |
| 3 | Чи виконували Ви дизайнерські проєкти? | |
| 4 | Які види проєктів визнаєте? | |
| 5 | Чи знаєте прізвища відомих українських дизайнерів? | |
| 6 | Які провідні школи дизайну на Україні вам відомі? | |
| 7 | Чи приймали ви участь в конкурсах з дизайну? | |
| 8 | Чи працювали Ви зі штучним інтелектом? | |
| 9 | Яких зарубіжних дизайнерів Ви знаєте? | |
| 10 | Які з видів дизайну для Вас найбільш пріоритетний? | |

Додаток Ж

Анкета щодо розуміння основних положень пропедевтичного графічної підготовки студентів для констатувального етапу педагогічного експерименту

Таблиця 1

| Завдання. Виконайте тест. | |
|----------------------------------|---|
| 1. | <p>Термін «Дизайн» є:</p> <p><input type="checkbox"/> а) задум, план, намір, творчий задум, проект, креслення, розрахунок, конструкція, ескіз, малюнок, композиція, витвір мистецтва;</p> <p><input type="checkbox"/> б) витвір мистецтва;</p> <p><input type="checkbox"/> в) проект, креслення, розрахунок.</p> |
| 2. | <p>Термін «Художнє конструювання» є:</p> <p><input type="checkbox"/> а) синонім до терміна «Дизайн»;</p> <p><input type="checkbox"/> б) синонім до терміна «Технічна естетика»;</p> <p><input type="checkbox"/> в) окремою частиною дизайн-проектуювання, пов'язаною з технічним втіленням художньої ідеї.</p> <p><input type="checkbox"/> б) витвір мистецтва;</p> <p><input type="checkbox"/> в) проект, креслення, розрахунок.</p> |
| 3. | <p>Витоки дизайн-діяльності людства полягають у:</p> <p><input type="checkbox"/> а) ремеслах та декоративно-прикладному мистецтві;</p> <p><input type="checkbox"/> б) машинному виробництві;</p> <p><input type="checkbox"/> в) образотворчому мистецтві.</p> |
| 4. | <p>Пріоритетні завдання сучасного дизайну в Україні:</p> <p><input type="checkbox"/> а) створення якомога більше нових зразків промислової продукції;</p> <p><input type="checkbox"/> б) відродження національних традицій для створення іміджу країни;</p> <p><input type="checkbox"/> в) відродження національних традицій з урахуванням тенденцій світового розвитку в виробництві, нових матеріалів і технологій, економіки, екології.</p> |
| 5. | <p>Термін «проектні технології»:</p> <p><input type="checkbox"/> а) одна з інноваційних технологій навчання і виховання, яка забезпечує формування основних компетенцій здобувача вищої освіти;</p> <p><input type="checkbox"/> б) освітня технологія, яка передбачає динамічний підхід до організації навчального процесу, при якому студенти отримують глибші знання через активне дослідження викликів і проблем реального світу;</p> <p><input type="checkbox"/> в) інформаційні технології в навчанні.</p> |

Додаток К

Анкета щодо доцільності впровадження в освітній процес з дизайну програми «Проектні технології»

Таблиця 1

| |
|---|
| <p>1. На Вашу думку, чи є програма «Проектні технології» спеціальності «Дизайн» актуальною та затребуваною для бакалаврів?</p> <p><input type="checkbox"/> так</p> <p><input type="checkbox"/> скоріше так</p> <p><input type="checkbox"/> скоріше ні</p> <p><input type="checkbox"/> ні</p> |
| <p>2. На Вашу думку, чи забезпечить зміст програми подальшу успішну професійну діяльність?</p> <p><input type="checkbox"/> так</p> <p><input type="checkbox"/> скоріше так</p> <p><input type="checkbox"/> скоріше ні</p> <p><input type="checkbox"/> ні</p> |
| <p>3. Чи подавали б Ви документи на вступ на освітньо-професійну програму «Дизайн проектні технології»?</p> <p><input type="checkbox"/> так, але тільки на бюджет</p> <p><input type="checkbox"/> так, на бюджет або контракт</p> <p><input type="checkbox"/> ні, буду подавати на іншу програму або спеціальність</p> |
| <p>4. На Вашу думку, які з наведених дисциплін є найбільш корисними для майбутньої професійної діяльності?</p> <p><input type="checkbox"/> Теорія та практика дизайну</p> <p><input type="checkbox"/> Основи цифрового дизайну та комп'ютерні технології</p> <p><input type="checkbox"/> Орнаменти, знаки та символи</p> <p><input type="checkbox"/> Рисунок</p> <p><input type="checkbox"/> Живопис</p> <p><input type="checkbox"/> Скульптура</p> <p><input type="checkbox"/> Digital-проектування</p> <p><input type="checkbox"/> Тривимірне моделювання художніх об'єктів</p> <p><input type="checkbox"/> Проектні технології</p> <p><input type="checkbox"/> Технології та матеріали в сучасному дизайні</p> <p><input type="checkbox"/> Всі корисні</p> |
| <p>5. На Вашу думку, які з наведених дисциплін слід прибрати з програми?</p> <p><input type="checkbox"/> Теорія та практика дизайну</p> <p><input type="checkbox"/> Основи цифрового дизайну та комп'ютерні технології</p> <p><input type="checkbox"/> Орнаменти, знаки та символи</p> <p><input type="checkbox"/> Рисунок</p> <p><input type="checkbox"/> Живопис</p> <p><input type="checkbox"/> Скульптура</p> <p><input type="checkbox"/> Digital-проектування</p> <p><input type="checkbox"/> Тривимірне моделювання художніх об'єктів</p> <p><input type="checkbox"/> Проектні технології</p> <p><input type="checkbox"/> Технології та матеріали в сучасному дизайні</p> <p><input type="checkbox"/> Нічого не прибрати</p> |
| <p>6. Яку (які) дисципліну Ви б додали до програми?</p> <p>Ваша відповідь</p> <input type="text"/> |
| <p>7. Які вибіркові дисципліни Ви б обрали для вивчення:</p> <p><input type="checkbox"/> Пластична анатомія</p> <p><input type="checkbox"/> Перспектива</p> <p><input type="checkbox"/> Тривимірна анімація</p> <p><input type="checkbox"/> Основи тривимірної візуалізації</p> <p><input type="checkbox"/> Матеріалознавство</p> <p><input type="checkbox"/> Реставрація творів дизайну</p> <p><input type="checkbox"/> Арт-менеджмент</p> <p><input type="checkbox"/> Інтелектуальна власність</p> <p><input type="checkbox"/> Не обрав би жодної дисципліни</p> |
| <p>8. Яку (які) вибіркові дисципліни Ви б запропонували додати до вивчення на програмі?</p> <input type="text"/> |
| <p>9. Якою Ви бачите сферу своєї майбутньої роботи</p> <input type="text"/> |

Додаток Л

Готовність до застосування проєктних технологій

Таблиця 1

| № | Опис компетенції |
|----|--|
| 1 | Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. |
| 2 | Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. |
| 3 | Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. |
| 4 | Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності. |
| 5 | Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності. |
| 6 | Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями). |
| 7 | Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. |
| 8 | Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. |
| 9 | Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями). |
| 10 | Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями). |
| 11 | Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності |

Додаток М



Додаток Н

Приклади дизайнерських проєктів виконаних студентами експериментальних груп

Рис. 1-6.



Продовження Додаток Н Рис. 7-12.

Титульна сторона пакування українською мовою. Розміщено логотип, переваги продукту та його візуалізація. З правого боку дана базова інструкція для використання соковижималки. Вказані умови зберігання та інформація про виробника.



Зворотня сторона пакування - повтор титульної англійською мовою. З правого боку вказані технічні характеристики пристрою у вигляді таблиць та додаткова інформація. Завдяки крупному та контрастному шрифту, його буде легко прочитати. А структурована інформація дає змогу споживачу легко знайти потрібну відповідь.



#f&7227

#ead19

Кришка пакування містить зображення логотипу, та цитрусові фрукти, які часто зустрічаються при використанні соковижималки. У пакуванні переважає тепла гама кольорів, що асоціюються з цими фруктами. Здебільшого вони помаранчеві та жовті.



Для рекламування продукції був розроблений білборд у фірмовому стилі. Він містить коротку змістовну інформацію та візуалізацію соковижималки.

Так само як і пакування, білборд виглядає яскраво та привабливо. Не переважуючи споживача зайвою інформацією, він естетично доповнює краєвид. А теплі кольори позитивно впливають на настрій та привертають увагу.



Дякую за увагу!



Продовження Додаток Н Рис. 13-20.



Продовження Додаток Н
Рис. 21-28.



Продовження Додаток Н
Рис. 29-35.



Продовження Додаток Н
Рис. 36-39.

Популярні смаки

- шоколад
- фисташка
- оранжево-лимонний
- банан
- манго
- лайм
- печиво
- карамель
- печиво

ДОБАВКИ

- шоколад
- фисташка
- оранжево-лимонний
- банан
- манго
- лайм
- печиво
- карамель
- печиво

ФРУКТОВИЙ ЛІД

- Апельсиново-лимонний
- Полуниця
- Яблучний
- Блакитна лайма
- Мохіто

ОСНОВА

ЗАМОРОЖУЙ СМАК,
РОЗКРИВАЙ НАСОЛОДУ!

FROZEN PALACE

ICE CREAM
Любимо те, що робимо

Тірамісу
Шоколадне морозиво + ванільний крем + маршмелу

Рікотта
Крем з фісташки на морозі + крем з сирикової маси + ванільний крем

Кедровий горіх
Ванільне морозиво + шоколадний крем + кедрові горіхи

ЗРОБИ СВОЮ НАЧИНКУ

- Шоколад, карамель - 5 Магдал...
- Полуниця морозиво - 45
- Шоколадне морозиво - 45
- Матча морозиво - 45
- Ванільне морозиво - 45

Магазин «Солодка мрія»

меню морозива

смаки

- Карамель
- Полуниця
- Банан
- Шоколад
- Ванільне
- Манго
- Лайм

Додатки:

- Сироп на вибір
- Лісові горіхи
- Кокосова стружка

9.00 грн 7.00 грн 4.00 грн

Коричневе морозиво з шоколадом

Ванільне морозиво з ванільним кремом

Шоколадне морозиво з шоколадом

Лайм 40 грн

Манго 40 грн

Карамель + печиво 30 грн

Шоколад 25 грн

Малина 25 грн

Жувальна гумка 30 грн

Фисташка + шоколад 45 грн

Печиво 25 грн

Ваніль 30 грн

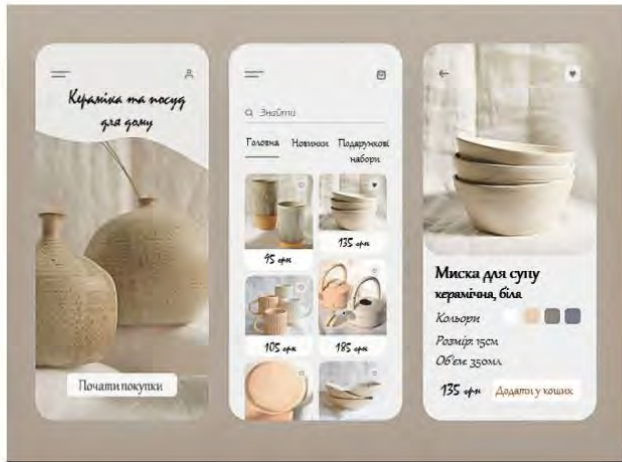
Банан + полуниця 35 грн

Карамель + шоколад 30 грн

Печиво 30 грн

Насолодись поки не розтануло

Продовження Додаток Н
Рис. 40-46.



А а Б б В в У у О о
Є є Д д К к З з
Є є



Продовження Додаток Н
Рис. 47-51.



ПРО НАС
Головне ми створюємо не лише ілюстрації, а й аромати, щоб ви могли відчути атмосферу гри!

Спочатку ми досліджуємо історію ібути персонажів, щоб зрозуміти їхню сутність. Ми досліджуємо історію персонажів, щоб зрозуміти їхню сутність. Ми досліджуємо історію персонажів, щоб зрозуміти їхню сутність.

А якщо ви хочете зрозуміти історію персонажів, то ми досліджуємо історію персонажів, щоб зрозуміти їхню сутність.

ДЕ НАС ЗНАЙТИ?
Ми продаємо в Україні в мережі магазинів, а також в мережі магазинів, а також в мережі магазинів.

STAR:RAIL
PARFUMS

STAR:RAIL
PARFUMS

カフカ
KAFKA
KAFKA
KAFKA
KAFKA

ГАРДЕНІЯ-МУСКАТНИЙ ГОРІХ-СТИГЛА ВИШНЯ
САНДАЛ-РОЗА-ЖАСМІН-ЧЕРВОНИЙ ПЕРЕЦЬ

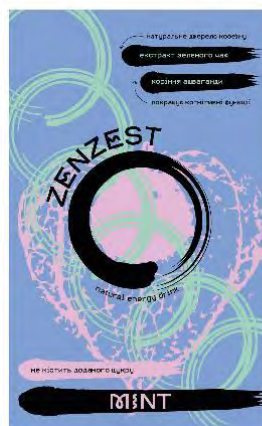
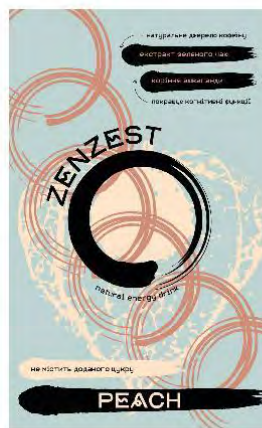
01
Ми створюємо ілюстрації персонажів, щоб ви могли відчути атмосферу гри!

02
Ми створюємо ілюстрації персонажів, щоб ви могли відчути атмосферу гри!

03
Ми створюємо ілюстрації персонажів, щоб ви могли відчути атмосферу гри!

STAR:RAIL
PARFUMS

Продовження Додаток Н
Рис. 52-54.



Продовження Додаток Н Рис.55-56.



ДОДАТОК Р

Навчальний посібник «Дизайн»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО
МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ ІМЕНІ МИХАЙЛА БОЙЧУКА

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

ДИЗАЙН

для здобувачів вищої освіти зі спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого (бакалаврського)
освітньої програми 022.00.01 «Дизайн»

Київ – 2023

1

2

ВСТУП

Свідченням національного відродження українського народу є зростаючий інтерес громадськості до дизайну. Це зумовлено поглибленням процесу інтеграції з зарубіжними країнами, підвищенням рівня підготовки фахівців в галузі дизайну, які мають відповідати світовим стандартам та зростаючим вимогам. Бо тільки використання неочіненної духовної і мистецької спадщини може забезпечити перспективу розвитку майбутнього суспільства та особистості. В переліку провідних напрямів сучасного дизайну одне з перших місць посідає формування сучасного середовища життєдіяльності людини, яке має базуватися на етнічній своєрідності та глибокому розумінні національних традицій.

На часі збереження і примноження духовної спадщини українського народу, як основи подальшого гармонійного розвитку нації, творча інтелігенція покликана спрямувати свої зусилля на відродження та утвердження почуття національної самосвідомості та самоповаги. Дизайн може бути тим видом діяльності, завдяки яким українські товари і послуги стануть об'єктами вітчизняного і зарубіжного менеджменту та маркетингу. Для цього необхідно, щоб студенти мистецьких закладів освіти – майбутні художники-дизайнери та інженери-конструктори виявилися здатними до творчості, щоб їхні спільні проекти зацікавили менеджерів, маркетологів, технологів.

У зв'язку з підвищенням значення особистісного фактора на сучасному етапі визріла загальна потреба в синтезі мистецтва і праці, дизайну і технологій, духовного і матеріального.

Інформаційно-особистісне креативне середовище, яким стимулюється інтегральність бажання-думки-предметної дії, виявляється у проектно-творчій діяльності повноцінно розвиненої особистості, у синтезі художньої, наукової, технічної творчості. Синтез наукової, художньої і технічної творчості утворює нову якість – проект або дизайн. Дизайн –

3

це художнє проектування, у якому забезпечується синтез наукових знань, інженерно-технічного мислення і художньо-образної уяви і об'єкти якого спрямовані на формотворення предметного довкілля.

Тому громадяни нашої незалежної держави повинні бути національно орієнтованими, творчо збагаченими, художньо активними особистостями. Сприяття цьому повинна відповідна система навчання й виховання дітей та молоді.

В даному розділі ви можете коротко ознайомитись з історичним процесом розвитку дизайну. Прослідити та проаналізувати етапи становлення дизайнерської професії. Розглянути дизайн як чинник взаємодії суспільства та матеріального світу що оточує людей.

Розділ 1. Моя майбутня професія (історія, місце в соціальній структурі, затребуваність, нормативні документи, стандарти; сучасні вимоги).

Дизайн як специфічна творча діяльність людини, спрямована на організацію духовно насиченого предметного середовища, виник на стику науки, техніки і мистецтва. Насамперед дизайну передували декоративно-прикладне мистецтво та ремісництво. Ремісник поєднував в собі одночасно і художника, і конструктора-технолога. Пошуки нового дизайну взагалі пов'язані з вивченням історії. Тенденції розвитку дизайну в ті чи інші періоди історії, дають змогу залучати до аналізу і попередні стилі та напрями. Вивчаючи ранній і пізній періоди історії дизайну, ми спостерігаємо, як минуле суттєво впливає на дизайн і виявляється в нових роботах. У найсучасніших творах відомих дизайнерів, спостерігаються впливи того чи іншого періоду.

Однак, коли мова заходить про загальну історію дизайну, найчастіше в програмах та методичній літературі її обмежують останніми півтора століттями, беручи за провідну ознаку залежність від промислової революції.

4

Цікаво знати

Якщо визнати за основу тлумачення дизайну як конструктивно-творчої діяльності, пов'язаної з появою художників-винахідників і створенням графічних проектів тих чи інших виробів, розширюються історичні межі. Історія дизайну повинна читатись з часів Ренесансу, за життя Леонардо да Вінчі, який понад півтисячі років тому в знаменитому листі – «резюме» до Людовіка Моро зазначив серед іншого, що може виготовити «мортири і скарпи практичні і гарні», чим сформулював основну засаду дизайну. За 500 років еволюції дизайну Нового та Новітнього часів, опираючись на досягнення попередніх епох, проходять етапи становлення і розвитку як самостійна галузь.

Промисловий переворот XIX ст., що сприяв появі предметів масового споживання, виготовлених промисловим способом, спричинив порушення багатовікового ритму в розвитку предметно-просторового оточення людини. Промислове машинне виробництво виготовляло нові предмети, які не зайняли достойного місця в матеріальній культурі, і це породжувало проблему їх адаптації до смаків споживача. Виникла зацікавленість до психології покупця, а швидка зміна предметно-просторового довкілля привела до того, що з'явилася необхідність не тільки в адаптації до споживчих смаків, а й у прогнозуванні цих смаків та органічному поєднанні у предметах, які виготовляються, краси та функціональності. Все це зумовило появу дизайну, як нової універсальної творчої професії.

Взагалі безперервний розвиток дизайну як нової професії почався близько ста років тому. Цю дату визначають, виходячи з руху «за зв'язки мистецтва і ремесла», який в Англії очолював У.Моріс і який знайшов відображення в художній культурі США, Фінляндії і Швеції на рубежі XIX-XX ст. Саме тоді були сформульовані положення і творчі принципи дизайну, що вплинули на школи і напрями наступних років.

Цікаво знати

Продовження ДОДАТОК Р

5

Уільям Морріс (1834-1896) – англійський художник, дизайнер тканин і меблів, оформлювач книг, розробник типографських шрифтів, поет і письменник, засновник концепції синтезу.

Теоретичні й практичні здобутки з дизайну були зроблені видатними діячами мистецтва: філософом, теоретиком мистецтва Джоном Рьоскіном, архітектором Готфрідом Земпером, художником Конрадом Фіндредом, інженером і теретиком машинобудування Францом Рело, художником, письменником Уільямом Моррісом, художниками, архітекторами Анрі Ван де Вальде, Петером Беренсом та ін. Мистецтвознавець Герберт Рід, автор виданої в 1934 році першої фундаментальної праці про дизайн, яка називалася "Мистецтво і промисловість", розглядав дизайн як вищу форму мистецтва. Звичайну технічну операцію рівнозначну будь-якій іншій інженерній операції в процесі виробництва вбачав у дизайні Джон Глоаг. Протилежних думок дотримувалися дизайнери Дажо Понті і Томас Мальдонадо. Д. Понті розглядав дизайн з точки зору професійних художніх можливостей, визначаючи його завданнями створення нових, прекрасних форм, речей, які розкривали б істинний характер нашої цивілізації. Т. Мальдонадо розглядав дизайн як творчу діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів, але головним чином ті структурні і функціональні взаємозв'язки, які перетворюють виріб в єдине ціле, як з точки зору споживача, так і з точки зору виробника. Дизайн, на його думку, охоплює всі аспекти оточуючого людину середовища, яка обумовлена промисловим виробництвом. Історію графічного дизайну, складовою якого є оформлення книжок та періодики, логічно починати принаймні з часів Гутенберга.

У 1957 році була створена міжнародна Рада з організації індустріального дизайну, яка сприяла його розвитку в усьому світі і визначила соціальну мету і завдання дизайну. Україна також є членом цієї організації. На Генеральній асамблеї цієї Ради в Лондоні (1967р.), визначено формулювання поняття «дизайн». Згідно з ним, дизайн – це творча діяльність метою якої є

7

розглядається в трьох значеннях, як: задум, метод і діяльність, зокрема й навчальна.

Інституціоналізація дизайну в умовах тиражування культурних форм і серійному виробництві краси, відображається його особливий соціокультурний зміст. Дизайн ставить перед собою завдання вирішення проблем матеріальної оснащеності буття й активізації пасивного споживання предметного середовища.

Дизайн, як засіб естетичного перетворення дійсності, що охоплює практично всі сфери людської діяльності, сьогодні може стати інтегративно-комунікативним компонентом усієї системи художньо-промислової освіти України.

Дизайнер – спеціаліст, що працює у галузі дизайну та забезпечує високі споживчі властивості і естетичні якості промислових виробів та предметного середовища. Визначає якості предметно-просторового середовища та створюючи цілісний продукт через організацію і гармонічне поєднання її елементів. Дизайнер виявляє структурні і функціональні зв'язки та формує їх на основі єдності художньо-проектного, наукового та технічного підходів. Діяльність дизайнера спрямована на розробку промислових виробів (побутові речі, промислові прилади, апарати, верстати, засоби транспорту, меблі, одяг тощо.); на візуалізацію інформації для масового поширення за допомогою кіно, телебачення, створення графічних стилів підприємств та елементів для промислових виробів, предметного середовища, а також проектування комплексних об'єктів з метою створення гармонійного середовища. Фахівець реалізує свої професійні можливості в різних галузях народного господарства України та інших країн, працюючи у структурах державних, приватних, кооперативних та інших установах або займаючись індивідуальною практикою.

6

формування гармонійного предметного середовища, яке найбільш повно задовольняє матеріальні і духовні потреби людини. Відповідно до ДСТУ 3899-99 тлумачення терміна «дизайн» обумовлює комплексну науково-практичну діяльність щодо формування гармонійного, естетично повноцінного середовища життєдіяльності людини і розроблення об'єктів матеріальної культури.

Нині термін „дизайн” використовується для позначення широкого кола явищ, існують різні його тлумачення, оскільки різноплановими є завдання і сфери його призначення.

Візьміть до уваги

„Дизайн” (*англ. design*) – задум, план, намір, творчий задум, проєкт, креслення, розрахунок, конструкція, ескіз, малюнок, композиція, витвір мистецтва, часто застосовують як синонім слова „художнє конструювання”.

Саме ж поняття „художнє конструювання” використовується як визначення процесу художнього проектування, що за сутністю є „промисловим дизайном” або в широкому розумінні цілісним предметотворенням в архітектонічних мистецтвах. В іншому визначенні „дизайн” – це творчий метод, процес і результат художньо-технічного проектування промислових виробів, що задовольняють утилітарні та естетичні потреби людини. Водночас, „дизайн” визначається як комплексна науково-практична діяльність щодо формування гармонійного, естетично повноцінного середовища життєдіяльності людини і розроблення об'єктів матеріальної культури. В. Даниленко визначає дизайн як форму навчально-пізнавальної активності, що полягає в мотиваційному досягненні свідомо поставленої мети зі створення творчого проєкту, а також забезпечує єдність і наступність різних сторін процесу навчання і є засобом розвитку особистості суб'єкта навчання. При цьому він наголошує, що проєктна діяльність виступає як дидактична одиниця процесу навчання. Отже, поняття „дизайн”

8

Соціологічні дослідження підтверджують, що спеціальність «Дизайн» останні роки набула великої популярності, а в рейтингу серед вступників стабільно посідає перші рядки.

Вдале поєднання класичного підходу до освітнього процесу на ґрунті нових технологій дасть можливість якісно підвищити рівень освіти, наситити навчальний процес тісним зв'язком з практичною діяльністю.

Проблема впровадження дизайнерської культури в усі сфери життєдіяльності суспільства вкрай актуальна. Саме дизайн дозволить створити функціональний і естетичний комфорт людини з навколишнім середовищем, сприятиме формуванню не тільки мистецьких ідей і концепцій, а й освітньої та соціальної узгодженості. Дана навчальна дисципліна є показником цивілізованості, джерелом і акумулятором важливих новацій, тим з'єднувальним ланцюжком, що дозволить поєднати високоннаукові поняття з реальними шляхами їх використання на практиці.

Дизайн виступаючи посередником між промисловістю і мистецтвом, перш за все об'єднує точні й гуманітарні науки, одночасно залучаючи чуттєві здібності людини.

Аналізуючи історичний досвід художнього виховання школярів, ми можемо відмітити, що проблема повноцінного використання дизайну не є новою. У таких країнах, як Японія та Великобританія, ця проблема поставлена в ранг державної політики. Варто наголосити, що поряд з мистецтвознавцями цією проблемою зацікавились художники-педагоги. Це свідчить про великий інтерес педагогічної науки до окреслених проблем.

Візьміть до уваги

Дизайн-освіта – це проектування навчально-виховного процесу на основі взаємодоповнюваності наукового й художнього пізнання способом моделювання вербальної та сенсорної інформації у вигляді образів – понять.

Продовження ДОДАТОК Р

9

Голова Національної асоціації дизайн-освіти Англії вважає: "...розвиток освіти, особливо дизайну, є соціальною необхідністю, а не тимчасовою модою, а його завдання готувати учнів до зміни, а не забезпечувати їх засобами пристосування до суспільства, відомого нам сьогодні".

Дизайн, відмінний від інших видів діяльності, що вимагає нових знань, є складним процесом, що розглядається як системне явище із властивими йому закономірностями і специфічними особливостями. Таким чином, цілісне формотворення виробів здійснюється за допомогою творчої діяльності, призначеної вносити в предметно-просторове середовище духовність, гуманність й естетичність. При цьому, дизайнерська діяльність дозволяє адекватно осмислити діючі наукові, культурологічні, мистецтвознавчі та етностильові форми вираження суспільного запиту в предметі, а також провести філософський аналіз теоретичних проблем дизайну, що дозволяє оптимізувати соціальну природу і функції дизайну як соціального інституту.

У теорії дизайнерської діяльності істотне місце відводиться обґрунтуванню нових підходів у проектуванні. Сучасна техніка змінює звичні форми в усіх видах людської діяльності: трудовій, навчальній, управлінській, науковій, естетичній тощо. Саме цей вид діяльності вимагає від дизайну принципово нового підходу до перетворення навколишнього середовища і предметного світу. При вирішенні складних завдань дизайнер змушений працювати в колективі фахівців різного профілю, виконуючи роль своєрідного координатора. При цьому, йому часто доводиться підмінювати інших фахівців, бо зміст його діяльності полягає у гармонізації всіх складових об'єкта, тобто забезпеченні його всебічної досконалості.

Проекту культуру необхідно впроваджувати у всі сфери освіти, оскільки це поняття охоплює взаємоз'язок усіх аспектів діяльності зі створення нового виробу – технічного, економічного, естетичного, ергономічного, екологічного, художнього тощо. При цьому великого значення набуває якість підготовки фахівців (вчителів, викладачів), які займаються

11

розвитку поняття "етнодизайн", який є невичерпним джерелом для розвитку предметного середовища.

Система не повинна складатися з набору відділених один від одного навчальних дисциплін, а повинна вирішувати навчальні завдання інтегрованого характеру, які спрямовані на об'єднання різних аспектів дизайн-освіти в Україні, і підтримувати ідею цілісного формотворення середовища. При цьому увага повинна приділятися вивченню й аналізу форм суспільної поведінки людей, типу мислення й діяльності епохи, що приведе до гармонії в духовному й предметному світі.

Ці твердження загалом знаходять підтримку у «Концепції естетичного виховання молоді в умовах відродження української національної культури», Національній доктрині розвитку освіти України в XXI ст., постанові Кабінету міністрів України «Про першочергові заходи щодо реалізації національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промислово-комплексі України, об'єктах житлової, виробничої, соціально-культурних сфер».

Початок III тисячоліття характеризується надзвичайно активними явищами цивілізаційного процесу. Інформаційні технології, глобалізаційні тенденції еволюції, наукові відкриття і технічні можливості, протиріччя та досягнення створюють неповторний, багатограничний і мінливий образ нашого часу. Інтенсивність змін сучасного життя, його багатогранність, потребує нових форм і методів пізнання та самоусвідомлення. Гуманітарна сфера, в контексті вищезазначених явищ, набуває особливо актуального значення. Однією з невід'ємних частин цієї сфери є – дизайн. Сьогодні майже неможливо перерахувати галузі застосування дизайнерського мистецтва. Дизайн утверджується, трансформується, еволюціонує.

І нині вимоги часу вимагають цілком нового підходу навчання майбутніх дизайнерів, а саме комп'ютеризації навчального процесу, особливо в плані становлення комп'ютерного дизайну і мультимедійних технологій. Адже, як

10

проблемами проектування й виготовлення виробів різноманітного призначення, впровадженням проектною діяльності, нової технології розвивального навчання – дизайн-освіти в систему освіти від початкової ланки до вузів. Саме формування "проектної культури" забезпечить якість підготовки педагогічних кадрів у галузі дизайн-освіти, сформує їх як "носіїв проектною культури".

Необхідна подальша розробка змісту українського дизайну, організаційних форм його реалізації. Важливо продумати й експериментально апробувати методично-процесуальне забезпечення дизайн-освітнього процесу, а також сприятливе предметно-розвивальне середовище у професійних закладах дизайн-освіти. Все це ефективні педагогічні умови, які є необхідними й достатніми для формування сучасних українських дизайнерів в освітній сфері.

Значний вплив на дизайн-освіту України можуть забезпечити найвідоміші дизайнерські школи: німецький Баухауз, Королівський коледж мистецтв у Великій Британії, російський ВХУТЕМАС, дизайн-освітні системи США, Японії та Австрії аналіз яких вказує на перспективність поєднання ремісничої та промислової систем навчання та трансформацію їх у мистецтво українського національного дизайну намагання регулювати цей процес Спільною дизайнерів України та Міністерством освіти і науки України вселяє надію.

Візьміть до уваги!

Баухауз – перша в історії суто дизайнерська школа з принципово новими програмами і формами навчання, науковою і проектною діяльністю. Заснована архітектором Вальтером Гропусом 1919 р. у м. Веймер (Німеччина).

У сучасних умовах українську дизайн-освіту, як нову модель дизайнерської підготовки, потрібно будувати на засадах інтеграції декоративно-ужиткового мистецтва та професійного дизайну, користуючись при цьому національними духовними традиціями, надаючи більш широкого

12

ми вже відмітили, у світі відбулися значні зміни щодо можливостей інформаційних технологій в сфері дизайну. Паралельні процеси відбулися у становленні ідеології мережі Інтернет, яка набула сьогодні широкого розповсюдження у всіх країнах. Потреба фахівців дизайну з відповідною підготовкою значно зросла не тільки за кордоном, але і в Україні.

Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн» є державним нормативним документом, в якому узагальнюється зміст освіти, тобто відображаються цілі освітньої та професійної підготовки, визначається місце фахівця в структурі господарства держави і вимоги до його компетентності, інших соціально важливих властивостей та якостей.

Цей стандарт є складовою галузевою компонентою державних стандартів вищої освіти, в якій узагальнюються вимоги з боку держави, світового співтовариства та споживачів випускників до змісту і навчання.

Стандарт використовується при:

- визначенні первинних посад випускників вищих навчальних закладів та умов їх використання;
- визначенні об'єкту, цілей освітньої та професійної підготовки;
- розробці та коригуванні освітньо-професійної програми підготовки фахівців певних освітнього та освітньо-кваліфікаційного рівнів;
- розробці засобів діагностики рівня освітньо-професійної підготовки фахівців;
- визначенні змісту навчання як бази для опанування новими галузями знань та кваліфікаціями;
- визначенні змісту навчання в системі перепідготовки та підвищення кваліфікації;
- атестації випускників вищих навчальних закладів та сертифікації фахівців;
- укладанні договорів або контрактів щодо підготовки фахівців;
- професійній орієнтації здобувачів фаху;

Продовження ДОДАТОК Р

76

відносин між викладачем і студентом, нові «технології» опанування знань, це унеможливлення репродуктивних методів навчання.

А наше «внутрішнє» завдання: завдяки цьому процесу набуття нових конкурентних переваг, досягати нового рівня конкурентоспроможності наших випускників і одночасно гармонізувати нашу освіту. Елементи уніфікації необхідно так вписати в практику освітньої діяльності, щоб не зашкодити вітчизняній освіті, зберегти елементи власних конкурентних переваг та привнести їх кращими надбаннями світової практики.

Ми переконані, що входження до єдиного європейського простору, досягнення конкурентоспроможності, що відповідає європейським стандартам, неможливе без комплексних заходів щодо упорядкування робочих навчальних планів, включаючи як їх змістову складову, так і структуру навчальної роботи.

Виходячи з цього, фахова компетентність майбутніх дизайнерів нами розглядається як здатність і готовність студента до творчої професійної діяльності, що ґрунтується на відповідних знаннях, уміннях та навичках, особистісних здібностях, цінностях та досвіді, які дають можливість, з урахуванням етнодизайну та засобів сучасного дизайну, здійснювати ефективну дизайнерську підготовку, забезпечуючи загальнокультурну та творчий розвиток, формувати в студентів уміння вирішувати завдання в галузі формотворення і декорування матеріальних об'єктів.

Цікаво знати

Термін «етнодизайн» є синтезом таких дефініцій, як «етнічний» і «дизайн». «Етно» використовується для означення народного, національного на кшталт етнографії, етнології, етнопедagogіки, етнопсихології тощо та є похідним від грецького «етнос» – народ, стійка спільність людей, що історично складалась на певній території. Тому *етнодизайн розглядається як*

78

умовах конкуренції дизайнерських об'єктів.

З'ясовано, що оптимізувати дизайнерську діяльність неможливо лише шляхом використання певного алгоритму прийняття рішень, адже відомо, що творчість не терпить стандартів і шаблонності в дих зі створення естетично вишуканих виробів. З іншого боку, дизайнерська компетентність в значній мірі залежатиме від вимог, що висуваються суспільством до результатів їхньої професійно-педагогічної та художньо-трудової діяльності. З цього приводу А. Трапезіна зазначає, що основною метою введення дизайну в сферу освіти має бути не лише озброєння студентів уміннями професійної діяльності на основі оволодіння професійними засобами, відомостями, джерелами тощо, а передовсім «створення умов для становлення базової культури особистості, тобто культури життєвого (особистісного і професійного) самовизначення студентів», а також здатність «вирішувати пізнавальні, практичні ціннісні й інші завдання, на основі привласненого соціального досвіду».

У висновках концепції дизайн-освіти необхідно підкреслити, що в період її становлення актуальними є філософські та психолого-педагогічні питання, вирішення яких збігається з напрямом образотворчого мистецтва (Постанова Кабінету Міністрів від 1997 року), який відбиває нашу ментальність, відповідає внутрішньому світу в підходах створення відповідного художнього простору і пов'язаний із знаннями, розвитком технологічного та інженерного прогресу.

Візьміть до уваги!

Радимо прочитати

1. Бібік Н.М. Компетентність у навчанні / Н.М. Бібік // Енциклопедія освіти / АПН України, гол. ред. В.Г. Кремень. – К.: Юрлітком Інтер, 2018. – С. 247 – 258.
2. Степко М.Ф. Компетентнісний підхід до організації підготовки фахівців / М.Ф. Степко // Педагогіка і освіта. – 2019. – № 2. – С. 42 – 51.

77

комплексна міждисциплінарна діяльність студентів з проектування сучасних форм та розробки декору, в яких домінують національні елементи і мотиви, а також втілення художніх проєктів в матеріалі. Етнодизайн має чітко відповідати змістовим й естетичним характеристикам конкретної етнокультури, використовувати національний колорит, характерний для традицій того чи іншого народу.

Нами з'ясовано, що активізація дизайнерської підготовки можлива за умов, якщо:

- 1) студентам буде розкрито важливість оволодіння відповідними художньо-проєктними знаннями, уміннями та навичками, а також перспективу їх використання у процесі творчої діяльності;
- 2) студенти, поряд з теоретичним навчанням, вироблятимуть практичні художньо-проєктні уміння, які використовуватимуть у різних сферах навчально-професійної діяльності;
- 3) основними цілями навчання дизайнерським дисциплінам буде формування та розвиток у студентів цілісної системи поглядів про навколишній матеріально-предметний світ. Його стильову специфіку, особливості та ідеали з обов'язковим акцентуванням уваги на творчому підході як найбільшій цінності в гармонійному розвитку особистості;
- 4) студентам буде надана можливість освоювати дизайнерську діяльність в умовах творчих дизайн-груп, де вони зможуть оцінити творчий потенціал кожного та виділити позитивні сторони міжособистісного спілкування на інтерактивних засадах;
- 5) студенти, крім об'єктивних звітів про виконання дизайнерських проєктів, готуватимуть самозвіти, що сприятиме розвитку їхньої рефлексії.

Створення зазначених умов для набуття необхідних компетентностей сприятиме продуктивності та конкурентоздатності майбутніх дизайнерів на ринку, швидкої, розвитку середовища для інноваційних перетворень в

79

3. Концепція розвитку національного дизайну до 2020 року [Електронний ресурс] / Національний авіаційний університет: Науково-дослідний інститут дизайну. – Режим доступу: <http://www.ndi-design.org.ua/idea.html>

Практикум «Сходінки зростання»

Завдання 1. Дайте відповідь на запитання.

- 1 Охарактеризуйте зміст поняття «компетентність».
2. За яких умов можлива активізація дизайнерської підготовки?
3. Дайте визначення терміну «етнодизайн».

Завдання 2. Спробуйте створити ескіз власної візитки на основі аналога.

Інструкція

1. Виберіть аналог, на основі якого розробляється візитка.
2. Виконайте ескіз олівцем.
3. Вивчіть структуру аналога.
4. Розробка ескізу майбутньої візитки.

ЗАКЛЮЧНЕ СЛОВО

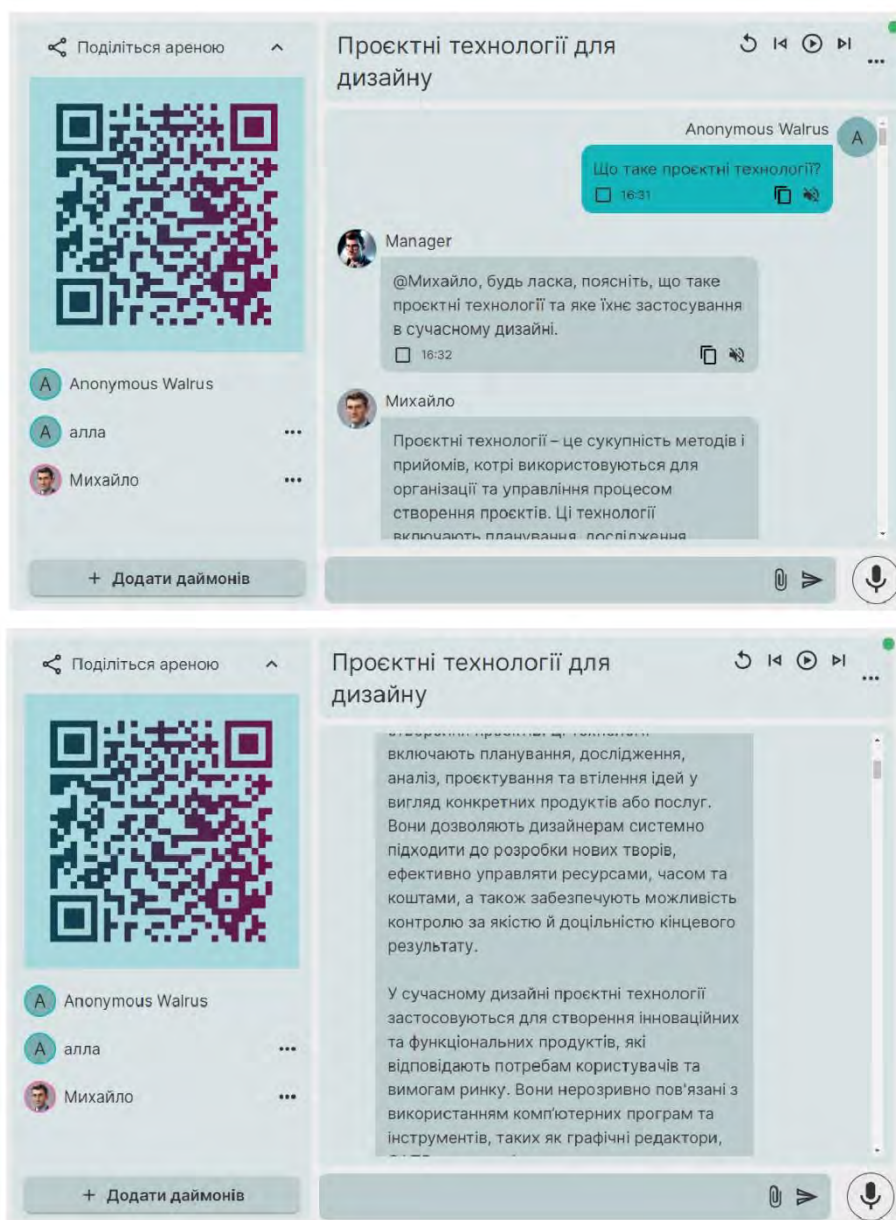
Весь наведений комплекс підготовки дозволяє сформувати конкурентоспроможного випускника, готового до роботи в умовах конкуренції на ринку праці в Україні та враховуючи нові зарубіжні тенденції. Дизайнерська освіта повинна починатись із раннього дитинства, із загальноосвітньої школи – обумовлене це віковою актуальністю художньо-творчого розвитку особистості. Маємо надію, що Україну на світовій арені репрезентуватиме наша талановита молодь, саме часткою її енергії, розуму і праці буде підніматись відроджена держава разом з конкурентоспроможною українською промисловою продукцією: для краси і добра настав час.

ДОДАТОК С

Чат-бот на основі платформи штучного інтелекту blackbox для ефективного впровадження проєктних технологій в професійну діяльність майбутніх дизайнерів.




<https://app.blackbox.ua/lobbies/f28498e4493945a3aac2858cd7d0ae04>



Продовження ДОДАТОК С

Поділіться ареною



Anonymous Walrus

алла

Михайло

+ Додати даймонів

Проектні технології для дизайну

Anonymous Walrus

як мені використати проектні технології для створення логотипу?

16:34

Manager

Для створення логотипу за допомогою проектних технологій, вам потрібно спершу розробити план дій, який включатиме наступні кроки:

- Визначення мети і завдань логотипу**:** Задайте собі питання, що логотип має представляти, яку цільову аудиторію він повинен приваблювати, та які емоції має викликати.

Поділіться ареною

Проектні технології для дизайну

логотипи використовують ваші конкуренти, та визначте, що може вас відрізняти.

- Складання брифу**:** Сформулюйте основні вимоги до логотипу, його стиль, кольорову палітру, типографіку та інші ключові елементи.
- Ідея та концепція**:** Створіть кілька концептуальних ескізів, які б відображали основну ідею бренду. Це може бути ручне малювання або використання спеціалізованого програмного забезпечення.
- Дизайн та ітерації**:** Виберіть найкращий ескіз та перенесіть його в цифровий формат, використовуючи

Поділіться ареною

Проектні технології для дизайну


Anonymous Walrus

Михайло

алла

+ Додати даймонів

Поділіться ареною



Anonymous Walrus

Михайло

алла

+ Додати даймонів

Проектні технології для дизайну

логотипи використовують ваші конкуренти, та визначте, що може вас відрізняти.

- Складання брифу**:** Сформулюйте основні вимоги до логотипу, його стиль, кольорову палітру, типографіку та інші ключові елементи.
- Ідея та концепція**:** Створіть кілька концептуальних ескізів, які б відображали основну ідею бренду. Це може бути ручне малювання або використання спеціалізованого програмного забезпечення.
- Дизайн та ітерації**:** Виберіть найкращий ескіз та перенесіть його в цифровий формат, використовуючи

Поділіться ареною


Проектні технології для дизайну

логотипи використовують ваші конкуренти, та визначте, що може вас відрізняти.

- Складання брифу**:** Сформулюйте основні вимоги до логотипу, його стиль, кольорову палітру, типографіку та інші ключові елементи.
- Ідея та концепція**:** Створіть кілька концептуальних ескізів, які б відображали основну ідею бренду. Це може бути ручне малювання або використання спеціалізованого програмного забезпечення.
- Дизайн та ітерації**:** Виберіть найкращий ескіз та перенесіть його в цифровий формат, використовуючи

Продовження ДОДАТОК С

Поділіться ареною



Anonymous Walrus

Михайло

алла

+ Додати даймонів

Проектні технології для дизайну


11. ****Підготовка файлів для друку та цифрового використання****: Створіть файли логотипу в різних форматах (.ai, .eps, .pdf, .png, .jpg тощо) для різноманітних застосувань.

12. ****Розробка брендбуку****: Сформулюйте правила використання логотипу, включаючи кольорову палітру, шрифти, мінімальний розмір та інші важливі параметри.

Процес створення логотипу вимагає творчого підходу, стратегічного планування та уваги до деталей, щоб створити візуальний символ, який ефективно комунікує брендові повідомлення.

16:36

Поділіться ареною



Anonymous Walrus

Михайло

алла

+ Додати даймонів

Проектні технології для дизайну

16:36

Anonymous Walrus

як створити портфоліо за допомогою проектних технологій?

16:38


Manager

Для створення портфоліо з використанням проектних технологій можна скористатися наступним планом:

1. ****Визначення цілей портфоліо****: Спочатку треба зрозуміти, для кого ви створюєте портфоліо (потенційні роботодавці, клієнти, освітні установи тощо) та які цілі ви переслідуєте (отримання роботи,

Продовження ДОДАТОК С

Поділіться ареною



Anonymous Walrus

Михайло

алла

+ Додати даймонів


Проектні технології для дизайну

переслідуєте (отримання роботи, замовлень, стипендій тощо).

- **Збір і організація робіт**:** Оберіть роботи, які найкраще демонструють ваші навички та досвід. Вони мають бути релевантними до сфери, у якій ви плануєте працювати.
- **Створення цифрових копій робіт**:** Якщо ваші роботи не в цифровому форматі, створіть їх якісні цифрові копії.
- **Розвиток онлайн-присутності**:** Виберіть платформу для портфоліо (власний вебсайт, спеціалізовані платформи для дизайнерів тощо).

📎 🗑️ 🎤

Поділіться ареною



Anonymous Walrus

Михайло

алла

+ Додати даймонів

Проектні технології для дизайну

алла

для чого мені потрібні проектні технології?
16:41

Manager

Проектні технології можуть бути корисними для вас з декількох причин:

- **Структурування роботи**:** Вони допомагають систематизувати процес розробки проектів, що сприяє більш ефективному використанню часу та ресурсів.
- **Підвищення продуктивності**:** Застосування проектних технологій дозволяє оптимізувати робочі процеси, що

📎 🗑️ 🎤

ДОДАТОК Т

Довідки про впровадження результатів дослідження

PRIVATE INSTITUTION OF HIGHER EDUCATION

ACADEMY
OF CONTEMPORARY ARTS*named after Salvador Dali*1-3, Pivnichno-Syrecka Street • Kyiv 04136 Ukraine
Phone: +38(044) 495-17-77 (76)
tel./fax: +38(044) 390-37-97 (96)
www.mixmd.edu.ua • art-dali@ukr.net

ПРИВАТНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ

АРТ АКАДЕМІЯ
СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА*імені Сальвадора Далі*Вул. Північно-Сирецька, 1-3 • Київ 04136 Україна
Телефон: +38(044) 495-17-77 (76)
тел./факс: +38(044) 390-37-97 (96)
www.mixmd.edu.ua • art-dali@ukr.net
Юридична адреса: 02217, Київ, вул. Брагиславська,№ 081 « 23 » 02 2024 р.

ДОВІДКА

про впровадження

результатів дисертаційного дослідження

на здобуття наукового ступеня доктора філософії

за спеціальністю 015 «Професійна освіта»

спеціалізацією «Теорія та методика професійної освіти»

у галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»

здобувача кафедри мистецтвознавства і мистецької освіти

Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

імені Михайла Бойчука

Мешко Андрія Миколайовичана тему «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування
проектних технологій у професійній діяльності»

Довідка видана Мешко Андрію Миколайовичу, про те, що результати дисертаційного дослідження, проведеного в Арт Академії сучасного мистецтва імені Сальвадора Далі, отримано під час здійснення навчального процесу у закладі вищої освіти протягом 2021-2023 рр.

Зокрема, використано та апробовано авторську модель підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. Автором визначено, що ефективність її використання підвищується за рахунок забезпечення практичних потреб суб'єктів навчання й урахування запропонованих в дисертаційному дослідженні організаційно-методичних умов, що забезпечують кращі показники сформованості готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у фаховій діяльності. Цінним є те, що методика викладання за новоствореною програмою навчальної



Продовження ДОДАТОК Т

дисципліни «Проектні технології в дизайні» ґрунтується на індивідуально-особистісному підході, в якому важливим є збереження унікальності світобачення та мислення кожної особистості.

Андрієм Миколайовичем Мешко розроблено комплекс навчально-методичних матеріалів, що включає програму навчальної дисципліни «Проектні технології в дизайні», методичні рекомендації до практичних занять, питання для самостійного опрацювання.

Результати, отримані під час апробації підтвердили значимість матеріалів дисертації Мешко А.М. «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності» для осучаснення змісту професійної підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності.

Ректор, професор



Лариса ОРУЖА

Продовження ДОДАТОК Т

ДОВІДКА**про впровадження**

результатів дисертаційного дослідження
на здобуття наукового ступеня доктор філософії
за спеціальністю 015 «Професійна освіта»
спеціалізацією «Теорія та методика професійної освіти»
у галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»
здобувача кафедри Мистецтвознавства і мистецької освіти
Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну
імені Михайла Бойчука

Мешко Андрія Миколайовича

на тему «**Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування
проектних технологій у професійній діяльності**»

Результати дисертаційної роботи Мешко Андрія Миколайовича за темою: «Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності» є актуальними в умовах реформування освіти в контексті європейського вектору розбудови національної освіти. Тому упродовж 2021-2023 рр. у закладі вищої освіти здійснювалося впровадження результатів дисертаційного дослідження Мешко А.М. згідно із зазначеною темою.

Теоретичні та практичні наукові напрацювання здобувача використовувалися науково-педагогічними працівниками в процесі здійснення освітньої діяльності, впроваджувалась авторська модель професійної підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності. Значним інноваційним ресурсом даного наукового дослідження є ідея забезпечити майбутніх фахівців дизайну знаннями та вміннями для вільного володіння сучасними технологіями, комп'ютерними програмами, новітніми матеріалами, інструментами для творчої інтерпретації та проектними технологіями.

Використання запропонованих Мешко А.М. підходів, методів та форм підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності в дисертаційному дослідженні заслуговує схвальної оцінки та подальшого широкого впровадження.

Завідувач кафедри дизайну
ВП «Миколаївська філія
Київського національного
університету культури і мистецтв»
кандидат мистецтвознавства, доцент

Ю.В. Одробінський

Підпис Ю.В.
ПРОВЕРИТИ



Ю.В. Одробінський

*Державного завідувача,
Ю.В. Одробінський*

Продовження ДОДАТОК Т

Заклад вищої освіти
"Відкритий міжнародний
УНІВЕРСИТЕТ розвитку людини
"УКРАЇНА"



Higher Education Institution
"Open International
UNIVERSITY of Human Development
"UKRAINE"

Україна, 03115, м. Київ, вул. Львівська, 23, тел.: 044-409-27-69, 067-406-53-92, 067-328-28-22
e-mail: office@uu.edu.ua; viddilorgrobotu@ukr.net сайт: http://uu.edu.ua

№ 724 від 20.08.2023 р.

ДОВІДКА

про впровадження в

Відкритому міжнародному університеті розвитку людини «Україна»

результатів дисертаційного дослідження

на здобуття наукового ступеня доктор філософії

за спеціальністю 015 «Професійна освіта»

спеціалізацією «Теорія та методика професійної освіти»

у галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»

здобувача кафедри Мистецтвознавства і мистецької освіти

Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені
Михайла Бойчука

Мешко Андрія Миколайовича

на тему **«Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування
проектних технологій у професійній діяльності»**

Впровадження результатів дисертаційного дослідження Мешко Андрія Миколайовича здійснювалися у навчально-виховному процесі закладу вищої освіти протягом 2021-2023 рр. Автором розроблено та експериментально апробовано авторську модель професійної підготовки майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності, яка ґрунтується на системному, професійно-діяльнісному, особистісно-орієнтованому, компетентнісному підходах. Існуюча модель включає як особистісні якості, якими повинен володіти майбутній фахівець з дизайну, так і дієві механізми їх формування.

Вагомим результатом дослідження Мешко Андрія Миколайовича стало впровадження у процес підготовки майбутніх фахівців дизайну навчальної дисципліни «Проектні технології в дизайні» та авторських навчально-методичних рекомендацій.

Матеріали дисертаційного дослідження здобувача викликали значний інтерес у професорсько-викладацького складу кафедри й були використанні при вдосконаленні змісту та методів викладання фахових дисциплін.

Директор
Інженерно-технологічного інституту



Марк ЗАЛЮБОВСЬКИЙ